

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Навчально-науковий інститут культури та креативних ідустрій

Цифрового мистецтва

УДК: 73/76:004.032.6:791-57

Кваліфікаційна робота бакалавра

на тему

Художньо-образні засади створення персонажу

Виконав(-ла): студент(-ка) групи БЦМск-22
спеціальності

023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація

Ельдріс Я.Ф.

Науковий керівник Дубрівна А.П

Рецензент Рибченко О.Г

КИЇВ 2024

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет Навчально-науковий інститут культури та креативних ідустрій

Кафедра цифрового мистецтва

Спеціальність 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація

Освітня програма 023 цифрове мистецтво

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

цифрового мистецтва

(назва кафедри)

Дубрівна А.П.

(підпис)

(П.І.Б)

« » 20 р.

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Ельдріс Ярослава Фарідівна

1. Тема роботи Художньо-образні засади створення персонажу

Науковий керівник роботи Дубрівна Антоніна Петрівна, к.мист., доц

затверджені наказом КНУТД від “ ” 2024 року №

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи

4. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити) Розділ 1.

Теоретико-методологічна основа дослідження. Розділ 2. Аналіз сучасних тенденцій

створення персонажу засобами образотворчого мистецтва . Розділ 3. Розробка

методичних рекомендацій до створення персонажів

5. Дата видачі завдання 1 вересня 2023 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з /п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2024	
2	Розділ 1. Теоретико-методологічна основа дослідження	лютий 2024	
3	Розділ 2. Аналіз сучасних тенденцій створення персонажу засобами образотворчого мистецтва	березень 2024	
4	Розділ 3. Розробка методичних рекомендацій до створення персонажів	квітень 2024	
5	Загальні висновки	травень 2024	
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	травень 2024	
7	Здача кваліфікаційної роботи на кафедрі для рецензування (за 14 днів до захисту)	червень 2024	
8	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату (за 10 днів до захисту)	червень 2024	
9	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)		

Студент

Ельдріс Я.Ф.

Науковий керівник роботи

Дубрівна А.П.

Рецензент

Рибченко О.Г.

АНОТАЦІЯ

Ельдріс Я.Ф. "Художньо-образні засади створення персонажу". Кваліфікаційна робота за спеціальністю 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація - Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2024 рік.

Кваліфікаційна робота присвячена вивченню та систематизації особливостей створення персонажів, охоплюючи аналіз поняття персонажа та його функцій у художніх та анімаційних творах, класифікація персонажів за різними критеріями, такі, як фігури, форми та силуети. В дослідженні розглянуто художні прийоми створення персонажів та психологічні аспекти, які впливають на персонажів. Було проаналізовано популярних персонажів, вплив геометричних фігур та архетипів на візуальну складову персонажів та на зрозумілість силуету. На основі отриманих результатів розроблені авторські методичні рекомендації до створення персонажів. Розроблені та дослідженні методичні рекомендації нададуть цінний внесок для людей, що зацікавлені у створенні унікальних та зрозумілих персонажів.

Ключові слова: *образотворче мистецтво, персонаж, образ, стилізація.*

SUMMARY

Eldris Y. "Artistic fundamentals of character creation Qualification work in specialty 023 Fine art, decorative art, restoration - Kyiv National University of Technology and Design, Kyiv, 2024.

The qualification work is devoted to the study and systematization of the features of character creation, covering the analysis of the concept of a character and its functions in artistic and animated works, the classification of characters according to various criteria, such as figures, shapes and silhouettes. The research examines artistic methods of creating characters and psychological aspects that affect characters. Popular characters were analyzed, the influence of geometric shapes and archetypes on the visual composition of the characters and on the clarity of the silhouette. Based on the results, the author's methodical recommendations for creating characters were developed. The

developed and researched guidelines will provide valuable input for people interested in creating unique and understandable characters.

Key words: fine art, character, design tropes, stylization.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1 «ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНА ОСНОВА ДОСЛІДЖЕННЯ».....	6
1.1 Аналітичний огляд джерельної бази	6
1.2 Термінологія обраної проблематики	12
1.3 Історіографія дослідження	15
РОЗДІЛ 2 " АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ТЕНДЕЦІЙ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖУ ЗАСОБАМИ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА	30
2.1 Персонаж в образотворчому мистецтві.....	30
2.2 Аналіз популярних персонажів (образне рішення створення персов	41
РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА МЕТОДИЧНИХ РЕКОМЕНДАЦІЙ ДО СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ.....	56
3.1 Особливості створення концепції персонажів.....	56
3.2 Формальні аспекти у створенні персонажів	60
3.3 Технічні прийоми створення персонажів.....	69
ВИСНОВОК.....	74
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	76
ДОДАТКИ.....	82

ВСТУП

Актуальність теми. Персонажі це значно більше, аніж просто вигадані герої, це- незамінні компоненти, які роблять твори емоційно зрозуміли для аудиторії. Персонажі відіграють дуже важливу роль у багатьох художніх напрямках, таких як кіно, ігри, театр, музика, анімація та література, що впливає на емоції та сприйняття людей завдяки образам та характерам, дозволяючи персонажам ожити, бути серцями творів, бути тими, кому присвячують пісні та мати змогу перейматись, радіти та зачаровувати як глядачів так і гравців. Лише ігрова індустрія зібрала 3,3 мільярди гравців за 2023 рік, на разі дуже зростає популярність візуальних медіа, тобто через персонажів, яких вони бачать навколо себе в фільмах, іграх та коміксах, через яких проживають нову захоплюючу історію, досягаючи неймовірних цілей. Це надзвичайно поєднує автора із аудиторією та захоплює нових користувачів до свого контенту, їхня роль стає все більш суттєвою у сучасному житті суспільства, де зростає попит на візуальні медіа. Важливість персонажів надзвичайна, завдяки їм люди втілюють свої ідеї, цінності, емоції та страхи, люди імпонують, співчують та щиро радіють за улюблених персонажів, вони вчаться чомусь новому через персонажів, усвідомлюють різні точки зору та надихають. Відтак, актуальність та існуючі протиріччя зумовили вибір теми дослідження художньо-образних засад створення персонажу.

Мета дослідження: дослідити особливості художнього-образних аспектів у створенні персонажів для образотворчого цифрового доробку анімаційних мультфільмів

Відповідно до мети були визначені наступні **завдання:**

1. Дослідити науково-понятійний апарат дослідження.
2. Вивчити особливості формування і створення персонажу в контексті образотворчого мистецтва.
3. Розробити концепції персонажів для розробки методичних рекомендацій до створення персонажів окреслити актуальні підходи для створення їх візуальних елементів.

Об'єкт дослідження: персонаж в контексті образотворчого цифрового мистецтва.

Предмет дослідження: художньо-образні особливості у проектування персонажів.

Методологія дослідження: дослідити особливості художньо-образних аспектів у створенні персонажів для образотворчого цифрового доробку (анімаційних фільмів).

