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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ТА ПРОПСІВ У РЕТРО-ГОТИЧНОМУ СТИЛІ ДЛЯ АВТОРСЬКОГО ВСЕСВІТУ «БАГРЯНИЙ РЕКВІЄМ»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0222-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Ксенія Сергіївна Кореневич

Керівник: викладач кафедри дизайну,
_____ Вікторія БАРАБАШ

Консультант: доцент кафедри дизайну,
PhD_____ Ганна ЧЕМЕРИС

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

Запоріжжя

2026

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

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

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

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ
Кореневич Ксенії Сергіївні

1. Тема роботи: Розробка дизайну персонажів та пропсів у ретро-готичному стилі для авторського всесвіту «Багряний реквієм» науковий керівник роботи *викладач Барабаш В. А* затверджені наказом ЗНУ від *08.12.25 №1779-с*
2. Строк подання студентом роботи: *червень 2026*
3. Вихідні дані до роботи: _____
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Теоретичні основи дизайну персонажів та ретро-готичної стилістики*, аналіз аналогів та формування концепції авторського всесвіту, проєктна розробка дизайну персонажів і пропсів всесвіту *«Багряний реквєім»*. _____
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Розділ 1	*Чемерис Г.Ю*		
Розділ 2	*Чемерис Г.Ю*		
Розділ 3	*Чемерис Г.Ю*		

7. Дата видачі завдання: 02.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Підготовчий етап. . Загальні збори. Організаційна інформація.*	*жовтень 2025*	
2	*Вибір і затвердження теми, узгодження з керівником.*	*жовтень 2025*	
3	*Аналіз теми. Провести дослідження об'єкту теми.*	*жовтень-грудень 2025*	
4	*Пошуковий етап. Аналіз аналогів*	*грудень 2025*	
5	*Визначення фінальної концепції авторського всесвіту*	*грудень 2025*	
6	*Початок роботи. Пошукові ескізування*	*грудень 2025*	
7	*Початок детального опрацювання фінального дизайну*	*березень-травень 2026*	
8	Апробація. *Написання і подання тези для збірника Молода наука-2026*	*березень 2026*	
9	*Попередній захист. Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень*	*травень 2026*	
10	*Завершити друк та збір матеріалів кваліфікаційного проєкту*	*червень 2026*	
11	*Захист кваліфікаційної роботи*	*червень 2026*	

Студент _____ *Ксенія КОРЕНЕВИЧ*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Вікторія БАРАБАШ*
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

АНОТАЦІЯ

Кореневич. К. С. Розробка дизайну персонажів та пропсів у ретро-готичному стилі для авторського всесвіту «Багряний реквієм» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, викл. В. А. Барабаш. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 86 с.

UA : Робота викладена на 86 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 76 джерел. Об’єкт дослідження: концепт-арт персонажів та ігрових об’єктів. Предмет дослідження: ретро-готична естетика у дизайні персонажів і пропсів. Мета дослідження: розробити дизайн персонажів та пропсів для авторського всесвіту «Багряний реквієм», використовуючи засоби інтеграції ретро готичної естетики. В роботі створено художню концепцію всесвіту «Багряний реквієм», а також розроблено дизайн персонажів і предметного середовища в ретро-готичному стилі.

Ключові слова: дизайн персонажів, ілюстрація, дизайн пропсів, концепт-арт, ретро-готика.

Korenevych K. S. Development of Character and Prop Designs in a Retro-Gothic Style for the "Crimson Requiem" Creator’s Universe : Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. lecturer V. A. Barabash. Zaporizhzhia: ZNU, 2026. 86 p.

EN : The work is presented on 86 pages of printed text. The list of links includes 76 sources. Object of research: concept art for characters and in-game objects. Subject of research: a retro-gothic aesthetic in character and prop design. The purpose of the study: to design characters and props for the original universe “Crimson Requiem” using methods of integrating retro-gothic aesthetics. The state of the researched problem is developed an artistic concept for the "Crimson Requiem" universe, and a character's designs and the game world in a retro-gothic style.

Key words: character design, illustration, prop design, concept art, retro gothic.

Апробація кваліфікаційної роботи:
1. Кореневич К. С Значення стилістичних характеристик персонажів на візуальне сприйняття *Збірник наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2026»* : ЗНУ, 2026 С. 268–269

ЗМІСТ

ВСТУП..... 6

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ТА РЕТРО-ГОТИЧНОЇ СТИЛІСТИКИ.....9

1.1. Поняття та особливості дизайну персонажів у візуальних медіа..... 9

1.2. Особливості процесу створення дизайну персонажів та пропсів..... 19

1.3. Характеристика ретро-готичного стилю у сучасному візуальному мистецтві..... 30

РОЗДІЛ ІІ АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ТА ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ АВТОРСЬКОГО ВСЕСВІТУ «БАГРЯНИЙ РЕКВІЄМ»..... 38

2.1. Аналіз візуальних аналогів і референсів у дизайні персонажів та пропсів 38

2.2. Формування концепції авторського всесвіту «Багряний реквієм»..... 43

2.3 Пошук стилістичних рішень та ескізування персонажів і пропсів.....48

РОЗДІЛ ІІІ ПРОЄКТНА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ І ПРОПСІВ ВСЕСВІТУ «БАГРЯНИЙ РЕКВІЄМ»..... 58

3.1. Розробка дизайну головних персонажів авторського всесвіту.....58

3.2. Розробка пропсів та предметного середовища..... 66

ВИСНОВКИ.....73

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 75

ДОДАТКИ.....84

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному культурному та цифровому просторі створення авторських всесвітів є одним із найактуальніших напрямів у сфері візуального мистецтва, дизайну та медіа індустрії. Розробка цілісного художнього світу потребує комплексного підходу, що поєднує знання з концепт-арту, графічного дизайну, сторітелінгу, психології персонажів, історії мистецтва та візуальної комунікації. Проте масове комерційне медіавиробництво спровокувало втрату концептуальної глибини художніх світів. Поверхневе копіювання стилів створює однотипні шаблони, що зумовлює потребу в науково обґрунтованому проектуванні всесвітів. Ефективна інтеграція історико-мистецького контексту (зокрема, готичної естетики та сакральної символіки) у сучасний концепт-арт простежується в успішних медіафраншизах. Яскравим прикладом є серія відеоігор Devil May Cry (ігровий директор — Хідеакі Іцуно), де готична архітектура, релігійні мотиви соборів і скульптур створюють виразний візуальний код. Ці елементи формують напружену, похмуру атмосферу та підсилюють відображення внутрішніх конфліктів персонажів [1]. Розробка авторського всесвіту сьогодні є складним процесом моделювання соціокультурних та міфологічних систем засобами дизайн

Головні персонажі є важливою складовою авторського задуму та концепції створеного світу, оскільки саме через них розкриваються особливості середовища, сюжету та загальної атмосфери твору. У відеоіграх, графічних новелах, коміксах та інших видах візуальних медіа персонаж виступає одним із основних носіїв наративу та візуальної стилістики. Його образ формується у взаємодії з навколишнім простором і повинен відповідати загальній естетиці авторського всесвіту.

Важливу роль у побудові цілісного художнього образу також відіграють «пропси» (від англ. *props — скорочення від properties*) — реквізити предметне оточення, аксесуари, екіпірування та артефакти які належать до авторського всесвіту [2]. Вони доповнюють характеристику

персонажа, підкреслюють особливості світу та допомагають передавати додаткову інформацію без прямого текстового пояснення. У сучасному візуальному дизайні допоміжні об’єкти розглядаються як елемент невербального сторітелінгу, оскільки деталі одягу, зброї, побутових предметів чи середовища можуть вказувати на соціальний статус, професію, історію або характер персонажа.

В умовах стрімкого розвитку технологій віртуальної та доповненої реальності, а також глобалізації ринку цифрового контенту персонаж та його атрибутика дедалі частіше стають центральними елементами візуальної комунікації брендів, видавничої продукції та цифрових платформ, навички створення і моделювання належного дизайну і предметного світу стає потрібним для конкурентоспроможності творчого продукту.

Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на зростаючу роль персонажів та їхнього предметного оточення як центральних елементів цифрової комунікації та вищевикладене зазначимо, що тема нашого дослідження в наступному формулюванні: «Розробка дизайну персонажів та пропсів у ретро-готичному стилі для авторського всесвіту «Багряний реквієм»» є актуальною.

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

Об'єкт дослідження — концепт-арт персонажів та ігрових об’єктів.

Предмет дослідження — ретро-готична естетика у дизайні персонажів і пропсів.

Мета роботи розробити дизайн персонажів та пропсів для авторського всесвіту «Багряний реквієм», використовуючи засоби інтеграції ретро готичної естетики.

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

1. Дослідити теоретичні аспекти проектування персонажів у візуальних медіа та визначити художньо-композиційні маркери ретро-готичного стилю в сучасному мистецтві.

2. Здійснити порівняльний аналіз існуючих світових аналогів
3. Сформувати концептуальні основи, наповнення та художній образ авторського всесвіту.
4. Виконати серію пошукових ескізів
5. Здійснити фінальну проєктну розробку візуальних образів головних персонажів, елементів озброєння та предметного середовища у ретро-готичній естетиці.

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом публікації тези «Вплив стилістичних характеристик персонажів на візуальне сприйняття» до збірника наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Молода наука-2026»

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 86 сторінок, 36 ілюстрацій, 76 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 65 сторінки. За темою роботи опубліковано 1 тезу доповіді на конференції.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ТА РЕТРО-ГОТИЧНОЇ СТИЛІСТИКИ

1.1. Поняття та особливості дизайну персонажів у візуальних медіа

«Згідно з Сучасним тлумачним словником української мови персонаж у перекладі (з фр. *«personnage»* або лат. *«persona»*) — це «особа, обличчя», дійова особа в художньому творі (театр, живопис, фольклор), яка в мистецтві та дизайні виражена певним зображенням» [3, с. 154].

Персонаж є центральною дійовою фігурою, через яку вибудовується сюжет і формується смислова та емоційна єдність твору. Він може втілювати як антропоморфні образи, так і уособлені об’єкти чи явища природи. Попри те що більшість персонажів є результатом художньої уяви, вони нерідко спираються на реальні прототипи або соціально впізнавані типажі. Дизайн персонажа це деталь котра залучена до розгортання сюжету та формування повноцінного образу художнього світу, передаючи його характер візуально. Так через візуал персонажа разом з поведінковими моделями, мімікою та жестами передає концептуальну ідею автора [4, с. 94].

Історія образотворчого мистецтва демонструє еволюцію візуальних образів — від наскельних малюнків до класичного мистецтва та сучасної ілюстрації, яка вплинула на формування образів персонажів. Але визначною точкою створення дизайнів персонажів став 1894 рік. В той час газета New York World доручила Річарду Фелтону Аутколту створити ілюстрації для карикатурної колонки недільного випуску, яка також містила гумористичні історії про хлопчика в жовтому нічному халаті (див.рис. 1.1). Хлопчика пізніше стали називати «Жовтим малюком», а його постать увійшла в історію як перший мультиплікаційний герой Сполучених Штатів. Після цього мультфільми почали домінувати у видавничій індустрії, коли стало відомо, що вигаданий персонаж може бути настільки яскравим і популярним.

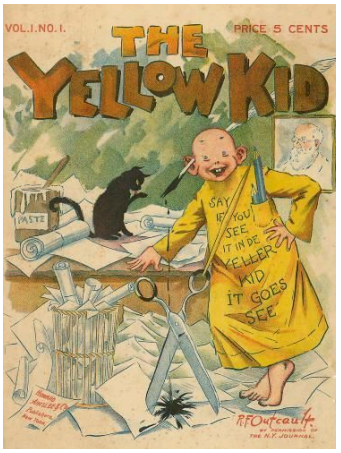


Рисунок 1.1- обкладинка коміксу Жовтий малюк

Наступний приклад це створення Людини Мішлен 1898 році, котре стало видатним досягненням: цей персонаж об'єднав творчу уяву братів Мішлен і художній талант Маріуса Руссільона, дизайнера плакатів, через що сформувався новий рівень популярності візуальних образів [5, с. 13].

Щодо анімаційної індустрії, то творчість студії «Компанія Волта Діснея» стала основою сучасних теоретичних і практичних принципів створення персонажів. Перші розроблені концепт-арти мали мінімалістичний і карикатурний стиль, однак із розвитком анімацій студія Disney поступово почала додавати більшої реалістичності та емоційної переконливості персонажам. Персонажі почали балансувати між карикатурністю та реалістичними деталями. Перебільшення в візуальному дизайні форм і міміки зберегли аби використовувати для емоційної виразності. Попри це перебільшення залишалися логічно обґрунтованими і відповідали характеру героя.

У процесі розробки персонажів увага також приділялася цілісності та читабельності образу. Аніматори прагнули уникати перевантаження сцени зайвими рухами або деталями, оскільки це послаблювало виразність персонажа. Окреме значення в методології Disney мало поняття «appeal» — привабливості персонажа. Для Disney привабливість означала здатність персонажа бути візуально виразним і таким, що легко запам’ятовується

завдяки формі, силуету та міміці задля того аби персонаж утримував увагу глядача через дизайн. Привабливість могла бути характерною як для позитивних героїв, так і для антагоністів. Навіть негативний персонаж повинен був залишатися візуально цікавим і виразним, щоб підтримувати емоційне залучення глядача до історії і не тільки викликав почуття страху і відрази, а більше урозманітнював спектр емоцій від перегляду [6, с. 67-68].

Ще одним фактором у історії дизайну персонажів є аніме (японська анімація). Історія японської анімації та манги починається з традицій укійо-е періоду Едо, де вже існувала техніка серійного відтворення зображень. У 1920-х роках разом з розвитком манги починає активно формуватися японська анімація, а дизайн персонажів зазнають впливу американської анімації [7].

Якщо розглядати різні японські анімаційні твори, то можливо наглядно побачити схожий паттерн стилістики, кожне окреме аніме може мати індивідуальне графічне виконання, проте все одно є притаманні спільні риси, зокрема акцент на персонажі як головному носії змісту. Характерною особливістю є свідоме перебільшення фізичних рис персонажів, насамперед очей, які займають значну частину обличчя та мають детальну структуру. Завдяки цієї особливості дизайну аніматорам легше зображувати емоції персонажів. Але це ще не всі функції цієї особливості, акцент на очах спрощує процес анімації, зменшуючи потребу у великій кількості кадрів. Це дозволяє передавати емоційний стан через один кадр обличчя, зберігаючи чітко виражені риси характеру за рахунок стилізованих і перебільшених деталей зовнішності.

Еволюції дизайну персонажів у світовій анімації притаманна циклічність, адже розвиток стилістики персонажів Disney тісно переплітається з японською анімацією. На етапі створення «Білосніжки та семи гномів», домінуючим був реалістичний підхід до зображення людей. Прихильність до реалістичних персонажів залишалася візитівкою Disney протягом десятиліть, проте елементи стилю який має в собі такі деталі як

великі очі, маленький рот, почали виявлятися значно раніше, ніж аніме здобуло масову популярність на Заході. Спочатку студія використовувала цей прийом вибірково — переважно для зображення тварин та дітей.

Проте найбільш радикальна трансформація візуальної мови Disney відбулася наприкінці 1980-х років, що чітко простежується у мультфільмі «Русалонька». Дизайн Аріель з її виразними очима став відходом від попередніх канонів. Ці зміни в дизайні персонажів були визвані зі стрімким зростанням популярності японської анімації в США протягом 80-х та 90-х років. Дизайн зовнішності персонажів утворило повне коло: від запозичення японськими майстрами ранніх напрацювань Disney, до зворотного впливу аніме на західну стилістику концептуальної розробки героя [8].

Окремо варто виділити, що для історії дизайну персонажів свій вплив мали і відеоігри. На початкових етапах розвитку ігрової індустрії візуальна складова та дизайн персонажів були обмежені так званою піксельною графікою. Епоха 8-бітної графіки змушувала розробників вдаватися до мінімалізму, де зовнішність героїв, таких відомих як Pac-Man або Mario, формувалася через геометричні примітиви та низьку роздільну здатність піксельної сітки. Незважаючи на таку схематичність, ці образи стали художніми архетипами і мають пряму асоціацією до 8-бітних ігор. Цей період довів, що впізнаваність персонажа залежить від виразності його силуету [9].

Візуальний дизайн Pac-Man (див. рис. 1.2), створений Тору Іватані є лаконічним та високо впізнаваним. На відміну від більшості тогочасних відеоігор зосереджених на концептах насилля та протистояння, цей проєкт запропонував наратив із відкритим змістовим наповненням. Мінімалістичний дизайн головного героя створив простір для вільної інтерпретації, що дозволяє користувачам проєктувати на гру власні емоції та суб'єктивні асоціації.

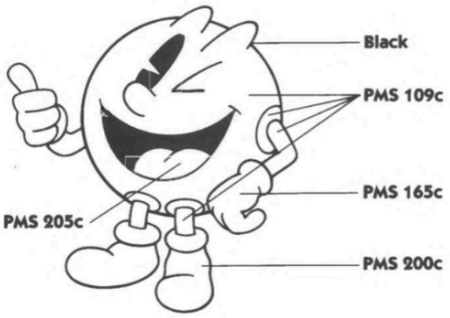


Рисунок 1.2 дизайн Пак-мена 1992 року [10]

За словами Іватані, дизайн привидів був натхненний японською мангою Маленький Привид Q-Taro і образом Каспера — дружнього привида. Самого Pac-Man було навмисно створено максимально мінімалістичним: без деталізованих рис обличчя чи складних елементів. Такий підхід пов’язаний із японською естетикою вабі-сабі, що цінує виразність і красу простих форм. Популярність «Pac-Man» показує, що навіть не надто деталізований дизайн персонажа може стати впізнаваним і культурно значущим, якщо він має чіткий візуальний образ та залишає простір для емоційного сприйняття глядачем [11].

Із розвитком відеоігор і постійним зростанням технічних можливостей ігрових систем змінювалися й підходи до дизайну персонажів. Перехід від піксельної графіки до тривимірного середовища поставив перед художниками нові вимоги щодо опрацювання форми, пропорцій і анімації. Разом із технічним розвитком змінилося і сприйняття персонажа в ігровому просторі. Більша увага почала приділятися індивідуальним рисам, пластичності рухів і дрібним деталям, які краще передавали характер, соціальний статус або особливості світу гри. До прикладу розвиток дизайну жіночих персонажів у ігровій індустрії США, Великої Британії та Японії містить в собі процес ідеалізації візуального образу, що базується на поєднанні національних культурних деталях, тогочасних соціальних трендів та технологічного прогресу. На прикладі Клер Редфілд з відео гри Resident Evil (див.рис. 1.3) простежується вплив молодіжних субкультур 90-х років,

зокрема стилів Гяру та Фрутс, де характеристики персонажа такі як великі очі, високий зріст, відповідають специфічному японському уявленню про європейський ідеал краси.



Рисунок 1.3 Клер Редфілд [12]

Британська традиція, втілена в образі Лари Крофт з гри Tomb Raider, головний персонаж втілює латиноамериканську естетику котра адаптована під англійський контекст. Попри графічне вдосконалення моделей протягом десятиліть, ключовим принципом дизайну залишається збереження концептуальної впізнаваності персонажа [13]. У дизайні відеоігрових персонажів тривалий час продовжувалась тенденція до використання ідеалізованих образів як жіночих, так і чоловічих персонажів. Чоловічі герої мали дизайн де зображалися гіпертрофовані втілення сили, мужності. Це частково пояснюється специфікою багатьох ігрових жанрів де як правило було зміщення на бойові дії та екшн. Але така стандартизація формувала обмежений набір типажів і репрезентацій. Більшість персонажів відеоігор належали до європеоїдного типу зовнішності, наразі цей аспект почав змінюватись, вводиться етнічна різноманітність. Останніми роками поширення набула внутрішньоігрова персоналізація. Багато відеоігор надають користувачеві можливість самостійно створювати та модифікувати персонажів, змінюючи їхню зовнішність. В цих випадках дизайнер має створити не тільки окремий та візуально єдиний образ персонажа, а ще

розробити візуал різних деталей зовнішності так, щоб вони виглядали гармонійно в різних комбінаціях [14].

Попри все, крім лише візуалу важливий і внутрішній світ персонажа. Оскільки персонажі є носіями авторських ідей та концепцій, важливою навичкою дизайнера є вміння передавати їхню роль і функції через зовнішній вигляд. Кожен персонаж може мати власний архетип, що забезпечує цілісність історії та формує конфлікт як основу драматичного розвитку сюжету. Важливим також є створення емоційного зв’язку з аудиторією, що дозволяє глядачам ідентифікувати себе з подіями та глибше занурюватися в історію. Персонажі здатні мати виразне естетичне значення, оскільки їхній візуальний образ здатний формувати художню цінність твору та ставати символом певного стилю, жанру або культурної епохи. Окремі персонажі можуть виконувати комедійну функцію, урізноманітнюючи наратив гумористичними елементами та врівноважуючи емоційну напругу сюжету [15].

Аби підкреслити певний архетип варто звернутись до форм. Вони надають можливість показати індивідуальність героя через візуальне сприйняття, не знаючи контексту. Мова форм зосереджена навколо трьох основних форм: кола, трикутника та квадрата. Використання округлих форм у дизайні персонажа асоціюється з динамікою життя, енергією та відчуттям цілісності та простоти (див.рис. 1.4). Через те що відсутні гострі кути такі образи сприймаються як безпечні, відкриті та доброзичливі, що часто використовується для підкреслення невинності або вразливості персонажа. Трикутники та гострі кути впроваджують у дизайн елемент напруги, агресії або прихованої небезпеки. Хоча така геометрія частіше притаманна для антагоністів, вона ще може символізувати рішучість, внутрішню силу та впевненість героя. Що стосується квадратних форм, то вони втілюють ідеї стабільності, важкості та непохитності. Попри певну статичність і меншу емоційну експресивність, такі контури ефективно передають риси впертості

та надійності, створюючи образ персонажа, який міцно стоїть на землі [16, с. 54].

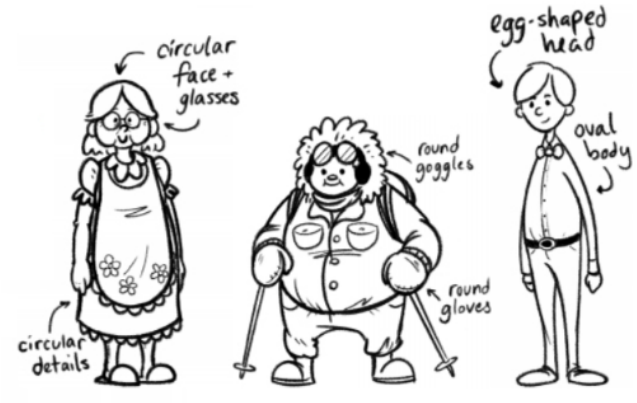


Рисунок 1.4 округлі форми в дизайнах персонажів [17]

Через дизайн персонажа — форму, силует, кольорову гаму, міміку, пропорції та поведінкові риси — глядач формує емоційний зв’язок із твором. Для дизайн персонажів має мати здатність викликати асоціації, симпатію та ідентифікацію з боку аудиторії.

У сучасній анімації та в іншому медіа контенті спостерігається поступове зростання різноманіття персонажів, що відображається у зміні архетипів і підходів до їхнього візуального конструювання. Якщо ранні медіа часто спиралися на спрощені або шаблонні моделі персонажів, то сучасний дизайн дедалі частіше відходить від жорстких стереотипних образів. Це проявляється як у зовнішності персонажів, так і в їхній поведінці, ролях та взаємодії із середовищем.

Архетипи все ще актуально використовувати оскільки вони допомагають швидко сформувати в глядача певне сприйняття героя. Архетипічні риси можуть передаватися через силует, пластику форм, кольори та характерні деталі дизайну. Надмірне використання стереотипних архетипів здатне спрощувати персонажів і робити їх менш індивідуальними, тому варто притримуватись балансу. На прикладі класичних принцес Disney, це жіночі персонажі які тривалий час будувалися навколо архетипу пасивної

героїні, яка потребує порятунку, такий підхід впливав на сюжетну структуру і так само має вплив на візуальну мову персонажів: тендітні пропорції, м'які форми, романтизований образ і підкреслена залежність від чоловічого персонажа.

Через візуальні характеристики персонажі стають носіями певних архетипів, цінностей та емоційних асоціацій. Для сучасного дизайну персонажів характерним є прагнення до більшої індивідуалізації образів, переосмислення традиційних архетипів і створення персонажів, здатних викликати сильний емоційний відгук без надмірної опори на стереотипні моделі [18].

Поняття архетипів було систематизоване К. Г. Юнгом на основі аналізу сновидінь та поведінкових патернів пацієнтів. Подальший розвиток цієї концепції отримав у працях дослідника міфології Джозефа Кемпбелла, який визначив вісім поширених архетипів, представлених у художніх наративах: герой, союзник, блазень, вартовий, наставник, сповісник, перевертень та тінь. Один персонаж може поєднувати в собі кілька архетипів одночасно, проте для формування цілісного образу доцільно обрати один базовий архетип і відштовхуватися саме від нього. Після визначення архетипу варто окреслити 3–5 ключових рис характеру персонажа. Наприклад якщо це архетип «тінь» герой може бути наділений такими якостями, як хитрість, інтелектуальність і жорстокість [19].

Теорія архетипів Карла Юнга формувалася поступово. У 1912 році він виокремив первісні образи, пов'язані з універсальними культурними мотивами, що повторюються в різних епохах, які стали основою концепції колективного несвідомого. У 1917 році Юнг описав ключові психічні структури, що впливають на поведінку та творче мислення. Згідно з його концепцією, архетипи пояснюють повторюваність мотивів у міфології, казках і світовому мистецтві та проявляються через символи й образи, а не як безпосередньо усвідомлювані форми [20].

Серед основних архетипів Юнг зазначав такі як Персона, Самість, Аніма, Анімус і Тінь, кожен з них відображає окремі аспекти людської психіки та внутрішнього досвіду. Архетип Персони пов’язаний із соціальною роллю людини та її здатністю адаптуватися до суспільства через використання певних «масок» поведінки. Самість, у свою чергу, уособлює цілісність особистості та гармонійне поєднання свідомого й несвідомого. Архетипи Аніми та Анімуса відображають наявність у психіці людини психологічних рис протилежної статі, тоді як Тінь репрезентує приховані, витіснені або неприйнятні аспекти особистості, пов’язані з інстинктами, страхами, агресією та внутрішніми конфліктами.

Попри значний вплив теорії архетипів на гуманітарні дисципліни, сучасна психологія нерідко критикує концепцію Юнга за надмірну узагальненість, містичність і культурну упередженість. Проте архетипний підхід продовжує активно використовуватися у сфері літературознавства, кінематографа, масової культури та дизайну персонажів. Під час створення персонажів архетипи використовуються як інструмент формування характеру, мотивації та візуального образу. Вони забезпечують впізнавані психологічні риси та полегшують сприйняття персонажа аудиторією. Архетипи також впливають на поведінку героя, його силует, кольорову палітру, символіку та загальну стилістику дизайну [21].

Колір також формує асоціативне сприйняття персонажа та може бути пов’язаний з архетипами. Його значення залежить від культурного контексту й індивідуального досвіду, однак у масовій культурі простежуються сталі візуальні відповідності. Наприклад, у персонажів Disney темні відтінки, зокрема чорний і фіолетовий, часто використовуються для образів антагоністів. Чорний колір передає відчуття небезпеки, загрози через це такий колір є найуживанішими для найбільш загрозливих антагоністів. Щодо світлих та теплих кольорів то в цьому випадку така палітра присутня в дизайні позитивних персонажів. Зелений пов’язується зі зростанням, розвитком і внутрішніми змінами, що характерно для героїв, які проходять

помітну трансформацію протягом сюжету. Жовтий та помаранчевий кольори підкреслюють доброзичливість, щирість і позитивність персонажа.

Деякі кольори використовуються для створення складніших або суперечливих образів. Так, синій у дизайні антагоністів може пом’якшувати їхнє сприйняття, додаючи харизми або комічності, а білий іноді застосовується для створення оманливого образу «позитивного» персонажа. Загалом колір у дизайні допомагає швидко передати характер, емоційний стан і роль героя ще до розкриття сюжету [22].

1.2. Особливості процесу створення дизайну персонажів та пропсів

Пропси (від англійського props) спочатку мав визначення який позначав тільки реквізит. Дизайнери реквізиту розробляли предмети для подальшого використання у театрі, кіно. Також цей термін пов'язаний з дизайном дому або інтер'єру.

Використання реквізиту бере початок ще з театру Стародавньої Греції. У постановках Есхіла умовні предмети, як-от урни чи камінці, слугували для позначення виборчих атрибутів і виконували суто функціональну роль. У театрі Відродження реквізит набуває більшої символічної та драматургічної ваги: у творах Вільяма Шекспіра, зокрема в «Гамлеті», череп стає важливим символом смерті та швидкоплинності життя. Через технічні обмеження того часу предмети виготовлялися вручну або використовувалися реальні об’єкти з доступних матеріалів, таких як дерево, метал чи тканина. Водночас у шекспірівському театрі активно застосовували природний реквізит. Для постановки «Сон літньої ночі» на сцену приносили дерева, гілки чи мох, щоб створити ілюзію лісового середовища. Реквізит був важливим елементом візуальної комунікації, який допомагає передавати атмосферу, жанр і зміст твору [23].

У сучасному медіа виробництві та індустрії інтерактивних розваг термін «пропси» позначає об’єкти, що наповнюють візуальний простір медіа продукту, забезпечуючи його деталізацію. Художники-реквізитори

займаються створенням цих ресурсів, виготовляючи продукт з концепт-артів зображення у тривимірні моделі різного ступеня складності — від елементарних предметів побуту до масштабних технічних агрегатів, або готових за дизайном предметів які надалі добавляють у анімації [24].

До прикладу у відеоіграх завдяки предметному наповненню середовища гравець отримує додаткову інформацію про місце дії, рівень технологічного розвитку світу, функціональне призначення локації та її історію. Реквізит також допомагає орієнтуватися в просторі та може виступати допоміжними матеріалами. У геймдизайні реквізит, пропси поділяють на кілька категорій залежно від масштабу та функції. До великого реквізиту належать об’єкти, що формують основну структуру середовища: транспорт, дерева, паркани, архітектурні конструкції або великі елементи декорацій. Середній реквізит виконує роль наповнення простору та деталізації сцени — це вуличні ліхтарі, меблі, сміттєві баки, вивіски, рекламні конструкції та інші елементи міського чи інтер’єрного середовища. Дрібний реквізит складається з невеликих деталей, таких як книги, листя, каміння, трава, посуд або предмети побуту. Невеликі об’єкти часто створюють відчуття «живого» простору та роблять оточення більш переконливим.

Для досягнення реалістичного результату потрібним є також й якість текстур, деталізація матеріалів, коректне освітлення та оптимальна кількість полігонів, звісно відштовхуючись від початкового стилю гри. Особливо це стосується об’єктів переднього плану, які гравець може розглядати зблизька. Недостатня деталізація або невідповідність матеріалів здатні порушити відчуття цілісності середовища та знизити рівень занурення у гру. Художники додають тріщини, подряпини, графіті, сліди бруду, дорожню розмітку, калюжі, вентиляційні отвори, рекламні плакати або інші дрібні візуальні елементи для покращення візуальної частини світу. Процес створення реквізиту зазвичай починається зі збору референсів і дослідження візуального стилю проєкту. Художник аналізує форми, матеріали,

конструктивні особливості та історичні або стилістичні джерела, які відповідають концепції гри. Після цього створюється базова тривимірна модель об’єкта. На ранніх етапах часто використовують низько полігональні моделі, які допомагають визначити загальну форму та пропорції предмета. Далі модель деталізується, створюється високий полігональна версія, а потім виконується UV-розгортання — процес підготовки поверхні моделі для коректного накладання текстур.

Наступним етапом є запікання текстур (baking), під час якого деталі високо полігональної моделі переносяться на спрощену версію, зберігаючи візуальну деталізацію без перевантаження рушія. Після цього модель інтегрується в ігровий рушій із налаштуванням матеріалів, колайдерів, освітлення та інших параметрів. У великих студіях цим займаються окремі спеціалісти, однак художник з реквізиту має розуміти процес для врахування технічних обмежень і оптимізації. Його завдання — поєднувати естетику об’єкта з його технічною ефективністю та коректною інтеграцією в ігрове середовище [25].

В анімаційних та ігрових проєктах до створення пропсів і реквізиту залучаються художники та дизайнери, а в невеликих командах ці завдання можуть виконувати концепт-художники персонажів або середовища. У професійній практиці застосовуються фотобашинг, 3D-блокінг, колажування та створення фізичних макетів, що дозволяє дослідити форму, пропорції та конструкцію об’єкта до етапу виробництва. Після затвердження концепції реквізит переходить до моделювання, текстурування або інтеграції в сцену. Важливим аспектом є виразність форми: предмет має залишатися читабельним навіть у спрощеному силуеті, що досягається через роботу з пропорціями та композицією.