ІНФОРМАТИВНА БАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ:

Основні аспекти розробки персонажів були описані у роботах Н. Ekström та E. Fogelström.

Особливості передачі характеру через візуальний образ розглянули Г. Полетаєва, I. Tanvirul, та V. Jensen [5].

Елементи наукової новизни полягають у систематизації підходів в розробці персонажів для комп'ютерної гри, що сприятимуть підвищенню їх візуальній якості і ефективності процесів створення.

Практична значимість одержаних результатів полягає у дослідженні та систематизації отриманих результатів для створення нових методів художніх персонажів

Апробація результатів дослідження

1. Вплив моди та стилю на створення унікальних персонажів для комп'ютерних ігор VIII Міжнародній науково-практична конференція текстильних та фешн-технологій 19 жовтня 2023 року, Київ;
2. III Міжнародний двотуровий художній конкурс «Акварель» 27 березня 2023 року, м. Харків.
3. XXI Міжнародний конкурс одного образу та новорічно-різдвяного декору «Сузір'я «Каштан»», 28 листопада 2023 року, м. Київ.

Публікації. Дубрівна А. Ельдис Я. Ф. Єрмак І. О. Вплив моди та стилю на створення унікальних персонажів для комп'ютерних ігор // Матеріали VII Міжн. наук.-практ. конф. текстильних та фешн-технологій: 19 жовтня 2023 р., КНУТД: Київ. С. 367-369.

Обсяг і структура дипломної роботи. Дипломна бакалаврська робота складається зі вступу, 3 розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (58 найменувань) та додатків. Загальний обсяг бакалаврської роботи становить 92 сторінок комп'ютерного тексту з додатками.

РОЗДІЛ 1 «ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНА ОСНОВА ДОСЛІДЖЕННЯ»

1.1 Аналітичний огляд джерельної бази

Для точного визначення поняття «образотворче мистецтво» ми звернулися до тлумачного словника, тож – « мистецтво, що втілює художні образи на площині та в просторі (живопис, графіка, скульптура і т. ін.)» [17], це один з найдавніших видів мистецтва, що існує з часів первісної людини, і нині охоплює великий спектр жанрів. Мистецтво не залежить від мови, митці спілкуються власною мовою, чийми елементами є лінії, форми, колір та композиція.

Лінія це найпростіший елемент у образотворчому мистецтві, завдяки якому будуються інші елементи та відтворюється відчуття перспективи, про її можливості згадується у роботі І. Лисенко-Ткачук – «...є важливим виразним засобом в образотворчому мистецтві та дизайні середовища. Велика різноманітність її конкретних проявів дозволяє лінії створювати різні смислові наголоси та образи»[16], яка дає зрозуміти, що лінії використовуються не лише для окреслення та створення інших форм а й для емоційного впливу, наприклад, прямі лінії здаються жорсткими, динамічними та напруженими, передаючи відчуття руху та енергії; криві лінії здаються більш м'якими та спокійними, асоціюючись із ніжністю та плавністю; ламані лінії виглядають різко та драматично, передаючи відчуття тривоги та хаосу.

Форма, що є фундаментальним елементом у образотворчому мистецтві, завдяки якому створюється будь-який візуальний образ, завдяки чому можна сприйняти об'єкти та простір, які передаються завдяки тривимірним та двовимірним формам, про різницю яких розповідає стаття Adshot – «2D-

графіка ще називається двомірною. Це розділ комп'ютерної графіки, що працює із зображенням, яке формується у двох вимірах та має лише тільки два параметри – широту та висоту... 3D – це тривимірна графіка. Така модель формується в трьох вимірах та має особливий параметр – глибину. Так зображення стає об'ємним»[36], тож, тривимірні, або об'ємні форми мають висоту, ширину та глибину, вони існують в просторі та дають відчуття глибини, на відміну від плоских, двовимірних форм, які можуть лише давати ілюзію глибини та реальності за допомогою перспектив, кольорів та світлотіні. Також існує два типи фігур– геометричні та органічні, геометричні фігури або правильні фігури це фігури, що мають чітко визначені межі, симетрію та пропорції, створюючи відчуття порядку та стабільності, звертаючись до статті Тебаріт було визначено – «Органічні форми мають плавні лінії і їх ще називають «природними формами». Вони нагадують предмети, знайдені в природі, такі як ставок (скривиста краплина), яблуко або лист» [8], тобто, органічні форми зустрічаються у природі та мають нечіткі форми, невизнані межі та пропорції, даруючи відчуття динаміки, свободи та природності, їхню важливість описує у роботі Е. Fogelström – «Фігури - це маса, яка визначає об'єкти в просторі. Це також одна з основ мистецтва для розуміння, який культивує інтуїтивно зрозумілий дизайн і допомагає уникнути створення ненавмисних персонажів»[42].

Колір є одним з найвиразніших засобів у образотворчому мистецтві, несучи в собі певні емоційні та символічні значення, про що зазначає стаття Holst Décor – «Наприклад, теплі кольори, такі як червоний і жовтий, можуть підняти настрій і надати енергію, тоді як холодні кольори, такі як блакитний і зелений, можуть створювати відчуття спокою та релаксації » [28], який підтверджує те, що художники використовують таку властивість кольорів для передачі певного настрою у своїх творах або передавати культурну цінність, про що свідчить стаття від Волинь Post – «Сприйняття кольорів та їхнє значення у культурі мають глибоке коріння і різняться в різних частинах світу

та в різні періоди історії. Кольори завжди були важливим засобом комунікації, символіки та вираження емоцій» [32]

Символічне значення кольорів може ґрунтуватися на певних культурних традиціях та психологічних асоціаціях, варіюючись від культурного контексту, наприклад, в деяких культурах білий може символізувати траур, а в інших – щастя, що підтверджує стаття від Adobe – «Колір – це потужний інструмент для художників і дизайнерів, тому розуміння того, як використовувати його, є вірним способом досягти успіху... Розуміючи значення кольорів та асоціацій, які вони викликають, ви зможете підібрати найкращі кольори, щоб розповісти свою історію» [21].

Композиція відповідає за гармонійне розташування елементів картини, створюючи візуально-приємне зображення, за статтею від Арт-Студії Ліхтарик найважливішими правилами композиції є – «Цілісність; наявність композиційного центру; асиметрія для динаміки; чим нижче до краю полотна тим статичніше; правильне заповнення полотна; правильний розмір полотна» [30], з цього можна зробити висновок, що різні варіації розташування об'єктів можуть створювати різні ефекти, тобто, асиметричні (не дзеркальні) елементи будуть створювати відчуття динамізму, так само як і діагонально розташовані об'єкти, додаючи глибини картині, в той час як симетричні об'єкти нададуть відчуття спокою та врівноваженості, вертикалі у творі будуть підкреслювати велич та висоту зображених предметів. Існує поняття «вага елементів», що використовується для акценту на важливих об'єктах, завдяки «вазі» вони стають більш помітними, це використовується для фокусу, на якому зосереджується увага глядачів, цього можна досягти завдяки контрасту, освітленню та перспективі.

Для якісного конструювання персонажів потрібно розуміти мотивацію, цінності та переконань, ретельному вивченню емоцій, характеру та поведінки людей, метод аналітичного конструювання персонажів дозволяє створити їх живими та вірогідними, стаття від Skvot стверджує – «Найпростіший спосіб пропрацювати характер героя — поставити собі дуже різні запитання про нього: від базового «він песиміст чи оптиміст?» — до того, складає він одяг у шафу чи просто

скидає на крісло»[33]. Характер персонажів вибудовується також за рахунок архетипів, К. Юнг мав гіпотезу, що колективне несвідомо складається з первинних потужних психічних образів, що частіше за все відображаються у сновидіннях, теоретично існує будь-яка кількість архетипів. Тож, підсумовуючи інформацію, архетип це типові думки, та образи, це колективне явище, що притаманне багатьом народам та навіть епохам, але не слід плутати архетипи із стереотипами, і ось чим вони відрізняються за статтею Skvot – « Архетипи — це архів образів і символів, що живе у колективному несвідомому. Але найчастіше архетип плутають із стереотипом, хоча між ними є важлива різниця: Стереотип — клішована, «закостеніла» думка про особистість, яка заважає зрозуміти її по-справжньому; Архетип — база, на якій будується особистість і яка задає вектор» [34]. К. Юнг, швейцарський психіатр, який вважав що існує чотири основних архетипів-первісних образів, вроджених ідей та символів, що передаються поколіннями, маючи спільні уявлення. Не дивлячись на те, що зараз існує багато архетипів, які описали згодом М. Марк та К. Пірсон, в порівнянні із вченням К. Юнга, чистих архетипів в світі не існує, вони завжди перемішані в людині, щось більше щось менше. Архетипи це універсальна система образів та символів, що є спільним для людської психіки і зустрічаються вони багато де, наприклад, у міфології, казках, релігіях та літературі по всьому світу, їх можна розпізнати у сюжетах та мотивах, що повторюються в різних культурах. Кожен архетип має свій концептуальний зміст, що виражається за допомогою символів, візуальних або словесних, підкреслюючи образи богів, героїв візуально та міфами та легендами словесно. Відображаючи складність людської подоби архетипи мають позитивні так і негативні аспекти, зберігаючи свою суть протягом століть вони залишаються стійкими до змін, хоча інколи культурний контекст дещо модифікує їх.

Існують важливі критерії для визначення архетипів, а саме : «архетип є архаїчним феноменом, тому повинен мати прояви у міфах, фольклорі і т. п.; архетип є структурою колективного несвідомого, повинен проявлятися» [49], як стверджує стаття від Махум Z. Основні архетипи виглядають наступним чином на основі вищезгаданної статті можна зазначити чотири основні архетипи К. Юнга:

- «Персона — це численні маски, які одягає людина в різних ситуаціях і поруч із різними людьми. Її ціль — захистити Его від негативного впливу» [7], як зазначає стаття від Gas for Mind, наче соціальний фасад, що відповідає вимогам, захистить від критики, осуду та соціальним очікуванням, дасть відчуття належності до групи. Персона допомагає налагоджувати контакти, адаптуватися, наприклад, доброзичливий сусід або друг, але в кожного архетипу є тіньові аспекти, в цьому випадку це приховування справжньої особистості, страх самовираження та відчуття фальшивості. Юнг каже, що Персона може з'являтися у снах в різних формах.

- Тінь — це юнгіанський архетип, який складається з сексуального та життєвого інстинктів. Тінь існує як частина несвідомого розуму і складається з пригнічених ідей, слабкостей, бажань, інстинктів і недоліків»[6]. Це уособлення морально та соціально неприйнятних речей, таких як жадібність, жорстокість та ненависть. Тінь це темна сторона психіки або особистості та деструктивна поведінка, неврози та залежності, буває що деструктивна поведінка впливає і на себе.

- Аніма або Анімус, Аніма — це жіночий образ у чоловічій психіці, а анімус — чоловічий образ у жіночій психіці. Аніма/анімус представляє “справжнє Я“, а не образ, який ми представляємо іншим, і слугує основним джерелом зв'язку з колективним несвідомим» [6]. Юнг вважав, що Анімус уособлює чоловіче начало у жінках, а Аніма представляє жіноче начало в чоловіках, ті речі, які цінуються у протилежної статі або пригнічені аспекти у власній особистості, також, Юнг припускав, що, фізіологічні та соціальні впливи сприяють розвитку статевих ролей та ідентичності, уявленню того, як мають себе поводити жінки. Тож, розуміння цих аспектів сприяє розкриттю прихованих аспектів особистості, допомагає у розумінні та налагодженості стосунків, джерелу натхнення, емоційної глибини. Тіньовими аспектами є гендерні стереотипи, нерозуміння протилежної статі, а їхнє поєднання відоме як сизигія, що являє собою завершення, об'єднання, визначити сильну чи слабку Аніму або Анімуса пропонує стаття від Uain – « Можна визначати, який у

жінки Анімус – сильний чи слабкий, або яка в чоловіка Аніма – архаїчна, позитивна чи негативна... Хто вона – добра помічниця чи відьма на мітлі?»[5]

- Самість — це архетип, який представляє об'єднане несвідоме і свідомість індивіда. К. Юнг часто представляв самість у вигляді кола, квадрата або мандали.» [6]. Самість це центр особистості, уособлення прагнень до гармонії, цілісності, воно включає в себе свідоме та несвідоме, відчуття єдності із собою та іншими людьми, природою та космосу, ведення до самореалізації та сенсу життя, розкриттю потенціалу,

Так само К. Юнг зазначав, що архетипи мають особливість перемішуватись між собою, що в результаті утворює 12 архетипів, що мають спільні між собою риси та утворюють складніші та багатогранні особистості, далі М. Марк та К. Пірсон, авторки книги «Герой і Бунтар», див. рис. 1.1, застосували їх у брендингу для книги, де і зазначили 12 архетипів, ґрунтуючись на праці К. Юнга. Авторки стверджують, що розуміючи архетипи можна створювати маркетингові компанії та бренди, які будуть із аудиторією на емоційному рівні та які будуть резонувати їхнім цінностям, прагненням та будуть мати спільні мотивації. на емоційному рівні та які будуть резонувати їхнім цінностям, прагненням та будуть мати спільні мотивації.