Під час опрацювання деталей враховується принцип візуальної ієрархії. Найбільший рівень деталізації зазвичай зосереджується в тих частинах об’єкта, які перебувають у полі уваги камери або активно взаємодіють із персонажем. Другорядні елементи можуть бути спрощеними,

що дозволяє уникнути візуального перевантаження сцени та підтримувати композиційну цілісність.

Важливим є баланс між стилізацією та функціональністю: реквізит має відповідати художній мові проєкту та зберігати візуальну логіку. У стилізованих роботах це досягається через спрощення форм і перебільшення пропорцій, у реалістичних — через конструктивну та матеріальну точність. Для підвищення якості дизайну використовуються референси з реального світу, а також враховується контекст середовища. Окрім цього, пропси виконують функцію візуальної оповіді: вони розкривають характер персонажа, його передісторію та підсилюють наратив. Кожен об’єкт має чітку сюжетну та функціональну роль, що робить реквізит важливим елементом world-building і формує цілісність вигаданого світу [26].

Відповідно до цього персонаж не є автономною одиницею, це елемент котрий взаємодіє з усіма компонентами твору, задля створення динамічного та переконливого художнього світу. Ключова функція героя полягає в утриманні глядацької уваги та стимулюванні інтересу до подальшого розгортання подій. Підсумовуючи інтеграція будь-якого образу в структуру твору має бути виправдана його змістовим навантаженням — здатністю транслювати сюжетно важливу інформацію, емоційний досвід або ціннісні орієнтири [27].

Дизайнер персонажів займається створенням концепції, стилю та візуального образу персонажа з початкового етапу. Творець має вміти детально опрацьовувати характер героя для формування його зовнішніх особливостей та впізнаваного образу. Розробка персонажа, незалежно від того, чи є він людиною, фантастичною істотою або антропоморфним образом, зумовлює необхідність творчого підходу. Дизайн персонажів вважається одним із найскладніших і водночас найпопулярніших напрямів у сфері розважального мистецтва. Кожен художник використовує власний метод роботи, тому універсального способу створення персонажа не існує. Проте процес зазвичай починається з отримання брифу — опису

майбутнього героя. У ньому можуть міститися відомості про характер, роль, зовнішність або особливості поведінки персонажа. На основі отриманого опису дизайнер створює перші ескізи та варіанти образу. Попередні начерки допомагають визначити можливі напрямки розвитку дизайну, уточнити форми, силует і загальний стиль персонажа [28].

Варто брати до уваги для якого медіа контенту створюється дизайн. Так на прикладі анімаційних серіалів слід звернути увагу на загальну концепцію анімації та її деталізованість включно з пропсами, фоновими зображеннями. З розвитком сюжета персонажі можуть мати тенденцію змінюватись візуально, але ці зміни в дизайні не повинні перетнути межу невпізнаваності візуального образу. У більшості випадків дизайн для телебачення та анімаційних серіалах розробляється візуально мінімалістичним та лаконічним, завдяки цьому персонажів легше анімувати, а надалі візуально мінімалістичний образ спрощує реалізацію перенесення дизайну на іграшку (див.рис. 1.5). Під час проектування треба візуалізувати объект тривимірно як для іграшок, так і для анімації, оскільки персонажа потрібно намалювати або змоделювати та побачити з усіх боків (спереду, ззаду та збоку, а також, можливо, з нижнього та верхнього ракурсів).



Рисунок 1.5 Іграшкова адаптація персонажів

Зміна окремих елементів дизайну може впливати на цілісність усього персонажа. Візуальні рішення повинні підтримувати характер персонажа та його роль у сюжеті [29, с 71-72].

За словами художника (Макса Улічні Муньйоса, створення цікавих і переконливих персонажів потребує ґрунтовного вивчення реальності. У процесі дослідження фотографій і живопису початку 1910-х років автор поступово сформував розуміння тематичного контексту. Художник наголошує, що пошук якісних референсів є тривалим, проте необхідним етапом перед початком основної роботи. На його думку, реальність часто містить більш незвичні та виразні деталі, ніж вигадані образи. Тому спостереження за реальними людьми, історичними матеріалами та візуальними джерелами допомагає створенню унікальних рис персонажа, які складно сформувати виключно за допомогою уяви.

Після визначення концепції та характеру персонажа починається етап де потрібно дослідити форму і силует. Окрім взаємодії та контрасту між формами, суттєве значення має їхнє асоціативне та емоційне сприйняття, бо форма значною мірою впливає на розкриття особистості персонажа. Форма та силует здатні передавати певний візуальний ритм, який створюється за розподілу ваги та поставою персонажа. Беручи до уваги те що будь-яка форма прагне до візуальної рівноваги, спосіб, у який персонаж тримається в просторі впливає на сприйняття його характеру та поведінки аудиторією. Наприклад видовжені, вузькі та високі форми часто асоціюються з нестабільністю, напруженістю або вразливістю, тоді як короткі та широкі форми створюють враження стійкості й надійності. Водночас гострі та кутові елементи у більшості випадків сприймаються як більш агресивні та конфліктні, навпротивагу округлі форми викликають відчуття м’якості, доброзичливості та безпечності.

Свою роль у формуванні образу відіграють жести, пластика рухів, одяг і реквізит персонажа, пропси. У візуальних творах персонажі рідко зображуються у повністю статичному положенні, адже манера стояти,

рухатися чи виражати емоції є засобами характеристики особистості. Як наслідок з цим процес створення дизайну персонажа доцільно доповнювати етапом дослідження жестів і динаміки руху. Вибір пропорцій, костюма та реквізиту повинен підсилювати пластику персонажа та його силует аби розкрити персонажа через зовнішній вигляд [30, с. 20-22].

У процесі побудови пози важливе значення має поняття лінії дії — умовної напрямної, яка проходить крізь фігуру та визначає загальний рух, ритм і характер пози. У більшості випадків така лінія простежується від ніг до голови й допомагає художнику виявити основний «поштовх» руху персонажа. Лінія формує відчуття пластики, динаміки та цілісності силуету. Вертикальні статичні пози також мають лінію дії, однак через прямолінійність вони часто виглядають менш виразними та динамічними. Проте якщо художник концентрується лише на формальній побудові то це може призвести до не природних та нереалістичних результатів. Значно важливішим є розуміння того, яку саме дію виконує фігура, який емоційний стан або фізичне зусилля вона передає. У практиці художника процес створення пози зазвичай не є суворо послідовним: форма, рух, ритм і характер образу формуються одночасно та взаємодіють між собою. Навіть стримані або майже нерухомі пози повинні мати виразний жест. Для цього художники часто використовують незначний вигин корпусу, що дозволяє уникнути надмірної статичності.

Зокрема, зміна прямої вертикалі на легку увігнуту або опуклу форму надає персонажу більшої природності, плавності та емоційної виразності. Одним із найпоширеніших принципів побудови динамічної пози є використання S-подібної кривої. Така форма створює плавний рух через усе тіло та особливо ефективно працює у поєднанні з контрастом і поворотами корпусу (див.рис. 1.6). S-подібна лінія дії часто застосовується для створення елегантних, живих і пластичних поз. C-подібна крива використовується для простіших або емоційно пригнічених поз, наприклад

сутулої постави, сумного чи виснаженого персонажа. Лінії допомагають зробити силует більш виразним та реалістичним [31, с. 18-22].

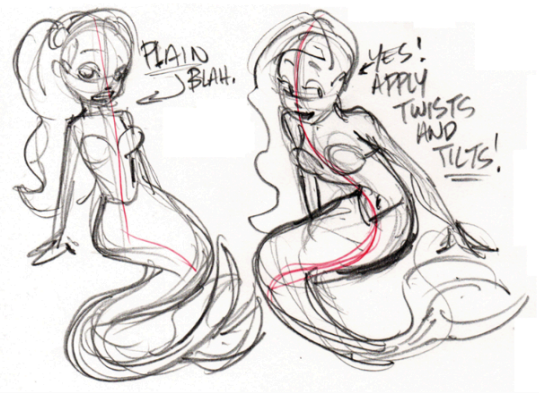


Рисунок 1.6 приклади використання S-подібної кривої

Концепт-арт є одним із перших етапів створення персонажа, після чого формується подальший візуальний образ. Розробка починається з дослідження різних варіантів форм, силуету, пропорцій, деталей поступово уточнюючи зовнішність персонажа узгоджуючи всі деталі. Концепт-арт через зовнішність персонажа передає особливості його характеру, соціального статусу, ролі в історії та емоційного стану. Такі елементи, як одяг, аксесуари, текстури, кольори чи навіть форма силуету, стають ознаками що формують образ і допомагають глядачеві глибше розуміти місце персонажа у сюжеті. Дотримання єдиної стилістики концепт-арту із загальним дизайном проєкту веде до створення цілісного візуального середовища та посилює занурення споживача медіа контенту у вигаданий світ [32].

Перед початком розробки концепт-арту персонажа або пропсів в художньому проект варто ознайомитись з історією та всесвітом, бо цей процес може містити у собі ще проектування персонажів, бестіарію, локацій та елементів ігрового чи кіно середовищ.

Одним із найбільш ефективних інструментів на етапі пошуку візуальної мови ландшафту є метод створення мініатюр. Ця техніка базується на генерації серії швидких, вільних за формою та схематичних

начерків, так за короткий проміжок часу можливо опрацювати багато композиційних рішень. За допомогою використання мініатюр у кількості від чотирьох до шести одиниць можно створити вибірку концепцій, що відповідають загальному мотиву заданого середовища. Основний фокус при цьому зосереджується на структурній побудові кадру та тональних відношеннях.

Для оптимізації процесу концепт арт художники виконують свої роботи у тональній шкалі сірого (grayscale). Цей метод, найбільш релевантний для цифрових медіа, дозволяє художнику абстрагуватися від колористичної складової та зосередитися виключно на розподілі світлотіні та плановості. Виключення кольору на ранніх етапах мінімізує кількість когнітивних змінних, що потребують одночасного контролю, тим самим спрощуючи процес прийняття рішень та підвищуючи швидкість візуалізації ідей. Аналогічний підхід може бути реалізований і за допомогою традиційних графітових інструментів, хоча перехід від монохромного ескізу до кольорового зображення в не цифровому середовищі є технологічно важчий. Метод ітераційного створення мініатюр у відтінках сірого є оптимальним засобом досягнення композиційної виразності [33].

Щодо більше детальної розробки реквізитів пропсів цей процес має схожу послідовність. Робота над дизайном розпочинається зі створення швидких чорнових мініатюр (див.рис. 1.7), які дозволяють визначити загальний напрямок форми, конструкції та стилістики об’єкта. Цій підхід створює умови для варіативного опрацювання композиційного рішення та структури силуету на початковій стадії розробки, уникаючи раннього заглиблення в технічні деталі.

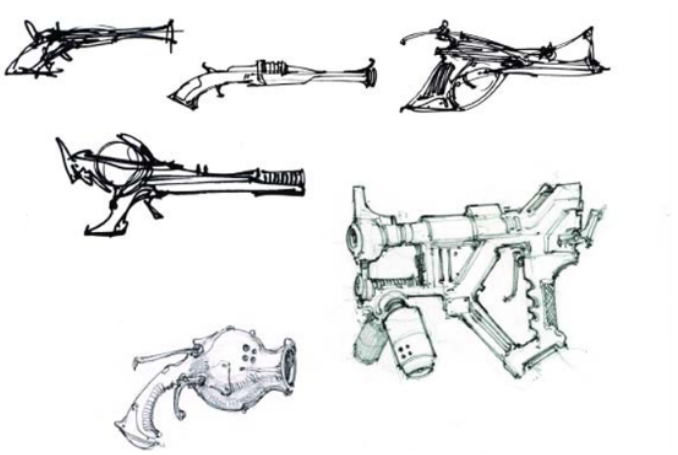


Рисунок 1.7 начерки пропсів за різним рівнем пропрацювання

Подібно до дизайну персонажів, у процесі створення пропсів також можна використовувати дослідження та поєднання елементів різних історичних і технологічних епох. У результаті використання сучасних та ретро компонентів у межах одного дизайну створюється впізнаваний образ предмета, при цьому дозволяючи уникнути стереотипних рішень, характерних для масової візуальної культури. Під час створення пропсів важливим аспектом є визначення їхньої функціональної та ролі в історії. Якщо предмет є ключовим елементом сюжету або безпосередньо пов'язаний із персонажем, його дизайн потребує більшої уваги до форми, конструкції та деталей. Наприклад у випадку такого виду реквізиту як рушниця основна увага приділяється силуету, адже він забезпечує швидке зчитування об'єкта глядачем [34].

З точки зору психологічного погляду візуальна стилізація персонажів є чинником у формуванні емпатичного зв'язку та психологічного сприйняття суб'єкта аудиторією. Ведуться дискусії де обговорюються ступені реалізму та емоційний відгук на такий стиль, де, згідно з гіпотезою «моторошної долини», надмірне наближення до людської подоби без досягнення повної ідентичності може викликати когнітивний дисонанс та відчуття відторгнення. Іконізація персонажів за МакКлаудом припускає, що стилізовані образи є більш ефективними для залучення аудиторії. Дизайн персонажа модулює два аспекти емпатії: ситуативний контекст та емоційну

експресію. Використання перебільшених виразів обличчя та динамічних рухів тіла сприяє точнішому сприйняттю емоційних станів спостерігачем. Стилізовані аватари часто сприймаються як більш привабливі та соціально вільні, що робить їх використання доречним для комерційного та художнього використання [35].

Одним з потрібних етапів розробки дизайну є колір. У дизайні персонажа колірна палітра виконує декоративну роль і паралельно може передати такі якості як емоційний стан, роль персонажа. До прикладу теплі кольори це пряма асоціація з активністю та енергією, а холодні відтінки навпаки формують стриманість, віддаленість.

Теорія кольору досліджувалася ще з часів праць Ісаак Ньютон та Йоганн Вольфганг фон Гете. Вони розробляли взаємозв'язки між кольорами. Свій внесок у розвиток теорії зробив Йоганнес Іттен його система кольорового кола стала відома у сфері мистецтва і дизайна. У своїй праці опублікованій у 1921 році Іттен узагальнив досвід попередніх дослідників кольору і виставив власну модель принципів кольорів (див.рис. 1.8) Підхід ґрунтувався на технічних аспектах змішування кольорів, а також була інформація про емоційний вплив кольору на сприйняття.

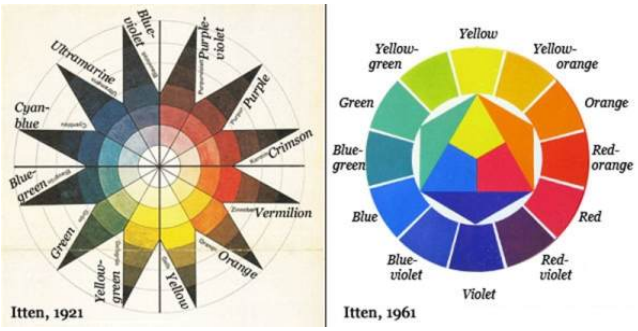


Рисунок 1.8 кольорове коло Іттена

В кольоровому колі Іттена є дванадцять кольорів, ця загальна система побудована на основі трьох первинних кольорів — жовтого, синього та червоного. Ці кольори вважаються базовими так як не можуть бути отримані шляхом змішування інших кольорів. Потім вторинні кольори — зелений,

помаранчевий і фіолетовий — утворюються в результаті поєднання двох первинних кольорів. Додатково коло містить третинні кольори, що виготовляються процесом змішування первинного та сусіднього вторинного кольору.

Варто виділити принцип кольорових комбінацій, запропоновані Іттеном у використанні дизайну персонажів. Одним з таких принципів є комплементарні кольори — поєднання відтінків, розташованих навпроти один одного в кольоровому колі. Так створюється сильний контраст. У дизайні персонажів це можно використати для акцентування уваги на окремих деталях костюма, силуету або емоційного образу героя. Наприклад, поєднання фіолетового та жовтого може підкреслювати амбітність, містичність або владність персонажа, а червоно-зелені контрасти здатні створювати відчуття конфлікту, напруги або внутрішнього протистояння [36].

1.3. Характеристика ретро-готичного стилю у сучасному візуальному мистецтві

Поєднання ретро та готичного стилів створює візуальне поєднання котре уособлює в собі контраст між вінтажною романтизацією минулого та містичною атмосферою готики. Ретро-естетика відрізняється вмістом де є рішення минулих епох, акцент на декоративності, деталі характерних формах і стилізації під певний історичний період, наприклад 80-х років. Паралельно готичний стиль вирізняється драматичністю, загостреними формами, темною кольоровою гамою та використанням символіки, пов’язаної з містикою, релігією й середньовічною архітектурою. Поєднавши ці стилі можно створювати виразні візуальні образи, де вінтажні мотиви поєднуються з атмосферою занепаду, таємничості. Подібна стилістика часто містить такі елементи які відносяться до вікторіанської моди, середньовічної архітектури, старовинної механіки та декоративних орнаментів і доповнює їх перебільшеними силуетами, контрастними

формами та деталями, що підсилюють емоційне сприйняття образу. Поєднуючи дизайни таких стилів можно створити нові ідеї для дизайну персонажів, костюмів, зброї та пропсів, це поєднання створить впізнаваний візуальний світ із вираженим настроєм і атмосферою.

Готичний стиль розпочав свій розвиток у художній культурі Західної Європи з середини XII до XVI століття. Виникнувши в регіоні Іль-де-Франс коли зростала кількість міст-комун, готика трансформувала романські традиції у особливу каркасну стилістику, це також запобігло створювань соборів зі стрілчастими склепіннями та великими вітражними площинами (див.рис. 1.9). Каркасна система будівництва дала змогу частково перенести навантаження зі стін на опори та аркбутани. Архітектори змогли почати створювати споруди зі стрілчастими склепіннями, високими колонами та великими вітражними вікнами, які наповнювали інтер’єр світлом. Світло в готичному храмі мало ще й символічне значення, в той час воно сприймалося як щось на кшталт прояву божественної присутності.



Рисунок 1.9 Шартрський собор [37]

Цей технологічний прорив став можливим завдяки посиленню раціоналізму та розквіту університетської освіти, що поступово змінювало середньовічне мислення в бік інтересу до людської особистості та реального світу. Естетична домінанта вертикалізму знайшла своє пряме відображення і в дизайні одягу: під впливом нових технологій обробки металу та крою одяг

набув приталених форм, підкреслюючи силует «готичної кривої», що доповнювався гостроносим взуттям та високими каркасними головними уборами. На сході почався розвиток ковки зі сталлі. Замість кольчуг з'явився новий тип обладунків, епоха хрестових походів зробила свій внесок. Традиційні важкі кольчуги, які тривалий час залишалися основним видом захисту, поступово почали доповнюватися, а згодом і витіснятися пластинчастими елементами. Новий тип обладунків складався з окремих металевих пластин, з’єднаних шарнірами та ременями, що давало змогу краще повторювати анатомічну форму тіла й водночас зберігати рухливість воїна. Подібна конструкція забезпечувала ефективний захист від ударів холодною зброєю та підвищувала функціональність спорядження під час бою. Розвиток обладунків вплинув й на європейський костюм та одяг загалом. Зміни у формі захисного спорядження спричинили появу нових типів одягу, адаптованих до носіння металевих пластин і підкреслення силуету лицаря [38].

Архітектура і одяг часто змінювались в один час і були пов'язані між собою. Історично можуть ґрунтуватися на схожих принципах формоутворення, пропорціювання та побудови загального візуального образу. Одним із зв'язків та аспектів архітектури та моди, дизайну одягу є те що архітектурні форм використовуються для подальшого втілення у концепт. При цьому принциповим є не пряме копіювання будівельних елементів, а саме асоціативна та композиційне відсилання. Дизайнер відбирає характерні риси архітектури — лінії, пропорції, фактурність поверхонь — і переосмислює чи переробляє їх у костюмній формі. Цей підхід можно вжити до реального дизайну одягу так і для дизайну персонажів.

Особливо продуктивним джерелом для модного дизайну виступає готична архітектура, яка вирізняється вертикалізмом, стрімкою динамікою форм і складною декоративною системою. Характерними ознаками є стрілчасті арки, нервюрні конструкції, вітражні вікна та багатий

орнаментальний декор, що створює ефект легкості та спрямованості вгору. Ці риси легко трансформуються у мову костюма через вертикальні конструктивні лінії, видовжені силуети, багатошаровість і контраст фактур. Готичний стиль у сучасному дизайні одягу активно інтерпретується і переробляються так званими модними домами та дизайнерами, наприклад як Alexander McQueen, в його роботах архітектурні форми поєднується з драматичним силуетом (див.рис. 1.10).



Рисунок 1.10 колекція під час Тижня моди в Парижі [39]

Готику в моді можно впізнати через прихильність до чорної палітри, використання корсетів, шнурівки, мережива, щільних і прозорих матеріалів, доречні також контрастні поєднання, акцент на червоному. Додатково застосовуються декоративні елементи, що відсилають до середньовічної символіки та орнаментики. Найчастіше вживаними є прямі та А-подібні силуети, багатошаровість, асиметричні або видовжені форми, також характерними ознаками є використання контрасту між важкими та легкими матеріалами, наприклад такі як оксамит, шкіра, шифон, мереживо. Кольори як правило відібрані з темної гами з акцентними вставками насичених кольорів, що підсилюють емоційний вплив образу. У процесі розробки дизайну готична архітектура використовується як концептуальна основа, де візуал декоративних елементів будівель додається у форми та фактури для одягу. Треба зазначити що така техніка не означає буквальне відтворення архітектурних деталей, мова йдеться про стилізовану інтерпретацію —

перетворення візуальних принципів такі як ритм, пропорції і орнаментальність у засоби дизайну одягу. Взаємодія архітектури та дизайну костюма в стилістиці готичної естетики створює основу для творчого проєктування. Вона розширює можливості формотворення, дозволяючи створювати концептуально цілісні колекції, де архітектурні принципи трансформуються у мову сучасного модного дизайну [40].

Слід також розглянути особливості стилю ретро. Згідно з визначенням цей термін має абстрактне та художнє походження і використовується для речей що не зустрічаються повсюдно, але мають культурне значення. Це напрям або стиль, який містить в собі стилістику минулого [41].

Однієї з особливостей ретро-стилізації є те що це репродукція предметів, одягу або деталей інтер'єру минулих епох, але створеними за сучасними технологіями. На відміну від антикваріату яке має значення предметів віком понад 100 років, ретро є продуктом сучасності, що використовує візуальні стилістики минулого — відповідну колористику, геометричні форми та фактури матеріалів — для розробки імітації образу певного історичного періоду. Ретро-дизайн з'явився через культурну рефлексію [42].

Основним ретро трендом є історизм котрий ґрунтується на творчому та асоціативному копіюванні та повторенні пропорцій стетики минулих епох зображаючи характерні силуети, пропорції, кольорові рішення. Модний тренд такого стилю як історизм почав формуватись наприкінці XX століття, в той час Ів Сен-Лоран (англ. Yves Saint Laurent) створив колекцію 1971 року де переосмислив моду 1940-х років (див.рис. 1.11). Існує таке поняття як «історичне етно», воно поєднує елементи традиційного костюма, народного мистецтва та історичних особливостей.



Рисунок 1.11 колекція 1971 року [43]

В українському модному середовищі також простежується елементи ретро та вінтажу у творчості низки дизайнерів, які звертаються до етнічної спадщини та автентичних форм для подальшого використання у своїх працях. Вінтажна мода встановлює символічний зв’язок з минулим, традиціями та культурною спадщиною. Також через цей стиль може з'явитися відчуття історичності та ностальгії. Автентичний вінтажний одяг демонструє естетику певного часу і репрезентує характерні модні тенденції своєї епохи [44, с. 38].

В наш час до поняття “ретро” можно віднести не тільки реальні об'єкти а і елементи медіа простору. До прикладу один з таких елементів це реклама. Візуальні образи, що відсилають до минулих епох, так само здатні викликати емоційний відгук. В цьому прикладі ностальгію використовують як і для візуального сприйняття, для швидкого асоціювання та нагадуванню потенційному глядачу так і для емоційної рефлексії. Ностальгічні елементи також актуально використовувати через зміни у теперішньому соціальному контексті, в наш час зростає відчуття самотності та потреба в емоційному зв’язку. Ностальгія в цьому випадку виконує соціальну функцію, вона відкриває спільні спогади і таким чином створюється відчуття колективного досвіду. Ностальгія котру несе за собою ретро, не важливо чи це інтер’єр або візуальні медіа може допомогти людині осмислити плин часу та інтегрувати власну ідентичність.

У маркетинговому середовищі звернення до минулого має за собою стратегічне значення. Через зростання ролі штучного інтелекту та цифрових технологій акцент на «людяності» та історичності допомагає виділити бренд. Зокрема, популярність естетик які відсилають до вінтажних елементів минулого або ретро-стилізації показує прагнення до символічної стабільності та утримання реального та історичного навпротивагу технологіям. Це помітно і в трансформаціях великих брендів, які переходять до більш класичних і позачасових візуальних рішень, використовуючи історичні образи [45].

Ще одне візуальне медіа де часто зустрічається готичність та ретро це відеоігри. Ретро-готичні відеоігри поєднують піксельну стилізацію 2D-ігор з візуальними мотивами готики. Художній стиль таких ігор має темні кольорові палітри, контрастне освітлення, середньовічну архітектуру, собори, замки і руїни. Ігри такого типу при своїй технічній простоті піксельної графіки створюють атмосферу містичності, занепаду та романтизованої темряви. Візуал ретро-готичних проєктів відсилається на образи вікторіанської епохи, релігійної символіки, вампірської естетики та похмурих фантазійних світів. Знову ж таки, це ще один приклад де ретро використовується не через елементи такі як одяг, або середовище, а через основну візуальну та технічну стилістику продукту.

Ретро-ігри в широкому розумінні можуть визначатися не лише віком програмного продукту, а відтворенням естетичних характеристики попередніх поколінь ігрових систем. Зазвичай йдеться про ігри, що асоціюються з 8- та 16-бітною епохою (приблизно 1980–1990-ті роки). Тож ключовою ознакою ретро-естетики є піксельна графіка з обмеженими палітрами, плиткова структура зображення у стилізації під технічні обмеження ранніх технічних пристроїв. В наш час розробники використовують нові технології аби відтворити обмежений візуальний стиль як в старих іграх, від чого цей стилістичний вибір несе за собою інтерпретовану ностальгію [46].

Готична мода у вінтажному контексті все частіше використовується в сучасній культурі, поєднує історичну спадщину з тенденціями модного дизайну. Таке поєднання стилів надає індивідуального. Готична ретро мода має тісний зв’язок з мистецтвом, літературою, музикою та історією.Цю візуальну естетику формує романтизм, вікторіанська епоха, середньовічна культура та готична архітектура. Завдяки цьому одяг стає засобом трансляції особистих цінностей, естетичних уподобань та світоглядних позицій. Колірна палітра такого стилю не надто різноманітна, важливо використовувати темні кольори які стали каноном, найвпізнаваніший є чорний, бордовий, темно-фіолетовий, смарагдово-зелений та відтінки сірого. Ці кольори сприяють створенню атмосфери таємничості, драматизму та стриманої елегантності. Ще одним аспектом без якого не обійтись аби досягти впізнаваності стилю це використання особливих матеріалів, зокрема оксамит, мереживо, шовк, атлас і шкіра, завдяки котрим створюється багатство фактур. Орнаменти також виконують свою роль, поширеними є ті при створенні яких надихалися середньовічною та вікторіанською естетикою, або створені з елементами мереживного оздоблення, вишивки, а також образи хрестів, троянд, кажанів, воронів та інших символів, традиційно пов’язаних із готичною культурою.

У сучасній альтернативній моді готика часто змішується з ретро-елементами, поєднуються класичні вінтажні силуети із характерними готичними акцентами. Наприклад, мереживні сукні, натхненні модою минулих десятиліть, можуть доповнюватися масивними аксесуарами, декоративними корсетами або прикрасами з історичними мотивами. Не тільки візуальна складова є головною у цій стилістиці, важливим чинником у розвитку та тиражуванні готичної естетики став її тісний зв'язок із музичною культурою. Особливо вплинули жанри постпанку, дарквейву та індастріалу, після котрих сформувалась свою субкультура, що виділялась характерним одягом, зачісками, макіяжем і аксесуарами. Концерти, фестивалі та інші культурні теж вплинули на розвиток й переосмислення

готичного стилю, і як наслідок сприяли його поширенню за межі музичного середовища.

Ще одну роль у становленні готичної естетики відіграли відомі діячі культури, які через власний сценічний та повсякденний образ сформували характерні риси цього модного напряму. Значний вплив мала Siouxsie Sioux, чий театралізований стиль, експресивний макіяж та поєднання готичних і панк-елементів мали велику популярність та впізнаваність [47].

РОЗДІЛ ІІ
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ТА ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ АВТОРСЬКОГО ВСЕСВІТУ «БАГРЯНИЙ РЕКВІЄМ»

2.1. Аналіз візуальних аналогів і референсів у дизайні персонажів та пропсів

Для аналізу були підібрані персонажи з відеоігор та аніме які загалом виступили прикладом поєднання різних естетик, але спільним були готичні мотиви.

Першим таким прикладом став головний герой Данте з гри Devil may cry (див рис. 2.1). Дизайн цього персонажу дуже впізнаваний приклад створення харизматичного персонажа. В його образі можно виділити поєднання готичної естетики та елементів сучасної масової культури і сучасної фешн моди. Такий мікс зіграв роль у тому щоб персонаж Данте сприймався як небезпечний боєць і харизматичний антигерой.



Рисунок 2.1 Дизайн Данте [48]

Його зовнішність — світле волосся, довгий червоний плащ, темний одяг і масивна зброя створює силует, який легко впізнається навіть у динамічних сценах відеогри. Червоний плащ став візитівкою дизайну персонажа, і несе в собі асоцію з агресією, енергією, силою та небезпекою. Варто зазначити що цей колір ще підкреслює імпульсивний і самовпевнений

характер героя. Темні елементи костюма створюють контраст по всім канонам готичного візуалу.

Дизайн Данте тісно пов’язаний із його характером і поведінкою. На відміну від класичних героїв, персонаж має негативні якості наприклад як зухвалість, сарказм і легковажність навіть у небезпечних ситуаціях. Візуально про це повідомляє розслаблена постава, демонстративна манера тримати зброю. Зовнішній вигляд працює як продовження його особистості. В дизайні персонажа присутнє поєднання європейських готичних мотивів із японським підходом до стилізації персонажів. У дизайні є впливи готичної архітектури, образів мисливців на демонів і мотивів темного фентезі.

Ще одним прикладом виступив персонаж Вульфгард з гри Arknights: Endfield. Стиль його образу перегукується з дизайном самої гри де футуристичні технології поєднуються з елементами військової та індустріальної естетики Цей персонаж не уособлює яскраву декоративність (див.рис. 2.2).



Рисунок 2.2 Дизайн Вульфгарда [49]

Одяг та спорядження персонажа містять численні ремені, захисні вставки, металеві елементи та конструкції. Такий деталі формують належність персонажа до світу з високим рівнем технологічного розвитку. Однією з особливостей дизайну цього персонажу є пріме відсилання на сюжетний аспект. Незважаючи на те що на початку сюжету цей персонаж постає як дружній соратник, при собі він має маску яка ідентична до масок

тутешньої банди котра виступає ворогом для гравця. Так дизайн цього персонажа візуально розказує про його минуле. Колірна палітра схожа до попереднього персонажа. Кольори притаманні Вульфгарду це акцентний червоний та темні відтінки, але цього разу це колір більше відіграється як акцент і відсилає до стихії персонажа-вогонь.

Наступний дизайн це образ Вінсента Валентайна з відео гри Final Fantasy 7. Стилістика його образу це поєднання готичної естетики, мотивів body horror та елементів індустріального дизайну. На відміну від героїчних або відкрито агресивних персонажів, дизайн Вінсента привертає увагу на загадковість та психологічну напругу. Однією з особливостей його образу є велика кількість металевих деталей. Металевий рукавиця відсилає до готичного стилю та обладунки. Також ця деталь є асиметрією силуету (див.рис 2.3).



Рисунок 2.3 Дизайн Вінсента Валентайна

Металеві елементи також присутні у вигляді пряжок, застібок, ланцюгів і захисних деталей костюма. Велика кількість ременів і фіксаторів створює асоціацію зі стримуванням або обмеженням, що можна трактувати як візуальне відображення внутрішнього стану персонажа та його спроб контролювати власну темну сторону. Масивні високі чоботи з металевими вставками та важкою конструкцією звертають увагу на відчуття ваги й

похмурості образу й так само як і рукавиця відсилають до готичних обладунків. Вони візуально стабілізують силует персонажа. Ще одним аспектом є поєднання матеріалів у костюмі. Метал контрастує з м’якою тканиною плаща та шкіряними елементами одягу. Цей контраст створений для образу подвійності персонажа — поєднання людського та нелюдського. Домінування чорного та темно-червоного кольорів формує похмуру атмосферу й підкреслює трагічність персонажа. Червоний плащ додає динаміки навіть статичному силуету. Як висновок дизайн Вінсента Валентайна демонструє що через візуал можна сформувати складний психологічний образ персонажа.