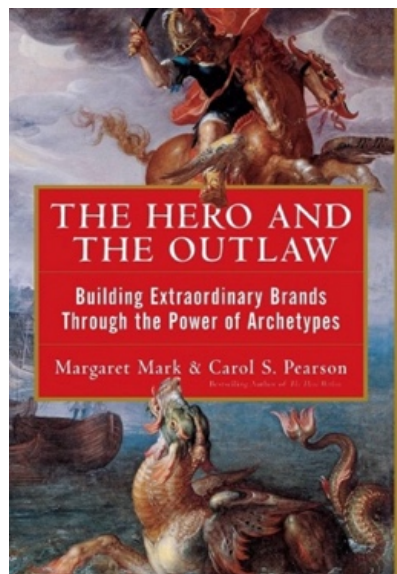


Рис.1.1 – М. Марк та К. Пірсон, «Герой та Бунтар», 2001 рік, США.

1.2 Термінологія обраної проблематики

Одним з найважливіших елементів при створенні персонажів є художній образ, який є складним уявленням, що не є точним відображенням реальності, тобто узагальнюючи її, художній образ може бути реальним або вигаданим, складним та конкретним або абстрактним та простим, що підтверджує стаття від Нового Акрополю – «Саме художні образи, які є досить складними структурними утвореннями, уособлюють своєрідність художнього мислення і визначають рівень його розвитку та сформованості. Художній образ є водночас категорією психології, як елемент функціонування психіки людини, та категорією естетики і мистецтвознавства, як художня одиниця» [29]. Частіше за все, художні образи використовуються як споміжні інструменти для розуміння сутності явищ, суперечностей та емоцій, а саме, дає змогу відчувати красу, трагізм та велич світу, не менш важливою функцією художнього образу є формування світогляду та особистості людини. Художній образ це широке поняття у протиставленні з персонажами, а саме, через об'єм, який вони займають, тобто, художній образ включає в себе не тільки зображення героїв, але й інші елементи твору, такі, як пейзажі, предмети та навіть події, в свою чергу поняття персонажу зосереджується лише на зображенні людей, міфічних істот та тварин. Наступною рисою, що їх вирізняє є функція, художні образи мають багато різних функцій, наприклад, виховна, пізнавальна, комунікативна та естетична, в основні функції персонажа входить розкриття тем та ідей творів, їхній емоційний вплив, розвиток сюжету та символізм, також, вони відрізняються у способах створення, а саме те, що художні

Сутність персонажа та бачення світу автора відкривається через героїв та їхні дії, вчинки, мову, думки та характер в сюжеті художнього всесвіту, вони існують аби втілювати ідеї та цінності автора, саме через це персонажі є рушійною силою історії. В творах вони постають героями, через яких розкривають емоції, мотиви та переживання, що у ході сюжету стануть захоплюючими та емоційно-насиченими, зрозумілим для глядачів з емоційного боку та перетворюючись очевидними в певних ролях- добрих, із чистим та героїчним серцем або поганим, нарцисичним та холодним характером, окрім цього існують герої чий наміри не є однозначними,

вони можуть бути суперечливими та складними, що робить їх більш реалістичними та інтригуючими.

Створюючи персонажів автор прагне донести та звернути увагу на актуальні проблеми, розкрити суперечності та вигадати шлях їх вирішення, як, припустімо, «Енеїда» І. Котляревського, що відображала саме соціальні проблеми українського суспільства такі як безграмотність, корупція та панщина, через таких персонажів як Еней та Латин, що зловживали владою, автор підкреслює проблеми часів написання твору, беручи до прикладу безграмотність, яка зустрічається у багатьох персонажів твору зображує реальну поширену проблему тих часів, так само завдяки Енею та Латину вісвітлювалась проблема корупції та несправедливості, з якою стикалися звичайні тогочасні люди, також, через персонажів-кріпаків зобразили жорстокість панського ладу, «Енеїда» була написана у найтяжчі часи для українського суспільства. «Божественна комедія» Д. Аліг'єрі, в якій піднімались питання моральних проблем людства на прикладі Уголіно делла Герардеска розкриваються наслідки зрад та помсти та завдяки головному герою, що роздумує про моральність, що зображує часи написання твору, коли релігія та мораль відігравали найважливішу роль, що і впливає на мотивації та вчинки героїв, наприклад, ті самі розбіжності у релігіях персонажів, що відображають релігійну напругу минулих часів.

Також існують об'ємні, або по-іншому, динамічні герої, як зазначає стаття від MasterClass – «Круглий персонаж — це глибокий і багатогаровий персонаж в історії. Круглі персонажі цікаві глядачам, тому що відчують себе реальними людьми; глядачі часто відчують, що зацікавлені в цілях, успіхах, невдачах, сильних і слабких сторонах цих героїв.»[51], тобто, це багатогранні та складні персонажі, вони мають сильні та слабкі сторони, не виключаючи неоднозначний характер та поведінку, впродовж сюжета вони роблять помилки та вчаться на них та змінюються впродовж історії зіштовхуючись зі складнощами, в них є мотиви, що ґрунтуються на психології або та їхній історії, вони виглядають цілком реалістичними та емоційно-привабливішими для аудиторії завдяки розериттю їхніх думок, почуттів, переживать, прагнень та мрій, для аудиторії таким чином

персонажі стають ближчими, вони неоднозначні та інколи складні до розуміння. Так існує і протилежність об'ємним персонажам – плоскі або статичні герої, це, частіш за все, стереотипні образи, що не змінюються впродовж історії та не мають глибокої особистості, вони мають передбачувані думки та дії, їхня історія не розкривається, так само як і психологія, автор не розкриває думки або почуття таких персонажів, зазвичай вони додані заради цілісності, для прояву якоїсь риси характеру або для контрасту з об'ємними персонажами, що підтверджує стаття від Libretexts – «Плоскі персонажі... іноді називають типами, а іноді і карикатурами. У найчистішому вигляді вони будуються навколо однієї ідеї або якості: коли в них більше одного фактора, ми отримуємо початок кривої до раунду» [47]

Від простої ілюстрації персонажа відрізняється декілька ключових характеристик, які роблять персонажа саме персонажем, а саме, внутрішній світ, власна історія та роль у творі.

Внутрішній світ персонажа може мати свої думки, страхи та переживання, що роблять його унікальним та правдивим для глядачів, про що розповідає стаття від Optima Academy – «Персонажі впливають на сюжет не лише діями, але й внутрішнім світом. Думки героїв, реакції на ті чи інші речі можуть спричинити несподівані повороти подій»[50], тож, можна зазначити, що наявність внутрішнього світу у персонажа робить його багатограним, неоднозначним та живим.

Власна історія розповідає про життя персонажа до початку подій твору, про його минулі мрії, події та цілі, часто розповідається про те, як герой зростав, у моменті оповіді твору історія розповідає як персонаж розвивається, набуваючи досвіду, роблячи вчинки, на чому фокусується історія твору, та події, які відбуваються із героєм.

Роль у творі відіграє на сприйнятті персонажа, наприклад, він може бути рушійною силою подій твору або його доля може залежати від ходу сюжету, може бути позитивним героєм, що викликає у глядачів симпатію та повагу, або негативним героєм, що викликає осуд та антипатію, чи головним героєм, завдяки кому розвивається сюжет або епізодичним персонажем, що з'являвся лише раз у епізоді твору.