Наступним аналогом, на цей раз жіночого персонажу є дизайн героїні під ім'ям Шалом з гри Path to Nowhere. Її стиль передає енергію агресивності не на пряму, а через перебільшену врівноваженість, чіткість деталей (див.рис. 2.4). В дизайні є контраст до котрого долучені офіційно діловий стиль і неформальність. Загальна форма нагадує працівника спецслужб: строгий силует, довге пальто, стриманий декор, через що є асоціація з дисципліною й авторитетом.



Рисунок 2.4 Дизайн Шалом [50]

Дизайн не має надмірних контрастів. Відтінки білого та сірого створюють енергетику дистанційованості. Акцентні елементи багряних відтінків не звертають на себе всю увагу яскравою плямою, а урізноманітнюють палітру такими ж темними кольорами. Така палітра допомагає розробити образ людини, яка приховує емоції та діє раціонально у кризових ситуаціях.

Що стосується зовнішності, то погляд Шалом зазвичай спокійний, прямий і майже беземоційний, що створює дискомфорт. Відсутня надмірна експресія. Силует персонажа також працює на цю ідею. Він витягнутий, вертикальний і доволі закритий, має приховані трикутні форми. Довгі лінії пальта та вузькі форми створюють відчуття витонченості і паралельно цьому роблять його «гострим» і відчуженим.

Щодо створення дизайну середовища, пропсів то гарним прикладом будуть пропси з відеогри Дарк Соулз. Розробники приділяють значну важливість силуету, пропорціям та візуальній впізнаваності. Форма зброї не розглядалася виключно як декоративний елемент. Дизайнери прагнули створити зброю, яка б легко зчитувалася гравцем і мала виразний характер навіть за мінімальної кількості деталей. Вони відмовилась від значного декорування на користь чіткої форми та зрозуміальної конструкції.

Значну роль у формуванні дизайну відігравала також взаємодія між художньою концепцією та анімацією. Остаточний образ зброї розкривався як і через статичний зовнішній вигляд так і через спосіб її використання. Дизайн зброї базувався на балансі між функціональністю, виразністю силуету, художньою стилізацією та відповідністю загальній атмосфері світу, що забезпечувало високий рівень цілісності та впізнаваності візуального стилю [51].

2.2. Формування концепції авторського всесвіту «Багряний реквієм»

Формування концепції авторського всесвіту «Багряний реквієм» базується на поєднані готичних архітектурних форм та ретро-естетики з

1980-х до початку 2000-х років. Для створення потрібної стилістики було використано специфічну колірну тріаду, систему гострих силуетів у дизайні персонажів та поєднання антикварних і функціональних елементів у розробці об'єктного середовища.

Вибір готики обумовлений формотворчим та символічним потенціалом. Увагу було приділено формам що пристуні в готичній архітектурі — стрільчастим аркам, шпилям, ці деталі були натхнення для побудови дизайну об'єктного середовища та одягу. Один із типів візуальної концепції котрий використовувався стали видовжені силуети, аби надати персонажам витонченості.

Використання готичної естетики та елементів часто застосовується і до нині. Багато візуальних медіа на пряму відсилаються, або запозичують естетику готики. Протягом історії готика постійно трансформувалася, але й надалі використовувалась в медіа, при цьому ключові фактори такі як естетизації темного, тривожного зберігалися. Від літератури XVIII століття та вікторіанської культури до музичних субкультур 1980-х років стиль набував нових форм. У цифрову епоху готичний стиль був переосмислений та поєднанний з іншими історичними мотивами. В певний період часу розуміння готики значною мірою було пов’язане з субкультурною приналежністю але надалі це змінювалось та знімалися рамки з використанням певної художньої мови та естетики. В наш час можливо простежити як дизайнери застосовують готичні образи для осмислення складних або табуйованих тем. В час сучасного візуального мистецтва готична естетика переживає новий етап трансформації, припиняє бути суто історичною чи поп-культурною реплікацією. Збільшується використання готики в мас-медіа та брендами. Як наслідок, поверхневе використання стилю нівелює його початковий художній виклик, перетворюючи естетику на розважальний контент [52].

З огляду на це, на меті було повернення до першоджерел готичного світовідчуття під час створення всесвіту. Сучасна художня практика,

наприклад такі як концепт-арт відеогри «Bloodborne» наглядно демонструє, що творча спільнота розглядає готику як гнучкий метафоричний простір. Дизайнери відтворюють візуальні шаблони минулого,і додають точки дискомфорту в сучасних невидимих системах, технологіях та екзистенційній втраті свободи.

Аби розробити ретро-дизайн який відповідатиме канонам та викликає емоційний відгук, потрібен точний синтез елементів що відповідають потрібній епосі або концепції заданого проекту. Цьому стилю також притамані ключові компоненти, які разом створюють історичну атмосферу та забезпечують впізнаваність візуального ряду.

Одним з структурних компонентів виступає геометрія, яка включає активне використання простих форм — прямокутників, квадратів, кіл і трикутників. Такі елементи допомагають організувати простір і спрямувати увагу глядача. Щодо колірної палітри ретро-стилю то вона є варіативною: вона поєднує насичені, контрастні відтінки з м’якими пастельними або приглушеними тонами. Яскраві кольори застосовуються для створення візуальних акцентів, а менш насичені відтінки формують відчуття «зношеності». Найпопулярнішими та впізнаваними є такі кольори як бежеві, сірі, білі, жовті, рожеві, сині, червоні та чорні відтінки.

Не менш значущими є текстури, що імітують різноманітні матеріали — папір, дерево, картон, тканину або книжкові сторінки. Такі рішення додають тактильної візуальності та мають ефект автентичності, формуючи відчуття матеріальної присутності минулого. Завершальним елементом виступає типографіка, яка в ретро-дизайні вирізняється використанням декоративних, рукописних або стилізованих шрифтів із характерними елементами оздоблення. Вони виконують не лише функціональну роль, але й слугують важливим естетичним інструментом, що підкреслює індивідуальність і стилістичну цілісність композиції [53]. Перед створенням власного дизайну варто більше зануритись і дізнатися про кольори, так як вже було сказано кожні кольори мають свої асоціації. Колір впливає на

емоційне сприйняття через механізми асоціативного навчання та пам’яті. У процесі життєвого досвіду людина формує зв’язки між кольорами, формами, звуками та певними емоціями, що зумовлює їхній несвідомий психологічний вплив. Під час сприйняття візуального образу активуються асоціативні мережі пам’яті, які викликають відповідні емоційні реакції на основі попереднього досвіду. Водночас значення кольорів не є універсальним, оскільки воно залежить від індивідуальних, соціальних і культурних чинників, тому інтерпретація кольорових асоціацій може суттєво відрізнятися залежно від контексту [54, с.22].

Для візуального всесвіту «Багряний реквієм» ключовою колірною основою обрано поєднання чорного, червоного та фіолетового з обмеженим використанням білого. Палітра одночасно спирається на готичну традицію та ретро-візуальні коди, пов’язані з історичними стилізаціями темряви, романтизованої драматичності та театралізованої символіки.

Чорний колір виступає фундаментом, закріплюючи відчуття глибини, тиші та структурної стабільності. У готичній естетиці чорний традиційно асоціюється з містикою, смертністю, сакральною порожнечею та архітектурною монументальністю. У візуальному ретро-контексті він також відсилає до кінематографічної чорно-білої драматургії. Наступний колір - червоний у цій палітрі функціонує як емоційний та наративний акцент. У готичній традиції він часто пов’язаний із мотивами крові, тілесності, пристрасті. У ретро-естетиці червоний також часто використовується як колір театральної виразності, декоративної надмірності та драматичного підсилення сцени. У поєднанні з чорним він створює різкий контраст. Фіолетовий у межах «Багряного реквієму» показує готичні конотації пов’язані з містикою, сакральністю. У ретро-візуальній традиції фіолетовий часто з’являється у стилізаціях неону, декоративного освітлення або символічної екзотизації простору. Він пом’якшує жорсткість чорного та червоного та відчуття психологічної неоднозначності. Білий колір

використовується переважно як світловий акцент або інструмент візуального розділення.

Кольори часто інтерпретуються через призму емоцій, настроїв і символічних значень. Сприйняття кольору суттєво варіюється залежно від контексту його використання: оточення, характеру відтінку, взаємодії з іншими кольорами, композиційної структури та наративного середовища, в якому він функціонує. Ефективність колірного рішення виникає у взаємодії з наративом, образами персонажів та загальним візуальним ритмом композиції [55].

Створюючи будь який дизайн який відсилає до історичних реалій, такий як готика, варто більше розуміти значення кольорів саме у той час. Так до прикладу можно розібри середньовічну добу, в той проміжок часу кольори почали набувати релігійного та символічного значення. У християнській традиції так позначали духовні поняття і релігійні образи. Наприклад червоний колір це асоціація з жертовністю та кров'ю Христа, а білий це святість. Золотий і фіолетовий вже мали трохи інший сенс, це ознак влади, символ високого суспільного становища. Якщо розібрати картини, то митці прагнули до реалізму, тому кольори були більш приглушені для переконливого зображення простору [56, с. 6-7].

Дизайнерам важливо вміти передати історію, або дати глядачам підказки до всесвіту через візуал. Вже було зазначено суть та важливість підбору доцільних кольорів до відібраної стилістики, так само важливий дизайн та відповідність реквізитів, пропсів.

Реквізит може відігравати значну роль у розповіді історій, слугуючи потужним інструментом для розвитку персонажа. Ретельно підбираючи та використовуючи реквізит, оповідачі можуть покращити розуміння аудиторією особистості, мотивації та стосунків персонажа. Реквізит може допомогти встановити походження, інтереси чи професію персонажа. Крім того, реквізит також може бути використаний для символізації емоцій або представлення важливих тем в історії [57].

За цим принципом для всесвіту «Багряний реквієм» дизайн пропсів розробляється як функціональне доповнення до персонажів і як інструмент візуального наративу. Кожен предмет повинен мати на меті відображати індивідуальні особливості свого власника, спосіб життя та роль у світі твору. Кольори пропсів узгоджуються з палітрою персонажа, аби побачивши окремі предмети лише з візуалу зрозуміти хто їх власники. Завдяки цьому предмети можуть формувати цілісне сприйняття персонажа.

Окрім колірних рішень, важливо приділити увагу дизайну декоративного оздоблення предметів, яке спирається на характерні риси готичної естетики та ретро. Джерелом натхнення готичних елементів виступає насамперед архітектура соборів з арками, вітражними композиціями, складним кам’яним різьбленням та орнаментальними мотивами. Ці елементи адаптуються до дизайну зброї, аксесуарів та інших предметів. Використання архітектурних мотивів створює єдину візуальну мову світу, у якій персонажі, середовище та предметне оточення взаємопов’язані між собою. Такий підхід сприяє формуванню впізнаваної художньої стилістики «Багряного реквієму», де кожен елемент дизайну підсилює загальну атмосферу готичної романтики, драматизму та містичності.

2.3 Пошук стилістичних рішень та ескізування персонажів і пропсів

Важливим етапом створення авторського всесвіту є візуалізація та пошук стилістичних рішень, в якому присутній процес ескізування персонажів. Початком став аналіз та структурування матеріалу через створення тематичних мудбордів.

Мудборд виконує функцію візуальної систематизації ідей, асоціацій, стилістичних рішень та емоційних характеристик. Через мудборд формується перше уявлення про атмосферу, естетику. Також допомагає визначити візуальний напрям, знайти гармонійне поєднання форм, кольорів,

текстур та графічних елементів. Однією з технік розробки мудборду є асоціативний метод, як приклад дизайнери можуть звернутись до системи образних зв’язків, тоді це допоможе розширити варіанти візуальних рішень. Один із варіантів це ще й відмова від банальних візуальних рішень на користь складніших та менш очевидних образів додасть фінальному концепту оригінальності. Такий підхід використовується у концепт-дизайні, аби передати настрій, функцію та символічне значення об'єкта.

Візуальні референси концентруються на конкретних деталях: архітектурних елементах, фрагментах одягу, декоративних деталях, джерелах освітлення чи текстурах матеріалів. Свій внесок також приносить типографіка, адже шрифти також мають здатність формувати емоційне сприйняття проєкту. До прикладу, готичні шрифти асоціюються з драматизмом, або історичною естетикою, щодо геометричних то вони створюють відчуття сучасності.

Не менш важливим аспектом є композиційна організація мудборду. Розташування елементів може впливати на сприйняття та створити візуальний ритм. У дизайні також враховуються особливості людського зору: певні ділянки площини сприймаються менш активно, тоді як центральні або контрастні елементи автоматично привертають увагу глядача. Є два основних формати мудбордів — аналоговий та цифровий. Аналоговий мудборд ґрунтується на техніці колажу та включає в себе використання фізичних матеріалів: фотографій, вирізок, тканин, квитків, декоративних елементів або зразків фактур. Цифровий мудборд орієнтований на мультимедійність та швидкість роботи. Окрім звичайних зображень, він може включати анімацію, відеофрагменти, аудіоматеріали та інтерактивні елементи. Як висновок мудборд може бути аналітичним методом у процесі дизайн-проєктування [58].

Щодо розробки мудборду для персонажа на ім’я Азраель, то ідея була в тому аби обрати та поєднати дві відмінних, на перший погляд, стилістичних концепцій в одній формі. Були додані референси моди кінця

XX — початку XXI століття та готичні елементи. Ретро частина образу базується на використанні референсів верхнього одягу, зокрема курток і об’ємних силуетів, характерних для моди кінця 1990-х — початку 2000-х років. Для цього періоду властивими є оверсайз-крій, масивні деталі, елементи вуличної стилістики, додає образу динаміки й практичності і водночас вписуючи у сучасний контекст із деталями гранжу та естетики Y2K. Y2K стиль (від “Year 2000”) спочатку позначав проблему переходу комп’ютерних систем у 2000 рік, однак згодом став пов’язан з модою та попкультурою початку 2000-х. Їй притаманне поєднання футуристичних уявлень про цифрове майбутнє з яскравими кольорами, експериментальними формами та впливами масової культури [59].

Додавання готичних елементів реалізується через використання з релігійними та лицарськими напрямками (див. рис. 2.5)



Рисунок 2.5 Мудборд персонажу Азраель

Розробка мудборда дозволила виявити спільні точки взаємодії цих стилістичних напрямів. Масивні силуети ретро-одягу стали основою для створення форми персонажа, а готичні елементи — металеві деталі, ремені, пряжки — доповнили костюм.

Проєктування дизайну персонажа на ім'я Валері виявилося складнішим творчим завданням, так як об’єднання обраних стилістик

вимагала балансу та нетривіальних рішень. До мудборду були додані інтерпретації моди 1990-х років, з акцентом не на повсякденний одяг, а на більш концептуальні та виразні форми, характерні для альтернативної моди того періоду (див. рис. 2.6). Додатково було інтегровано елементи готичної естетики, аби додати драматичності. Поєднавши гранж з готичними мотивами та стриманою строгістю сприяло формуванню цілісного образу, у якому брутальність гранжу врівноважуються елегантністю готики. На меті було створення мудборду для основи персонажа з стриманим дизайном який містить в собі альтернативні стилістичні акценти. Це для того щоб підкреслити багатошаровість образу та передати поєднання її професійної дисциплінованості зі складною, подвійною природою характеру. Планувався контраст між зовнішнім поєднанням строгістю та експресивністю для більш психологічно виразного сприйняття персонажа.



Рисунок 2.6 Мудборд персонажу Валері

Під час роботи над мудбордом для другорядного персонажа Еліаса було застосовано інший підхід у формуванні концепції. Основним наміром було відтворення образу персонажа, тісно пов’язаного з релігійною та духовною сферою, водночас зберігаючи відчуття неоднозначності його особистості. Для цього у візуальному рішенні було використано елементи, асоційовані з церковною символікою, стриманістю, аби акцентувати увагу на статусі і видом діяльності. У стилістиці образу присутні деталі, які створюють відчуття дистанції та недовіри: темна кольорова гама, контрастні

форми, вже існуючі неоднозначні персонажі такі як Ягамі Лайт з аніме Death Note (див. рис. 2.7).



Рисунок 2.7 Мудборд персонажу Еліас

Як референс для створення персонажа, Лайт Ягамі став прикладом образу інтелектуального та харизматичного героя. Його характер будується на поєднанні високого інтелекту, емоційної стриманості, прагнення до контролю та переконаності у власній винятковості. Важливою рисою персонажа є поступове сприйняття себе як вищої сили, що має право самостійно визначати поняття справедливості та людської цінності. Як візуальний і психологічний референс, персонаж показує поєднання авторитетності, інтелектуальної переваги та прихованої загрози і як результат це робить його образ напруженим, неоднозначним і драматично виразним [60]. Цей мудборд дозволив сформувати персонажа, чий дизайн поєднує риси духовного наставника та владної фігури з прихованою загрозою, аби створити образ який виглядав би більш складним.

Коли формувався мудборд для пропсів основним джерелом натхнення стали стилізовані фентезійні масивні мечі, характерні для темної фентезі та готичної естетики. Основна увага приділялася виразності силуету та декоративній частині зброї. Для стилізації було обрано мотиви готичної архітектури, характерні форми готичних соборів. Акцент зроблено саме на орнаменти і форми готичних вікон, які стали візуальним референсом під час

розробки деталей зброї. Ритмічність ліній та складна декоративність дозволили надати більшої візуальної виразності і асоціативного зв’язку з релігійною й містичною тематикою. У результаті вийшов образ де присутня масивність зброї з елегантними готичними деталями (див. рис. 2.8).

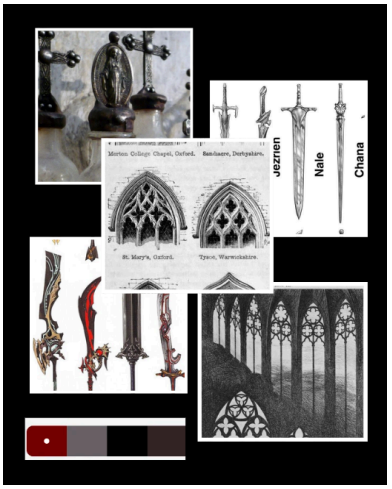


Рисунок 2.8 Мудборд пропсів

Після того як мудборди були опрацьовані почався етап ескізування. Для подальшого формування образу персонажа процес пошукового ескізування розпочався з опрацювання портрету героя. На початковому етапі розглядалася ідея введення асиметричних елементів зовнішності, асиметричні форми зачіски, а також таких акцентних деталей, як вітиліго чи шрами, що мали б підкреслити складний життєвий досвід персонажа (див. рис. 2.9). Проте в подальшому від цих рішень було відмовлено, оскільки вони ускладнювали загальну композицію образу та занадто перевантажували візуальне сприйняття. В подальшому акцент перенесено на пом’якшення зовнішності персонажа щоб створити більш відкритий та емоційно привабливий образу.



Рисунок 2.9 Перший пошуковий ескіз

В подальшому образ героя буде більш дружнім до глядача водночас зберігши відчуття наявності особистої історії та внутрішніх переживань. Була ідея позитивного головний героя зі складним минулим, однак без надмірної візуальної драматизації образу.

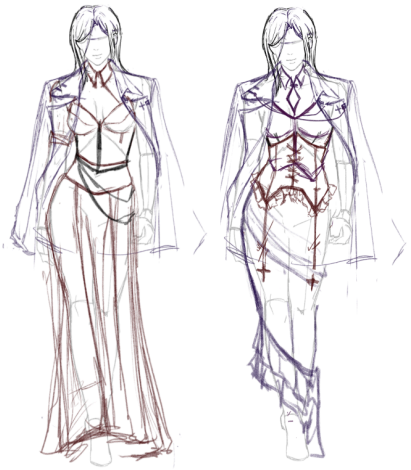


Рисунок 2.10 Варіації пошукових ескізів

На відміну від першого героя, дизайн жіночого персонажа зазнав значної кількості змін у процесі розробки. Видозміни стосувалися як і зовнішнього вигляду так і ролі персонажа у сюжеті, що так само впливало на формування її візуального образу. Під час роботи змінювалися силует, стилістичні елементи, дизайн одягу та загальна емоційна подача персонажа (див. рис. 2.10). Однією з проблем стало додавання ретро-елементів без

втрати характерної видовженої форми силуету. У перших пошукових ескізах персонаж мав більш класичний і стриманий вигляд: використовувався піджак накинутий на плечі, а також приталений одяг, через що образ був більш формальним. Але такі рішення не дозволяли повністю передати необхідний характер персонажа. Частина варіантів виглядала надто суворо та стримано, наближаючись до ділової естетики, а інша частина занадто тяжіла до готичної стилістики. Незважаючи на зміни, одним із ключових елементів, що був присутній майже в усіх варіантах дизайну, залишався корсет. Його форма, конструкція та рівень стилізації змінювалися відповідно до розвитку образу. Була ідея залучити корсет аби формувати силует і поєднати ретро та готичні мотиви. Завдяки цьому він був композиційним центром образу.

Остаточний образ буде відрізнятись, а також краще відображати внутрішній характер персонажа та його роль у авторському всесвіті.

Щодо персонажу Еліас то він зазнав подібного процесу численних змін під час розробки. Спершу він задумувався як один із центральних персонажів авторського всесвіту та як можливий антагоніст персонажа Азраель. Але на етапі пошукових ескізів постала проблема дизайну візуального образу, так як персонаж був безпосередньо пов’язаним з церковною ієрархією та управлінням духовними структурами. Це вагомо обмежувало варіативність дизайну, адже зовнішній вигляд мав відразу посилатись до його належності до духовенства (див. рис. 2.11).



Рисунок 2.11 Перший варіант образу персонажа Еліас

Спочатку образ священика було навмисно відображено як неоднозначний та внутрішньо суперечливий. За сюжетом персонаж викликає довіру, справляє враження відкритої, доброзичливої та спокійної людини, але насправді він керується власними прихованими намірами. Першою ідеєю було передати подвійність характеру візуал, поєднати традиційні риси духовної особи з елементами, що натякають на неоднозначність персонажа. Для цього контрасту було обрано стриманий силует, натхненний традиційним церковним вбранням, який доповнювався деталями з більш виразним декоративним та символічним характером. У дизайні були використані ланцюги як додатковий стилістичний елемент. Створена поза не повністю статична: легкий нахил корпусу та асиметричне положення рук створюють відчуття руху. Також своє значення у формуванні характеру відіграють і додаткові предмети. Книга, яку тримає персонаж, відсилає до його ролі священика та духовного авторитету, аби передати релігійність та зв’язок із церковною владою. Чотки з хрестом у протилежній руці врівноважують композицію та силует. У подальшому персонаж зберіг основну концепцію, однак було змінено його сюжетну роль і зовнішній вигляд.

На етапі пошуку дизайну зброї для головного героя було розроблено декілька концептуальних варіантів меча. На меті було створити зброю, яка

відповідає атмосфері авторського всесвіту, поєднати стилізацію і при цьому зберегти характерні ознаки меча, щоб предмет не втратив функціональності.. Зброя є одним із головних атрибутів персонажа і має відповідати його образу. Основним джерелом натхнення стала готична архітектура, декоративні елементи меча були запозичені зі стрілчастих арок та візерунків готичних вікон. Конструктивно меч базувався на історичних прототипах дворучної зброї, наприклад на таких мечах як цвайхандер (див. рис. 2.12).

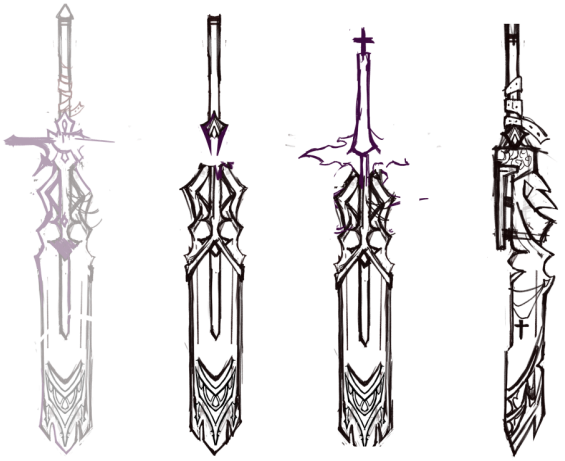


Рисунок 2.12 Варіанти дизайну зброї

Цвайхандер належить до категорії великих дворучних мечів, що набули поширення в Європі наприкінці Середньовіччя та в епоху Відродження. В руки цю зброю брали досвідчені воїни, адже не всі могли справитись з такою масою та розмірами. У бойових умовах цвайхандер застосовувався для прориву ворожих формацій, створення проходів для союзних військ. Загальна довжина меча могла перевищувати два метри, а клинок сягав близько півтора метра. Ця зброя часто мала подвійну гарду, основна гарда захищала руки бійця, а додаткова відокремлювала незаточену частину клинка [61].

Але для більшої виразності під час ескізування зброї ширину збільшено порівняно з історичними аналогами. Як наслідок ширше лезо формує більш виразний силует, робить зброю візуально важчою і головне завдяки цьому декоративні предмети сприймаються легше. Окремо

розглядався варіант створення меча на основі зразків однолезової зброї. За історичну основу заляг меч фальшіон. Фальшіон це європейський одноручний меч з одностороннім заточуванням, що використовувався з XIII по XVI століття. Мечі такого типу мають різні форми клинка від вигнутих до прямих, іноді нагадують мачете. Загалом історики вважають що зброя мала тонке, гостре та легке лезо призначене переважно для ефективного розсікання тканинних обладунків [62].

Такий тип дизайну надавав оригінального силуету що відповідає фантазійному характеру всесвіту, проте надалі головну увагу над розробкою візьме на себе саме перший варіант, котрий більше підходить самому персонажу. Остаточний дизайн був сформований на основі поєднання історичних прототипів із фантазійною стилізацією.

РОЗДІЛ ІІІ
ПРОЄКТНА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ І ПРОПСІВ ВСЕСВІТУ «БАГРЯНИЙ РЕКВІЄМ»

3.1. Розробка дизайну головних персонажів авторського всесвіту

Поняття «вдалого» дизайну персонажа переважно залишається суб’єктивним, адже вимоги до персонажів змінюються залежно від сфери застосування — анімації, ігрової індустрії, реклами чи наприклад коміксів. Попри це незалежно від медіа персонаж має викликати емоційний відгук і формувати у глядача відчуття зв’язку з образом, тому важливими складовими його створення є продумана історія, характер, мотивація та взаємодія персонажа із навколишнім світом. Спроможність розпізнати почуття персонажа сприяє виникненню емпатії та зацікавленості з боку аудиторії. Як наслідок дизайн має працювати злагоджено в структурі де зовнішній вигляд, стилістика, поведінкові риси та візуальні деталі доповнюють одне одного. Форма, костюм, аксесуари, матеріали, кольори та інші деталі передають інформацію про характер, соціальний статус, професію чи світогляд персонажа [63].

Опрацювавши джерела та аналоги, було розпочато роботу над фінальними варіантами. Фінальний дизайн персонажів створювався в програмі Clip Sudio Paint. Clip Studio Paint — це програмне забезпечення для цифрового малювання, розроблене японською компанією Celsys. Воно використовується для створення ілюстрацій, коміксів, манґи та 2D-анімації. Однією з її головних особливостей є широкий набір інструментів для створення коміксів, зокрема побудова панелей, перспективні лінійки, робота з тушшю, тонами, текстурами та діалоговими вікнами [64].

Художньо-композиційною основою для створення костюма однієї з головних персонажів-Валері стали корсети зрізу 1990-х років, які підкреслили витонченість персонажа. Особливим викликом став пошук форми для нижньої частини костюма. Якщо проаналізувати моду

1980–1990-х років то можно дізнатися що в той час домінували короткі, облягаючі спідниці, проте такий силует дисонував із характером Валері. Отже було прийнято рішення на користь більш строгої, класичної стилістики, що додала образу стриманості, але додано асиметричність котре не дає образу виглядати надто простим та звичним (див. рис. 3.1).

Фінальне художнє рішення Валері базується на синергії класичної строгості, елементів готичної субкультури та гранжу. Деконструктивні елементи гранжу такі як легка недбалість форм, нашарування тканин дозволили прибрати зайву урочистість готики, зробивши образ більш динамічним. До дизайну також були додані квітчасті патерни на внутрішню частину пальта та на жилет. Патерн на верхній частині одягу можно віднести до готичності, в той час як патерн пальта до ретро стилістики.

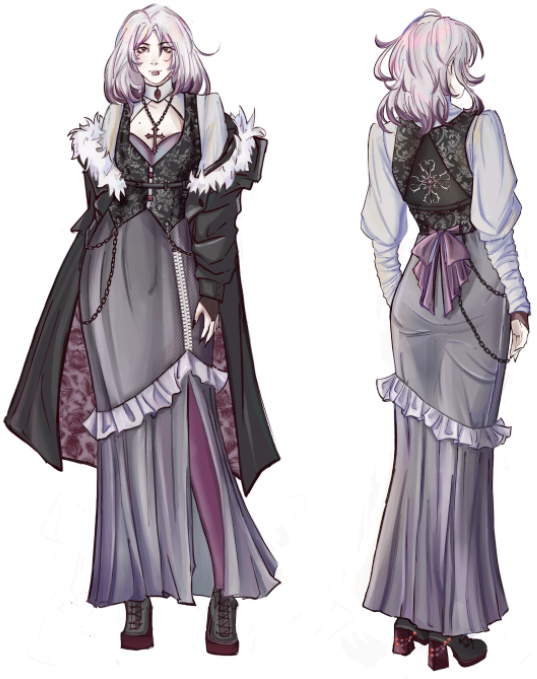


Рисунок 3.1 фінальний дизайн

Анімалістичні мотиви, горошок, геометричні форми, великі квіткові орнаменти були характерними візерунками моди 1980-х років. Ці тенденції можно побачити на прикладі гардероба королеви Єлизавети II, яка часто обирала яскраві, контрастні образи. Зокрема, під час офіційного візиту до

Сан-Дієго у 1983 році вона з’явилася в ансамблі з сукні, блузи та капелюшка в синьо-білій гамі з абстрактним принтом [65].

У 1980-х роках були популярні зачіски з хімічною завивкою які вирізнялися об’ємом і потребували значної фіксації лаком. Серіали на кшталт «Беверлі-Гіллз» і «Династія» популяризували як діловий, так і повсякденний стиль, зокрема офісні образи, шкіряні елементи одягу, спідниці-олівці та сукні-футляри. Паралельно розвивалися різні стилістичні напрями — романтичний, панк, готичний, хіп-хоп і спортивний, що відображали вплив субкультур [66]. Беручи до уваги ці аспекти, так і утворився образ Валері, об’ємна зачіска, діловий стиль з доповненнями панк стилю.

Основна кольора палітра персонажа це градація від білого до чорного з акцентними фіолетовими відтінками. Фіолетовий став візитною картою персонажа. Цей колір належить до найдавніших одних із найдавніших які використовувалися людством. Археологічні знахідки свідчать про його застосування ще в доісторичному мистецтві, де пігменти створювалися на основі мінеральних речовин.

У Середньовіччі та добу Відродження фіолетовий ніс за собою важливе культурне та символічне значення. Він широко використовувався в академічному середовищі, зокрема в одязі викладачів і студентів університетів, підкреслюючи зв’язок освіти з духовною традицією. Також фіолетовий відігравав помітну роль у релігійному мистецтві, де його застосовували для зображення ангелів і Діви Марії, що сприяло закріпленню його асоціацій із духовністю і високим соціальним статусом [67]. Білий колір має схожий сенс. Білий колір разом із чорним належить до базової тріади ахроматичних кольорів. Він також традиційно асоціюється з божественністю, духовною чистотою та сакральністю. У різних культурних контекстах білий одяг використовувався жерцями, богами та в поховальних ритуалах, а в античній філософії він розглядався як символ первинності. У християнській традиції білий колір також пов’язується зі світлом, чистотою

та духовним піднесенням [68, с. 35]. Зважаючи на ці аспект, такий вибір кольорів підходить персонажу як емоційно так і повязуючи з історією всесвіту відсилаючи на приналежність героїні до духовенства і вказуючи на її високий статус (див. рис. 3.2).



Рисунок 3.2 кольорова палітра персонажу Валері

Щодо основного ретро-елементу наступного персонажу під ім’ям Азраель, то в його образі виступає об’ємна куртка-бомбер із хутряним коміром. Її форма відсилає до популярного верхнього одягу 1980–1990-х рокі. Бомбер спочатку був типовими льотними куртками типу А-2, які використовувалися пілотами гвинтової авіації. З розвитком реактивних літаків виникла потреба в більш практичному та стійкому до низьких температур одязі, що сприяло появі нових моделей бомберів. Важливим етапом стало 1963 року, коли компанія Alpha Industries розпочала їхнє масове виробництво для військових потреб, після чого з часом бомбери поширилися далі та закріпились у світовій моді як символ практичності та неформального стилю [69]. До червоного кольору куртки були додані вспоміжні кольори аби передати схожість до нейлонових тканин. Ремені, пряжки та ланцюги відсилають до характерної для готики деталізації. Біла тканинна панель що закріплена на поясі та спадаюча вздовж ноги мала на меті зробити відсилання до лицарських табард або фрагментів релігійного вбрання, завдяки чому формує асоціації з лицарством, або готичною традицією (див. рис. 3.3).