1.3 Історіографія дослідження

Із найдавнішим мистецтвом виникли і первісні художні образи що наразі складно оцінити як художні, в сучасному розумінні, вони були схематичними, нереалістичними, проте свідчили про людське бажання творити і використовувати образи для самовираження та передачі інформації. що донині нам розповідають про стародавнє життя та релігію. З часом герої мистецтва еволюціонували та дали початок тим персонажам, яких ми вже знаємо сьогодні, але є декілька ключових етапів розвитку героїв у різних епохах:

Античне мистецтво, як зазначає Wikipedia – «(від лат. antiquus старий, стародавній, старожитність, від лат. ars мистецтво) — це мистецтво Давньої Греції й Давнього Риму. Поняття «античне мистецтво» вперше прозвучало в XV ст. в Італії. Тоді велику цивілізацію Давнього світу було названо Античною» [1]. Це мистецтво Стародавнього Єгипту, Месопотамії, Греції та Риму, що процвітало тисячоліттями, цей період характеризують величчю, ідеалізацією людського тіла та реалізмом, що збереглося у зображенні сюжетів з грецької та римської міфології із відомими героями тих часів, наприклад, Геракл та Персей, що з'явилися у численних витворах мистецтва, що підкреслювали людську витривалість, мужність та дивовижні подвиги героїв, що слугували прикладом для наслідування, зображаючись як атлетично складених та досконалих людей, в яких підкреслювалась фізична краса та сила. Героїв часто зображували в динамічних та тріумфальних позах, із прямою спиною та розплавленими поєчима, що

символізувало їхню гордість та велич, також, дуже часто героїв зображували у ходьбі, що підкреслювала їхній рух до мети та готовність до дій.



Рис. 1.2. – Фрески Вілли містерій, 2-1 ст. до н. е., Італія, м. Помпеї

Героями творів часто ставали історичні та міфологічні персонажі, які уособлювали цінності античної епохи, такі, як чесність, героїзм та сила, що були зразками для наслідування, героями міфів і творів були боги, герої та монстри, розповіді, що надихали на створення творів мистецтва, які зображували подвиги Геракла та шлях самопізнання Одиссея, які додатково підкреслювались символами для акцентування зображеного.

Середньовічне мистецтво: мистецтво часів Середньовічної Європи, що охопило європейську історію з 5 по 15 століття, Запам'яталось тісним зв'язком із християнською релігією, що характеризується впливом ранньохристиянського і візантійського мистецтва, Зображені Біблійні сюжети, образи святих та релігійні символи, наприклад, Вітражі собору Шартр див. рис. 4.1, відображають біблійні сюжети, сцени з життя людей та історії святих та що підтверджує стаття від Wikipedia– « Середньовічне мистецтво в Європі розвинулось з мистецької спадщини Римської імперії та іконографічних традицій ранньої християнської церкви» [25]



Рис. 1.3– Вітражі собору Шартр, 12-13 століття, Франція, м. Шартр.

Не менш відомою та вражаючою є візантійська ікона «Благовіщення» кисти Дучо ді Буонінсенья див. рис. 4.2, датована 13 століттям, яка зображає момент, коли архангел Гавриїл з'являється Діаі Марії та сповіщує її про народження Ісуса Христа, робота дивує витонченими золотими деталями та емоціями, аналізуючи такі взірці високого світового мистецтва нами проаналізовано сутність і тлумачення різних зооморфічних символічних зображень. Основними героями творів середньовічного мистецтва виступали святі, мученики, ангели та інші біблійні постаті для поширення релігійних настанов, зображені персонажі були стилізованими, через вірування в те, що фізична оболонка не надто важлива, у порівнянні із внутрішньою красою та духовною величчю, стилізація фігур святих мала зовсім інше значення, наприклад, їхні видовженні фігури символізували духовну піднесеність, роблячи героїв творів більш урочистими, роблячи акцент на



їхній значущості, персонажів зображали із великою кількістю елементів в одязі та композиції, що мали символічне значення.

Рис. 1.4 – Візантійська ікона « Благовіщення», 13 століття, Дучо ді Буонінсенья, Італія, Сієна.

Персонажі зображували вічне та незмінне в релігії, через що ці самі герої зображувались нерухомо та статично, також, аби підкреслити божественне та світле

Як відомо, Відродження є періодом розквіту найвидатнішого мистецтва, яке відбулося в Італії 14 століття та тривав до 16 століття, це період переосмисленням та захопленням античного мистецтвом, розвитком гуманізму та народженням нового світогляду, який визначав людину як центр всесвіту. Герої на творах мали унікальні особливості зовнішності, передаючи красу та велич людини та її складність, що більше відображали людську анатомію, передаючи, окрім зображень персонажів, героїв міфів та рідко релігійних постатей. згадуючи мистецтво Відродження само собою на згадку приходять найвідоміший та найзагадковіший портрет у світі – Мона Ліза Леонардо да Вінчі, це неперевершена робота що передає ідеали зовнішності Відродження, див. рис. 5.1. Скульптура «Святий Георгій» Донателло, що донині знаходиться у Флоренції зображує святого Георгія із щитом та, колись, бронзовим мечем, у руках, що готовий щосекунди захищати Флоренцію від нападників, скульптур залишив нервовість та тривожність на лиці святого, ця скульптура знаменує собою ключовий момент у епосі Відродження, див. рис. 5.2.



Рис. 1.5- Леонардо да Вінчі « Мона Ліза» 1503 рік, Італія, м. Флоренція;



Рис. 1.6 Донателло «Святий Георгій» 1415 рік, Італія, м. Флоренція;

Ще не можливо не згадати Народження Венери Сандро Боттічеллі, див. рис. 5.3., що зображує грецьку богиню Венеру у головній ролі, грецького бога вітру Зефіра, та двох жінок, яких напевно не можна назвати, є припущення що із богом вітру зображена богиню легкого вітру Ауру та одну з трьох Хор, богині пір року, на роботі зараз можна побачити ніжні відтінки, але, які вони були в дійсності достовірно невідомо, на жаль, незважаючи на це картина надихає протягом століть та заворює красою, символізмом та загадковістю

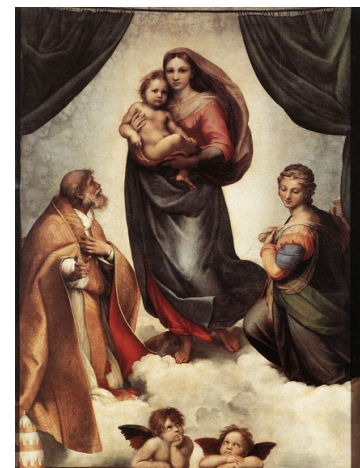
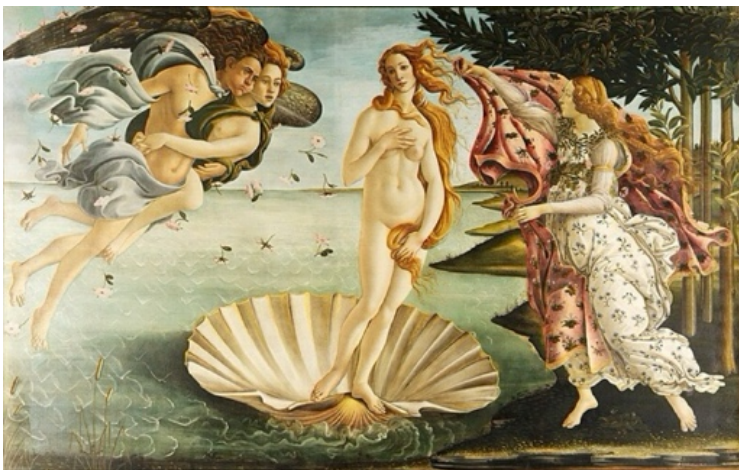


Рис. 1.7 – Сандро Боттічеллі «Народження Венери» 1484 рік, Італія, м. Флоренція;

Рис. 1.8 – Рафаель «Сикстинська Мадонна» 1512 рік.

Хоч і попит на релігійні твори зменшився у світ все одно вийшли такі надзвичайні роботи як Сикстинська Мадонна Рафаеля, див. рис. 6.4, де головною героїнею є ідеалізована Діва Марія, що має симетричні та правильні обличчя у величному одязі міцно тримаючи немовля Ісуса, яких оточують два ангели, що наче на поготові служити Діві Марії та Ісусу, згідно статті від сайту Моуа Osvita можна визначити, що – «По краях розташувалися дві уклінні фігури. Праворуч знаходиться свята Варвара, зліва – Святий Сикст»[23], ці герої є великомучениками, які розуміють, що чекає на немовля, в той час коли Діва Марія приймає долю власного сина, цей витвір мистецтва втілює всі ідеали епохи Відродження.

Бароко, ця епоха є своєрідною реакцією на недостатню у відродженні стриманності та раціоналізму, пргнучи більшого експресивного та динамічного вираження, цей стиль домінував у мистецтві протягом 16-17 століття. Герої передавали реалістичні драматичні, релігійні та емоційні сцени, що

відтворювали гіперболізовані події сучасних проблем та релігійних сюжетів, у творах використовували сильні контрасти та динамічні пози, персонажів не цурались зображувати у битвах, помираючими, страждаючими, гнівними, наляканими та розпеченими, у картинах персонажі використовували експресивні жести, міміку, напругу, герої були підкреслені митцями завдяки світлу та кольорам, що надзвичайно яскраво розповідало про стан персонажів картин.

Мистецтво Бароко часто ґрунтувалось на релігії, а точніше на смертях та мученицьких стражданнях святих персонажів та великому використанню релігійних персонажів чиї відомі сюжети релігійних історій тому роботи викликали емоційний відгук, прикладами цього слугують «Взяття на небо Богородиці» Тиціана, де головною героїнею та центральною фігурою є Діва Марія, яка зображена ідеалізованою у динамічній позі, простягаючи руки до Бога, її рухи сповнені спокою, глибокою вірою та величчю, що увіковічує тріумф добра над злом, див. рис. 6.1, контраст між емоціями зображених ангелів та апостолів, які є свідками дива, апостоли зображені засмученими, плачучими та яскраво жестикулюючими та ангели, що сповнені радості співають.



Рис. 1.9- Тиціан «Взяття на небо Богородиці» 1515 рік;

Також є відомою робота Тиціана «Покликання апостола Матвія» див. рис. 6.2, У творі центральною фігурою в композиції є Ісус Христос, який зображається в білому для підкреслення божественної природі, він нахиляється указуючи на Матвія, який зображений здивованим, наляканим та збентеженим жестом Ісуса, показуючи на себе, наче із неготовністю та недовірою. Герої зображені у драматичному контрасті, яке підкреслює різницю між Ісусом та Матвієм та між світом та темрявою.



Рис. 1.10- Караваджо « Покликання апостола Матвія» 1600 рік;

Класицизм, епоха, що тривала у європейському мистецтві з 17 по 18 століття і з'явився на тлі зростання раціоналізму, філософського руху, персонажі цієї епохи підкреслювали значення розуму та логіки та Просвітництва, яке у творах висвітлювало цінність чіткості та порядку, яке підтверджується статтею Dovidka: – «Зображення героїв позитивних (зразок для наслідування) або негативних (моральний урок читачам)» [14].

Герої у творах класицизму не є повним запереченням та відвертанням від бароко, у багатьох творах використовували ті самі техніки та прийоми. Герої втілювали вірування в існування ідеальних форм краси, справедливості та в наслідуванні античності, зображуючи персонажів у морально повчальних творах, задля сприянню виховання добродесного покоління, уникаючи емоційних надмірностей пишноті, поцінуючи простоту, чіткість та героїчні діяння, що йдуть від Гуманізму. Персонажі творів відповідали ідеології класицизму завдяки своєму

акценту на порядок, дисципліну та мораль. герої передавали повчальні історичні події та міфологічні сюжети, відтворюючи гармонію та чіткість в композиції, завдяки простим геометричним фігурам та обмеженій палітрі кольорів, наприклад, «Клятва гораціїв» Жак-Луї Д., яка зображує трьох братів, батька, що простягає їм мечі та жінок, які є сестрами та дружинами воїнів. Кожен з трьох воїнів зображений у динамічній позі, віддаючи присягу батькові, підкреслюючи юнацький запал, рішучість та щирість, їхнє благородство, стійкість та чиста самопожертва підкреслюється білими римськими тогами та прямими, жорсткими лініями, батько благословляє дітей віруючи в перемогу, що можна зрозуміти завдяки піднятими догори рукам та погляду, що направлений у небо. Жінки зображені як другорядні особи, з їхніх поз можна побачити їхній смуток, журбу та переживання, вони підкреслюють трагізм ситуації, див. рис. 7.

Рис. 1.11 – Жак-Луї Давид «Клятва Гораціїв» 1784 рік, Італія, м. Рим;



Романтизм є бунтом в європейському мистецтві у відповідь на жорсткі та раціональні правила класицизму, що розцвів у 19 столітті, та подарував персонажів сповнених емоціями, індивідуалізмом, містицизмом та захопленням природою, намагаючись відобразити всю глибину людських почуттів, зв'язка з природою та уяви. Герої творів були наповнені романтизмом, передаючи всі свої сильні емоції, такі як, любов, втрата, радість, гнів та страх, ці твори були експресивними, драматичними та повними пристрастей, передаючи та збуджуючи емоції драматичними композиціями, театральними світловими ефектами та контрастними кольорами, наприклад, твір «Свобода, що веде народ» пензля Делакруа див. рис. 8.