Задня частина куртки містить систему декоративних ланцюгів, розташованих у формі, що нагадує ребра, хребет. Ця деталь натхнена готичною символікою смерті, та частково відсилає до форми аркбутанів готичних соборів. Взуття має масивну конструкцію з додатковими ременями та сегментованими елементами, що візуально нагадують пластини латного захисту.



Рисунок 3.3 фінальний варіант

Колірна палітра також підтримує поєднання ретро та готики. Присутнє домінування темно-червоного кольору, чорний колір аби підкреслити стриманість,та білі акценти акценти (див. рис. 3.4).



Рисунок 3.4 колірна палітра персонажу Азраель

Червоний колір є одним із найдавніших кольорів, що набув важливого символічного значення в культурі та мистецтві. Традиційно він асоціюється

з вогнем, сонцем, теплом, життєвою енергією та активністю. Проте поряд із позитивними значеннями любові, пристрасті та життєвої сили червоний також може символізувати кров, боротьбу, небезпеку та руйнування. У живописі червоний часто використовується для підсилення емоційного впливу композиції та акцентування уваги глядача [70]. Згідно до теорії Рудольфа Адамса та його теорії колірної гармонії, є потреба наявності у композиції базових кольорів (червоного, жовтого і синього), варіативність тонів через зміну світлоти й насиченості, а також їхню збалансовану взаємодію без домінування окремих елементів. Колірні поєднання мають вибудовуватися у природній послідовності, подібній до спектра, при цьому чисті яскраві фарби рекомендується використовувати обмежено для акцентування уваги [71]. Проаналізувавши ці аспекти, було вирішено що червоний як один із основних кольорів персонажа, котрий також простежуються в його речах, є найкращим варіантом. Показуючи прихований пристрасний характер героя та відсилаючи до його роботи де присутні бійки.

Додатково були опрацьовані і розроблені такі деталі дизайну як руки та прикраси. Незважаючи на спільну художню мову, кожен образ має власні характерні риси, що підкреслюють індивідуальність персонажів (див. додаток 1). Дизайн жіночої руки базується на витягнутих пропорціях пальців та загальній витонченості форми. Довгі загострені нігті темно-фіолетового кольору нагадують кігті. Декоративна каблучка зі складним ажурним орнаментом посилює враження вишуканості та відсилає до вінтажних прикрас. Деталі були опрацьовані так щоб образ персонажа був пов’язаний з з вищими соціальними верствами та елегантністю. Чоловіча рука, персонажа Азраель має основну деталь, акцентом виступають металеві накладки на пальцях, форма яких нагадує елементи лицарського обладунку. Вони створюють асоціацію із захистом, бойовим досвідом персонажа і деякій містичності що також притама загальному авторському всесвіту. Темна безпала рукавичка підкреслює практичність

образу та додає йому рис мисливця. Обидва дизайни об’єднані використанням загострених форм, видовжених пропорцій та декоративних мотивів, характерних для готичного мистецтва та вінтажу.

Також були опрацьовані портрети для двох головних героїв. Композиція де зображена героїня Валері побудована на балансі просторової динаміки (див.додаток А.2). Персонаж зображений у відкритій тричетвертній позі, що транслює впевненість; положення рук, які фіксують декоративне руків'я зброї, створює вертикаль. Ефект «повітряності» та невагомості образу досягається завдяки пропрацюваню зачіски, де динамічні пасма волосся у поєднанні з м'якою текстурою хутра створюють ілюзію легкого руху, полегшуючи сприйняття масивного одягу. При цьому внутрішній характер героїні переданий через мікроміміку котрий на меті повинен передати хитрість, таємничість. Щодо наступного зображення з героєм Азраель, то в цей раз концепція базується на художньому синтезі меланхолійного емоційного стану та статичної розслабленості (див. додаток А.3). Композиційним та смисловим центром зображення виступає масивна меч-зброя, яка, попри свій бойовий характер, додана як композиційна опора. Персонаж передає звичні для свого характеру спокій та емоційну втому.

Обидва малюнки виконані в лінійно-контурній техніці з наступним локальним заповненням кольором та м'яким тонуванням, що створює баланс між чіткістю форм та об'ємністю. Особливу роль у формуванні візуальної мови відіграє робота з лінією, контури деталізують складні елементи зачіски персонажів, елементи одягу та геометрію зброї. Текстурне моделювання матеріалів побудоване на контрастах: масивні, різкі графічні форми хутра та гострі металеві грані елементів озброєння візуально протиставляються м'якій, гладкій пластиці шкіри.

Другорядний персонаж Еліас є представником релігійного ордену і тому дизайн побудований на поєднанні готичної, релігійної та ретро-естетики. Основу образу формує довгий білий плащ, який створює

вертикальний силует (див. рис. 3.5). Завдяки довгим лініям плаща персонаж виглядає вищим, стриманішим і більш авторитетним.



Рисунок 3.5 дизайн другорядного героя

На відміну від класичних середньовічних шат, силует залишається достатньо вузьким та практичним аби наблизити до сучасного одягу. Найбільш очевидними елементами є численні хрести: підвіска на шиї, декоративна емблема на плащі. Вони одразу формують асоціації з церковною ієрархією. Ремені, металеві елементи, ланцюги та вузький силует нижньої частини образу нагадують сучасну готичну субкультуру. Водночас вони створюють відчуття стриманості та дисципліни, що відповідає характеру персонажа. Ще присутня внутрішня червона підкладка плаща де застосовано контраст. Вона відсилає до традиційних готичних порівнянь між світлом і темрявою. Контраст насиченості використовується для підсилення виразності кольору. Найкраще він проявляється у поєднанні хроматичних і ахроматичних кольорів: на білому тлі колір здається більш насиченим, а на темному — менш насиченим. Цей прийом допомагає акцентувати увагу на окремих елементах композиції та посилювати її візуальний вплив [72 с. 63-54]. Ретро-естетика найбільше помітна у крої верхнього одягу. Дизайн плаща нагадує пальта та тренчі 1970–1990-х років.

Подібний одяг часто зустрічався у детективному, містичному та готичному кінематографі другої половини XX століття. Поєднання кольорів характерне як для церковної символіки, так і для готичної естетики загалом, до прикладу білий символізує чистоту, духовність та офіційний статус.

3.2. Розробка пропсів та предметного середовища

Під час створення дизайну пропсів зброї для героїні Валері за основу було взято реальний історичний зразок холодної зброї — спис, який надалі був концептуально переосмислений відповідно до художнього контексту всесвіту (див. рис. 3.6). У процесі редизайну базова функціональна форма списа збережена, однак доповнена декоративними та символічними елементами. Зокрема, у структуру зброї інтегровано хрестоподібні мотиви, які виступають як орнаментальні деталі, і як елементи що пов’язані з характером, внутрішнім конфліктом та життєвим стилем героїні.

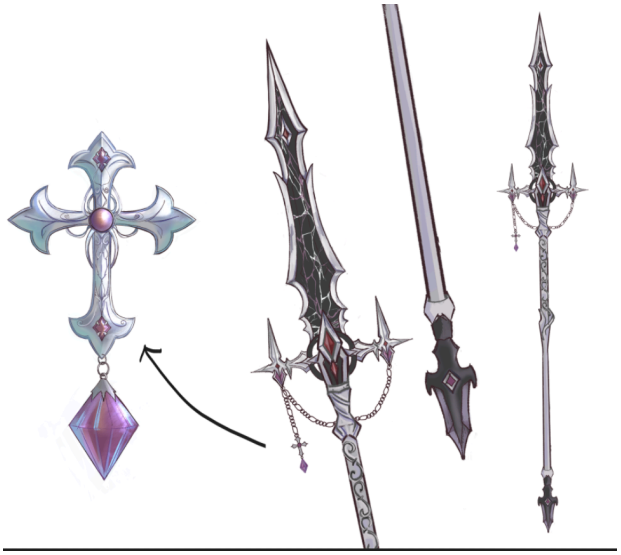


Рисунок 3.6 дизайн зброї персонажа Валері

Колористичне рішення базується на поєднанні білого та фіолетового кольорів, така палітра також є візуальною ідентифікацією персонажа. Особливу увагу приділено деталізації конструкції: один із хрестів більш детально опрацьовано, який може розглядатися окремо. Орнаментальна структура має пропрацьовані декоративні мотиви. Додатково руків’я списа

оформлено за допомогою готичного орнаменту, що включає ритмічні декоративні повтори характерні для готичної архітектурної традиції.

Наступний дизайн зброї належить головному герою Азраелю. Для натхнення були обрані форми реального прототипому двуручного меча. Поєднання гострих форм і декоративних елементів створює баланс між елегантністю та бойовим призначенням. Верхня частина меча має більш агресивну геометрією, у той час як нижня має декоративно-архітектурний характер (див. рис. 3.7).

Композиційно конструкція поділена на три основні зони: руків’я, центральний декоративний вузол та клинок. Руків’я має компактну форму з декоративними вставками та ременем що відсилає до численних елементів ремнів на костюмі персонажа Азраель. Сам клинок має більш монолітну структуру та врівноважує деталізований центр.



Рисунок 3.7 дизайн зброї персонажа Азраель

Особливу роль у формуванні художнього образу відіграє використання готичної стилістики. Під час розробки дизайну безпосередньо залучено характерні форми готичних арок, які інтегровані в конструкцію. Орнаментальні рішення підсилюють загальну концепцію персонажа та його приналежність до відповідного всесвіту. Щодо палітри то основу складають темні металеві відтінки у поєднанні зі світлими акцентами. Обрана

кольорова гама повністю відповідає кольорам власника зброї, забезпечуючи візуальний зв’язок між персонажем та його спорядженням. Кольорові акценти надають конструкції індивідуальності та підсилюють її емоційне сприйняття.

Наступним реквізитом є вогнепальна зброя котра належить персонажу Еліас. Художньо-конструктивне рішення пропса базується на видозмінені класичної ретро-форми вогнепальної зброї кінця XIX століття. Композиційними та ідейними акцентами об'єкта виступають видовжений хрест на барабані та ряд архаїчних рун здовж ствола, що випромінюють приглушене золоте світіння (див. рис. 3.8). Цей прийом створює необхідний колористичний та смисловий контраст із темною поверхнею металу. Руни маркують інтеграцію містичних технологій в аналогову зброю. Також була використана тріада матеріалів з матового воронованого металу, срібного декоративного орнаменту та шкіряної обмотки руків'я аби досягти переконливості об'єкта.



Рисунок 3.8 дизайн зброї персонажа Еліас

Ще одним розробленим елементом об'єктного середовища авторського всесвіту є дизайн алхімічного флакона. Художньо-конструктивна форма побудована на домінуванні гострих, трикутних ліній. Трикутник є однією з найпростіших геометричних форм при цьому його сприйняття значною

мірою залежить від орієнтації: трикутник, розташований на основі, асоціюється зі стійкістю та рівновагою, тоді як перевернута форма може викликати відчуття напруги, нестабільності або динаміки. Крім того трикутник часто використовується як символічний елемент, що в певному контексті може асоціюватися з релігійними, духовними або містичними образами [73].

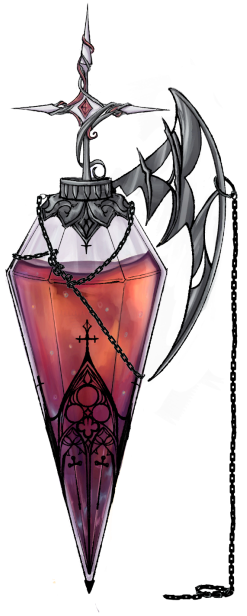


Рисунок 3.9 реквізит-флакон

Форма флакона репрезентує видовжену кристалічну форму, яка різко звужується донизу, утворюючи гостре закінчення. Через це предмет втрачає класичне уявлення про побутову, стійку посудину, і більше схожий на артефакт який не призначений для звичайного побутового використання. Дизайн нижньої металевої оправи флакона є переосмисленням класичної готичної архітектури. Темне ажурне обрамлення (масверк) повторює контури стрільчастого готичного вікна. Загалом впізнавана деталь масверків це орнамент побудований на поєднанні кіл, їхніх фрагментів, трилисників і чотирилисників. Його використовували для декорування вікон, балюстрад та інших архітектурних елементів, підкреслюючи витонченість і декоративність споруд [74]. Задля руйнування симетрії було додано гострокутне крило з правого боку конструкції. Щодо кольорів то вміст

флакона — насичена рідина глибокого багряного кольору із золотаво-рожевим внутрішнім свіченням. Дрібні частки всередині рідини додають об'єкту додаткової містичної текстурності. Контраст забезпечується темно-графітовим кольором металевих частин, сріблясті бліки на ребрах металу підкреслюють автентичність матеріалу, вказуючи на тривалий час існування предмету.

Також було детально опрацьовано взуття героїні, як вспоміжний предмет візуалу. Форма жіночого взуття тримається на високій, акцентований платформі та широких підборах (див. рис. 3.10).



Рисунок 3.10 додатковий реквізит

Висота підйомів дозволяє штучно видовжити силует ніг персонажа, що відповідає загальним проектним вимогам щодо впровадження вертикально орієнтованих ліній. Декоративне оформлення черевиків містить ретро-маркери готичної моди 1980–1990-х років: функціональну шнурівку з ременем і металевою пряжкою та текстильні рюші (жабо-ефект) у верхній частині. Як і в багатьох інших вже розроблених пропсах, або костюмах, взуття має схожий елемент в вигляді металевих ланцюгів, котрі виступають пов’язуючою деталлю, та впізнаваним патерном до дизайну авторского всесвіту.

Додатково був розроблен концепт-арт навколишнього середовища всесвіту. Інтер’єр відсилає до релігійної архітектури, одна з кімнат

релігійного собору це одна з ключових локацій всесвіту, з якою пов’язані таємниці і містичного знання (див. рис. 3.11).

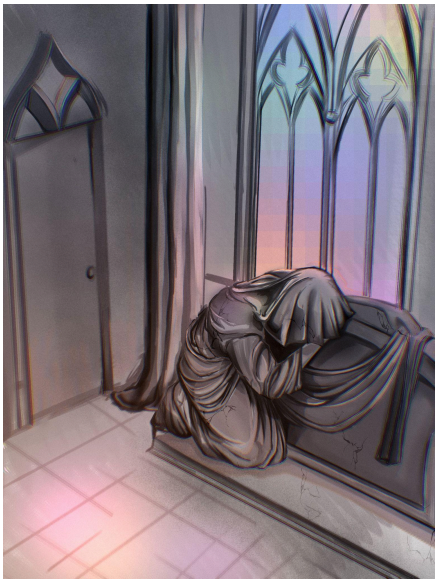


Рисунок 3.11 концепт арт середовища

Головним елементом візуальної композиції є скульптурна фігура, зображена у вигляді понурого, пригніченого приклоніння. Нагадуючи почуття провини, скорботи або приреченості і передаючи внутрішній конфлікт самого всесвіту «Багряний реквієм», натякаючи на драматичні таємниці, що криються в стінах собору. Опрацьована скульптура відповідає канонам готичної естетики. В епоху готики, аналогічно до романського періоду, монументальна пластика залишалася інтегрованою в архітектурне середовище, виступаючи ключовим елементом екстер'єрного та інтер'єрного оздоблення соборів. Головною тенденцією готичної скульптури була гуманізація образів. Майстри акцентували увагу на передачі внутрішнього емоційного стану персонажів через динаміку поз, експресію жестів та індивідуалізацію міміки. До прикладу антропоморфні зображення святих набули рис реальних людей, але замість статики скульптура несла в собі рух та емоції [75, с. 53]. Ще одним елементом архітектурної автентичності є додавання готичного вікна. Проте, інтерпретація класичного канону виявилася у візуалізації ефекту кольорового вітражу. Весь простір локації спочатку відмальовувався у сірих тонах. Потім було виконано накладання

тону сепії котре збагатило зображення приглушеним, слабким жовтуватим відтінком. Цей прийом створює ефект патини часу. Загалом графічна композиція має вплив на сприйняття глядача, тому при побудові ілюстрації варто відштовхуватись від правил. Зокрема, рух погляду зазвичай відбувається зліва направо і зверху вниз, спочатку фіксуються яскраві та контрастні елементи, а вже потім — змістовно значущі деталі. На напрямок уваги впливають лінії, стрілки, ритм і градієнти, а також розташування об’єктів у просторі, де передній план сприймається раніше за задній. Великі та контрастні елементи швидше привертають увагу і можуть ставати композиційними центрами, тоді як серед однорідних об’єктів увага концентрується на тому, який відрізняється певними характеристиками [76, с. 59].

ВИСНОВКИ

У ході виконання кваліфікаційної роботи було досліджено теоретичні аспекти проектування персонажів і пропсів у візуальних медіа та визначено основні художньо-композиційні особливості ретро-готичного стилю. Завдяки аналізу було встановлено роль архетипів, кольорової палітри, силуету та візуальної символіки у формуванні цілісних візуальних образів персонажів, значення і синергія між персонажами та реквізитами. Також виявлені характерні риси ретро-готичної естетики, що можуть бути адаптовані до сучасного концепт-дизайну. В подальшому було здійснено порівняльний аналіз аналогів, завдяки чому відібрані ефективні художні прийоми створення авторських всесвітів, особливості побудови візуальної стилістики та взаємозв’язок між персонажами, реквізитом і середовищем.

На основі проведеного аналізу було сформовано концепцію авторського всесвіту «Багряний реквієм», визначено художню стилістику, атмосферу. Для подальшої візуалізації було розроблено серію мудбордів, що охоплювали кольорові рішення, образи персонажів, елементи костюма, зброї та реквізиту. Використання референсів дозволило окреслити основні стилістичні орієнтири. Наступним етапом стало створення серії пошукових ескізів, під час яких досліджувалися різні варіанти дизайну персонажів, озброєння. Особлива увага приділялася роботі із силуетом, пропорціями та впровадженню ретро-готичних мотивів у дизайн. Проведене ескізування дозволило уточнити образи персонажів та забезпечити цілісність візуальної концепції авторського всесвіту.

Практичним результатом роботи стала фінальна розробка дизайну головних персонажів, дизайну пропсів зокрема зброї, а також дизайну предметного середовища всесвіту «Багряний реквієм» у ретро-готичній естетиці. Створені візуальні образи відповідають концепції проєкту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Шика. Як створилася культова серія ігор Devil May Cry. Куток. URL: https://kutok.io/shika/yak_stvorylasya_kultova_seriya_ihor_devil_may_cry-3pcm (дата звернення: 07.06.2026).
2. Definition: Props; Properties; Theatrical Props. Photokonnexion. URL: https://www.photokonnexion.com/definition-props-theatrical_propertie (date of access: 13.05.2026)
3. Селезньова А. Розробка концепт-арту хара́ктерного персонажа засобами комп'ютерної графіки. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2024. № 51. С. 152–163. DOI: https://doi.org/10.31866/2410-1176.51.2024.318370
4. Khynevych R., Batrak V., Skliarenko V., Vasylenko O. Character's visual image creation in multimedia projects. *Art and Design.* 2025. No. 1. p. 92–102. DOI: https://doi.org/10.30857/2617-0272.2025.1.7
5. Su H., Zhao V. Alive Character Design For Games Animation And Film: United Kingdom Cypi Press, 2011. 176 p.
6. Thomas F., Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Disney Editions, 1995. 576 p.
7. Що таке аніме та як воно стало популярним у світі. SKVOT MAG URL: https://skvot.io/uk/blog/shcho-take-anime-ta-yak-vono-stalo-populyarnym-u-sviti (дата звернення: 10.05.2026)
8. Steele C. M. Exploring Japanese Anime and Its Impact on Character Design in US Animation : master's thesis. Philadelphia : Drexel University, 2022. 84 p. DOI: 10.17918/00001330.
9. Phantom Cave Studio. The Evolution of Character Design in Video Games. LinkedIn. URL:

https://www.linkedin.com/pulse/evolution-character-design-video-games-phantom-cave-wbptf (date of access: 07.05.2026)

10. Pac-Man Characters and Logo Style Guide. San Jose : Namco America, 1992. 14 p.
11. Park G. ‘Fun first’: After 40 years, ‘Pac-Man’ creator Toru Iwatani’s first concern is still for the players. The Washington Post. URL: https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/08/03/fun-first-after-40-years-pac-man-creator-toru-iwatanis-first-concern-is-still-players/ (date of access: 10.05.2026)
12. Vincent B. Video Game Heroine of the Month: Claire Redfield, Resident Evil 2. SYFY. URL: https://www.syfy.com/syfy-wire/video-game-heroine-of-the-month-claire-redfield-resident-evil-2 (date of access: 12.05.2026).
13. Горб Г. Г., Полєтаєва Г. Н. Образ жіночого персонажу як складова комп'ютерних ігор. *Концепція сучасної мистецько-дизайнерської освіти України в умовах євроінтеграції : збірник матеріалів Міжнародної науково-методичної конференції професорсько-викладацького складу і молодих учених*, м. Харків, 15–16 жовт. 2015 р. Харків : ХДАДМ, 2015. С. 34–36.
14. BUFF.game. The inspiring evolution of game character design. Medium. URL: https://medium.com/buff-game/the-inspiring-evolution-of-game-character-design-8e8b7046b7bc (date of access: 11.05.2026)
15. Василенко О., Хиневич Р., Батрак В. Візуальний образ персонажа як засіб комунікації в анімаційному дизайні. *Актуальні проблеми сучасного дизайну : матеріали VII Міжнародної науково-практичної конференції*, м. Київ, 04 квіт. 2025 р. Т. 2. Київ : КНУТД, 2025. С. 69–71.

16. Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development. 3DTotal Publishing, 2020. 288 p.
17. How does shape language impact a character design? (with illustrated examples) 2024 Updated. Dream Farm Studios. URL: https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/ (date of access: 11.05.2026).
18. Iyer S. How do character artists work with or against stereotypes and tropes when designing, and what are the psychological consequences of stereotypes on youth wellbeing. NHSJS. URL: https://nhsjs.com/2024/how-do-character-artists-work-with-or-against-stereotypes-and-tropes-when-designing-and-what-are-the-psychological-consequences-of-stereotypes-on-youth-wellbeing/ (date of access: 12.05.2026).
19. Як створити персонаж з нуля. SKVOT MAG. URL: https://skvot.io/uk/blog/kak-sozdat-personazha-s-nulya (дата звернення: 10.05.2026).
20. Медведєва Н. В. Теорія архетипів К. Г. Юнга та дослідження творчого сприймання. *Symbolic and archetypic in culture and social relations : materials of the IV International scientific conference*, 5–6 March 2014. Prague : Vedecké vydavatelské centrum «Sociosfera-CZ», 2014. С. 21–30
21. Архетипи Карла Юнга: пояснення п'яти базових архетипів. Gas for Mind. URL: https://www.gasformind.com/arkhetypy-yunha/ (дата звернення: 11.05.2026).
22. What Disney villains can tell us about color psychology [Infographic] - Venngage. URL: https://venngage.com/blog/disney-villains/ (date of access: 11.05.2026)
23. Prop design. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Prop_design (date of access: 10.05.2026)

24. What is a Prop Artist? CGHERO. URL: https://cghero.com/glossary/prop-artist-3d (date of access: 10.05.2026)
25. Everything You Might Want to Know About Props Artists. Fusion. URL: https://devotedfusion.com/everything-you-might-want-to-know-about-props-artists/ (date of access: 10.05.2026)
26. Prop Design in Animation. Brink. URL: https://brinkhelsinki.com/logs/prop-design-in-animation/ (date of access: 09.05.2026)
27. Ендрю Селбі. Дизайн персонажів. Анімація. Kontur. URL: https://kontur.media/designch/ (дата звернення: 07.05.2026).
28. Pixel77 Editorial Team10 Pro Tips For Good Character Design, Pixel77 URL: https://pixel77.com/10-tips-design-characters-pro/ (date of access: 09.05.2026).
29. Wright J. A. Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch. Burlington : Focal Press, 2005. 352 p.
30. Character Design Quarterly: Sample Issue. 3DTotal Publishing. Worcester : 3DTotal Publishing, 2019. 104 p.
31. 21 DrawThe Character Designer. Sweden : 21D Sweden AB, 2019. 169 p.
32. Argentics. Character Design and Development. Medium. URL: https://medium.com/@argentics/character-design-and-development-691fbd098815. (date of access 10.05.2026)
33. Honkanen T. Creation of concept art for an action roleplaying game : bachelor's thesis ; Metropolia University of Applied Sciences. Helsinki, 2017. 63 p.
34. Le K., Yamada M., Yoon F. The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design, Culver City : Design Studio Press, 2005. 160 p
35. Park J., Adamo-Villani N., Proctor R. W. Does a Character's Visual Style Affect Audience Empathy and Sympathy? *Human Interface and the Management of Information. Visual Information and Knowledge*

Management : proceedings of the International Conference HCII 2019. Cham : Springer, 2019. P. 476–488. DOI: 10.1007/978-3-030-22660-2_35.

36. Дизайн по колу, або що таке коло Іттена (частина 1). MBA Time4U. URL: https://mbatime4u.com/uk/dizajn-po-kolu-abo-shho-take-kolo-ittena-chastina-1/ (дата звернення: 12.05.2026).
37. Rioux C. L'une des plus belles cathédrales de France fête ses 1000 ans. Le Devoir. URL: https://www.ledevoir.com/monde/europe/892789/plus-belles-cathedrales-france-fete-1000-ans (date of access: 12.05.2026)
38. Готичне мистецтво. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Готичне_мистецтво (дата звернення: 12.05.2026).
39. McQueen A.: The catwalk was a stage for the designer's. The Independent. URL:https://www.independent.co.uk/life-style/fashion/features/the-catwalk-was-a-theatrical-stage-for-alexander-mcqueen-s-astonishing-and-troubling-vision-10071781.html (date of access: 12.05.2026)
40. Васильєва І., Манич О., Потернак І., Марченко Д. Готичний стиль як джерело натхнення для розробки сучасної творчої колекції жіночого одягу. *Збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції текстильних та фешн технологій KyivTex&Fashion.* Київ : КНУТД, 2019. С. 128-133.
41. Ретро. СЛОВНИК портал української мови та культури. URL: https://slovnyk.ua/index.php?swrd=ретро (дата звернення: 12.05.2026)
42. Antique Odessa «Антикваріат», «Вінтаж» та «Ретро» — у чому різниця? URL: https://antique-odessa.com.ua/uk/antikvariat-vintazh-ta-retro-u-chomu-rizniczya/ (дата звернення: 12.05.2026).
43. The Blogazine, YSL's Liberation Collection, or the Current Value of Revival, URL:

http://www.theblogazine.com/2015/03/ysls-liberation-collection-or-the-current-value-of-revival/ (date of access: 12.05.2026)

44. Ugrekhelidze I. Vintage revival: Exploring nostalgia and retro aesthetics in contemporary fashion. *Interdisciplinary Cultural and Humanities Review.* 2024. Vol. 3, No. 2. P. 35–44. DOI: 10.59214/cultural/2.2024.35.
45. A Throwback to Retro Ads: How Vintage Campaigns are Shaping Modern Media. Blavity Inc. URL: https://blavityinc.com/retro-ads/ (date of access: 13.05.2026)
46. Nabeel I. The Retro Game: Nostalgia and Reinvention. GAMEPODIA. URL: https://gameopedia.com/blogs/the-retro-game-nostalgia-and-reinvention-gameopedia (date of access : 13.05.2026)
47. Vintage-Inspired Gothic Clothing – A Return to the Roots of the Style. Gothic castle. URL: https://castle-gothic.com/blogs/fashion-gothic/vintage-inspired-gothic-clothing-a-return-to-the-roots-of-the-style (date of access: 13.05.2026)
48. Devil May Cry 5 Official Art Works. KADOKAWA. Tokyo : KADOKAWA, 2019. 256 p
49. Wulfgard build guide. Endfield. URL: https://endfield.gg/wulfgard-build-guide/ (date of access: 13.05.2026)
50. Shalom's Gallery. Path to Nowhere Wiki | Fandom. URL: https://path-to-nowhere.fandom.com/wiki/Shalom/Gallery (access date: 13.05.2026)
51. Dark Souls Design Works. Tokyo : ASCII Media Works, 2012. 128 p.
52. Gilson N. The thing that wouldn't die: why Gothic endures in visual culture. It's Nice That. URL: https://www.itsnicethat.com/features/gothic-resurrection-the-thing-that-wouldnt-die-graphic-design-illustration-271025 (date of access: 01.06.2026).
53. Ретро стиль у дизайні — йдемо в минуле для створення атмосферного сьогодення. WeLoveBrands. URL:

https://welovebrands.com.ua/ua/blogs/retro-styl/ (дата звернення: 02.06.2026).

54. Cugelman B., Cugelman R. Color Psychology for UX, Design and Marketing. AlterSpark, 2019. 49 p.
55. The Psychology of Colors and Their Use in Illustrations. Galantusz Ghrafica. URL: https://meseillusztralas.hu/en/blogs/83-the-psychology-of-colors-and-their-use-in-illustrations.html (дата звернення: 03.06.2026)
56. Гетьман О. П. Основи кольорознавства: робочий зошит для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня за ОП «Графічний дизайн» спеціальності 022 «Дизайн».ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка». Полтава, 2021. 52 с
57. The Importance of Props in Storytelling. VIP Fan Auctions. URL: https://vipfanauctions.com/the-importance-of-props-in-storytelling/ (date of access: 03.06.2026).
58. Як зібрати мудборд. Skvot Mag. URL: https://skvot.io/uk/blog/kak-sobrat-mudbord (дата звернення: 03.06.2026).
59. Що таке стиль Y2K і чому він знову в моді. ISSA Plus. URL: https://issaplus.com/ua/blog/shcho-take-stil-y2k--chomu-vn-znovu-v-mod/ (дата звернення: 03.06.2026).
60. The psychological analysis of Death Note . Psychologs Magazine, Medium. URL: https://medium.com/psychologs-magazine/the-psychological-analysis-of-death-note-94c949d6df7d (date of access: 03.06.2026).
61. Цвайхендер. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Цвайхандер (дата звернення: 05.06.2026).
62. Falchion. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Falchion (date of access: 04.06.2026).
63. Зіноватна Д. В. Що робить дизайн персонажів гарним. *Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті : матеріали 24-го*

Міжнар. молодіжн. форуму. 7–9 квітня 2020 р. Харків : ХНУРЕ, 2020. Т. 3. С. 43–44.

64. Clip Studio Paint. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Clip_Studio_Paint (date of access: 03.06.2026).
65. 5 королівських стильних прийомів 80-х, які ми хочемо повернути. Obozrevatel. URL: https://www.obozrevatel.com/ukr/lady-oboz/5-korolivskih-stilnih-prijomiv-80-h-yaki-mi-hochemo-povernuti.htm (дата звернення: 03.06.2026)
66. Колосніченко О., Клименко В., Косточка А., Горобець С. Актуальні проблеми сучасного дизайну : *5 Міжнародна науково-практична конференція.* Київ, КНУТД, 27 квіт. 2023 р. Київ : КНУТД, 2023. с. 205-208
67. Фіолетовий колір. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Фіолетовий_колір (дата звернення: 02.06.2026)
68. Сотник Л. І. Колір і його значення у мистецтві. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* 2015. № 6. С. 32–36
69. Історія однієї речі: бомбер. Vogue UA. URL: https://www.vogue.ua/article/vogueman/stil/istoriya-odnoy-veshchi-bomber-42837.html (дата звернення: 05.06.2026)
70. Кольори в мистецтві: червоний. GALLERY101. URL: https://gallery101.com.ua/colors-in-art-red/ (дата звернення: 05.06.2026)
71. Бондар І. О. Теорія кольору : навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа" Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2016. 164 с.
72. Прокопович Т. А. Основи кольорознавства: навчальний посібник. Друге видання, доповнене, перероблене. Луцьк: Волинський національний університет ім. Лесі. Українки, 2022. 124 с.
73. Геометричний стиль: фокус на формі та патернах - WeLoveBrands™. URL:

https://welovebrands.com.ua/ua/blogs/geometrychnyj-styl/ (дата звернення: 05.06.2026)

74. Масверк . Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Масверк (дата звернення: 05.06.2026)
75. Кондратова Л. Г. Мистецтво : підручник для 8 класу закладів загальної середньої освіти. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2025. 176 с.
76. Потрашкова Л. В. Основи композиції та дизайну. Навчальний посібник. Харків: ХНЕУ, 2007. 150 с

ДОДАТКИ



А.1-деталі дизайну персонажів



А.2 портрет Валері



А.3 портрет героя Азраель