Центровою фігурою у картині є контрастна жінка у порваній сукні із французьким триколом у руці, стаття від LibreTexts добре підкреслює настрій картини – «...складну взаємодію між ділянками, які яскраво відображають, і суміжними ділянками темної тіні. Результатом є яскраві контрасти, які, як і швидкострільні пензлі, активізують поверхню і підсилюють відчуття руху та енергії картини» [48]. У творі жінка веде за собою людей на барикади, жінка зображена в емоційній та динамічній позі, що підкреслює її рішучість, серед другорядних персонажів можна побачити велике різноманіття людей, які відрізняються за верствами суспільства, у натовпі є робітники, селяни, солдати та інтелігенція, які мають спільну мету-прагнення свободи, жорстокість революції можна побачити звернувши увагу на нижню частину картини, де зображені поранені та мертві люди, які нагадують про жорстокість та ціну свободи, що підтверджується статтею з Вікіпедії – «Головною для романтиків була держава, гідності якої не ставилися під сумнів...» [27]

Герої на творах мали експресивні жести та міміку, деформовану анатомію, передаючи інтенсивності емоцій, це були романтичні твори, що були сповнені пристрасних, скандальних та сильних емоцій, що показували людей людьми. Герої романтизму вирізнялись акцентом на індивідуалізм, завдяки персонажам знаходились нові форми вираження, які з часом ставали оригінальними та неповторними героями, які зображували емоції, мрії та уяву, що і зробило індивідуалізм головним рушійним напрямом романтизму.

Зображені емоційними та наповненими красою внутрішнього світу персонажі відображали красу природи, а саме, від величезних гір до спокійних лісів, передаючи велич та силу природи, герої викликали захоплення та відчуття благоговіння, несучи в собі глибокий емоційний зв'язок людей із природою, персонажі не тільки захоплювали дух а й викликали широкий спектр емоцій, що у деяких проявлялось як радість, спокій, страх або меланхолія, бо зображені герої мали містичні та таємничі елементи, герої тих часів мали нотки романтизму, у

поєднанні із емоційною глибиною, що надавала їм містичності, створюючи найромантичніші величні твори, наділяючи їх символізмами та емоціями.



Рис. 1.12 –Делакруа «Свобода, що веде народ» 1830 рік, Франція, округ Парижа;

Імпресіонізм це епоха, що виникла наприкінці 18 – початку 19 століття, що стала справжньою революцією у світі мистецтва, відкинувши штучність та правила академічного живопису на користь природнього спонтанного зображення оточуючого світу, прагнення зображувати мінливість подій, навколишнього світу та природи, використовуючи вільні прийоми, колір та світло призвели до того, що персонажі епохи імпресіонізму не були чітко окресленими або з будь-яким проявом емоцій, герої тих часів не розкривались та не мали індивідуальних рис. Персонажі часів імпресіонізму не зображувались на фоні штучних декорацій та не створювались як ідеалізовані персонажі, або в нереалістичних театральних позах, натомість, персонажі зображались використовуючи нетрадиційні ракурси, про що розповідає стаття Енциклопедія Сучасної України – «Картина імпресіоніста схожа на окремий кадр, фрагмент рухомого світу. Цим можна пояснити як рівноцінність усіх частин полотна художника, так і неврівноваженість, асиметрію композиції, сміливі зрізи фігур, складні ракурси» [12], або героїв у русі, намагаючись зробити персонажа не головним об'єктом композиції. Прагненням та головною мотивацією художників були швидкоплинні моменти натури, в яких персонажі були доповненням атмосфери, передаючи динаміку життя.

Вирізняючи роботи цієї епохи твори мистецтва імпресіоністів всіляко насичені технічними прийомами:

Максимально відображати мінливість вражень, вирізняючи імпресіонізм від попередніх течій, де акцентувалона статичності та ідеалізації;

Основними способами вираження були світло та колір, досліджуючи відбивання світла від поверхонь для створення вібрації кольорів;

Короткі та окремі штрихи, що відображали відчуття руху у роботах;

Відкидання академізму та штучності класицизму заради відтворення світу яким він є;

Гарним прикладом епохи імпресіонізму можна надив. рис. 9.



Рис. 1.13 – П'єр-Огюст Р. « Танці у Мулен де ла Галетт» 1876 рік, Франція;

Постімпресіонізм виник у Франції наприкінці 19- початку 20 століть, як продовження та експериментальне покращення нащадків імпресіонізму- прагнення більш глибокого вираження емоцій, ідей та символів, залишаючи інтерес попередників до світла, кольору та ефімерності, передаючи через персонажів творів емоції, почуття, маючи віру, важливі ідеї, філософські концепції та духовні переживання. Через героїв прагнули передавати у майбутнє значно більше, ніж простого відтворення світу та набагато глибші сенси, емоції, використовуючи легорії. Через персонажів досліджувати власні емоції та думки, не кажучи про них прямо, через те на творах постімпресіонізму часто зображали звичайних людей, наприклад селян та ремісників, оскільки митців більше цікавило зображення внутрішнього світу, думок та почуттів, як, наприклад, у творі Сезанна П., про якого зазначено в статті History – "...з точністю передаючи досконалість геометричних фігур, що в цілому сприяє відчутності їх об'ємності і навіть певної тривимірності.

Сезанн ненав'язливо грає з візуалізацією об'єктів, завдяки чому досягається унікальна фактура»[43], однією з найпопулярніших творів цього майстра є «Гравці в карти», яка зображає двох чоловіків із нерівними деформаціями обличчя, як і тілами, що передати їхню сутність, не передаючи на їхні індивідуальні риси чи емоції, персонажі виглядають більш узагальнено, символічно, що підкреслює їхню простоту та реальність, що позбавлена штучної вишуканості, див. рис. 10.

Рис. 1.14 –Сезанн П. "Гравці в карти" 1890 рік;

Модернізм охоплював широкий спектр напрямків мистецтва 20 століття, ставши радикальним відходом від традицій минулих століть, де через героїв відкидали



звичні традиційні форми та естетики та обмеження минулого, досліджуючи нові способи, техніки, форми та способи прийняття героїв та світу, через невідповідність бурхливому та динамічному світу. Через персонажів намагалися відтворити всі зміни та події у світі, створюючи та використовуючи нові візуальні форми, мови та стилі, відмовляючись від перспектив та пропорцій, герої почали зображуватись в абстракції, деформації та символіки для передачі почуттів заради передачі багатогранності та складності людського буття, згодом відкриваючи нові горизонти для творчості, наприклад Матісса А. «Танець», див. рис. 1.15, про деталі створення якого можна дізнатися з статті Art Looker – «Їх майстер застосував тільки три, які символізують собою внутрішній жар, що поєднує небо і землю та тіла танцівників. Сам же хоровод уособлює експресію божевільного ХХ століття» [13]. Витвір заворожує яскравими та чистими кольорами та дивує відсутністю пропорцій в тілах зображених персонажів, їхні тіла викривлені, кінцівки подовжені, а голови здаються занадто маленькими, але все це підкреслює символізм динаміки танцю та

емоційний стан персонажів. Герої у творі не мають емоцій або індивідуальності, немає облич, рис та одягу, вони зображені більше як прості геометричні фігури, що рухаються по колу у танці, таке узагальнене зображення персонажів робить їх символічними, тобто, вони вже не просто танцюристи, вони є уособленням танцю та руху.

Рис. 1.15 – Матісс А. «Танець», 1910 рік;

Різноманітні течії модернізму розглядають персонаж як образ більш



абстрактний, протизагу реалізму імпресіонізму тут діють інші закономірності, емоційність напруженість, передається кольором геометрією, тож бачимо, з вище проаналізованого що протягом зміни мистецьких течій і періодів видозмінюється прояв персонажу, художні технічні можливості теж змінюються, відкриваючи нові можливості для більш радикальних та революційних рішень.

Сучасне мистецтво зображує персонажів як носіїв певного сенсу, вони мають в собі певні ідеї, цінності або емоції, нині персонажі являють собою представників різних точок погляду. Сучасні персонажі зображуються різними способами та в різних стилях: реалістичні персонажі, які зображуються якомога реалістичніше; стилізовані персонажі які зображаються з перебільшенням та спрощенням; концептуальні персонажі, які являють собою більше, аніж зображення, вони є втіленням ідей, символізмів або сил; абстрактні персонажі, які не мають чіткої форми та можуть зображатись геометричними фігурами, кольорами або просто лініями. Прикладом стилізованого зображення персонажу є стилізація фотокартки,

зробленої Данилом Сергієнко, яка стала називатися у народі «Київська Мадонна», див. рис. 1.16, ця картина стала уособленням віри та сили під час повномасштабної війни в Україні, про вплив війни в країні зазначає стаття від Українського Мистецтвознавчого дискурсу – «Аналіз специфіки розвитку цифрової ілюстрації під час повномасштабного російського вторгнення, виявив певні стилістичні прийоми в системі побудови художніх образів, а саме: використання узагальнення форми і обмеження кольорової палітри, нівелювання об'єму, що доречно у передачі складних ідей, з метою зробити їх більш доступними для сприйняття» [31].

Рис. 1.16 – Стилізація фотографії Данила Сергієнка « Київська Мадонна»

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 1



Було розглянуто теоретико-методологічні засади дослідження образотворчого мистецтва, які досліджувались шляхом детального аналізу ключових понять, елементів, термінології та історіографії обраної теми, розвиток зображення персонажів. У розділі були окреслені фундаментальні елементи образотворчого мистецтва, такі, як лінія, колір, форма та композиція, була розкрита їхня роль у створенні художніх образів із поясненнями використання цих елементів художниками, завдяки яким вони створювали більш естетичний ефект. Була описана важливість розуміння мотивацій персонажів, цінностей та переконань персонажів для відтворення їх як реальних багатогранних героїв, в том числі і архетипи, які є універсальними символами,

що мають ключову роль при створенні образів, які легше сприймаються та більше впливають на глядачів емоційно. Також, було розглянута еволюція художніх образів від первісних до сучасних та проаналізовано зміну персонажів, що нині дозволяє зрозуміти культурну спадщину.

РОЗДІЛ 2 " АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ТЕНДЕЦІЙ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖУ ЗАСОБАМИ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

2.1 Персонаж в образотворчому мистецтві

Центральне місце у творах, літературі, театрі та мистецтві займають персонажі, що є втіленням ідей та емоцій, вони, із авторами, вдихають життя в історію, що мають можливість занурити читачів чи глядачів у всесвіт твору, переклад слова «персонаж» з латинської мови звучить як «маска» або «роль», [26], про що стверджує стаття Wikipedia, що надзвичайно підкреслює їхню важливість, глибину та багатогранність у витворах мистецтва, відображаючи у собі складність людської натури. Персонажі це головні рушії сюжету, а саме, їхні дії, рішення та взаємодія між собою, дозволяючи глядачам чи читачам перейматись, радіти, ототожнювати себе та журитись із ними, вирішувати та задумуватись над важливими та складними питаннями, що ведуть історію та стати емоційно близькими із персонажами. Художники завжди прагнули створювати не бездушних персонажів а героїв, що мають душі, власну історію, глибоку особистість, переживання та емоції, та можливість зрости як герой, який боровся зі своїми страхами, бажаючи стати кращим, які буде бачити не лише творець а й глядачі, щоб персонажі зацікавлювали зануритись в їхній всесвіт та емоційно реагувати на події в сюжеті.

Існує декілька типів персонажів, що поділяються за ролями у сюжеті, на прикладі мультфільму «Тачки» від Pixar Animation Studios.

- Головний герой – навколо головних героїв побудований увесь сюжет твору, від їхніх рішень залежить розвиток та динаміка історії, вони втілюють основні теми теми, ідеї та мотивації твору, які заклав автор при створенні всесвіту, Наприклад, Блискавка Маквін, який змінювався протягом всіх мультфільмів у кращу сторону, він стає зрілішим та старшим на кінці останнього мультфільму.

•Другорядні персонажі –доповнюють сюжет та виконують роль підтримки, що допомагають повністю розкрити потенціал та характер головних героїв, вони створюють контекст, який сприяє розвитку подій творів, як, до речі, Метр, який був неоціненною підтримкою для Блискавки, у складні для головного героя моменти, не розуміючи цього, роль наставника відіграв у сюжеті Док Хадсон, що неординарними діями навчив головного героя важливим речам, що протягом історії рятували Блискавку.

•Епізодичні персонажі – з'являються в одному-двох сценах або епізодах, вони не несуть значного впливу, частіше за все, їх використовують для атмосфери або для людних сцен, зазвичай не мають глибоких психологічних характеристик, можуть підкреслювати інших персонажів, і, як зазначає стаття від Мoya Osvita – «Основна функція цих персонажів – в потрібний момент давати поштовх сюжетної дії, відтіняти риси головних і другорядних персонажів» [24] як, наприклад, репортери та потяги з кожної частини мультфільму, але деякі епізоди персонажі запам'ятовуються та мають власних поціновувачів, як дві близнючки-фанатки Блискавки, Мія та Тія, у мультфільмі, що зараз мають власні заголовки на фанатських форумах.

Персонажі поділяються не лише за ролями а й за:

Віком – діти, дорослі, похилого віку; діти- Пітер Пен з однойменної казки Д. Баррі,; дорослі- Джей Гетсбі з роману Ф. Скотта; похилого віку- Ліра Белаква, з роману «Золотий Компас»

Статтю – жінки та чоловіки; жінки- Елізабет Беннет, з роману Д. Остіна; чоловіки- Гамлет, з п'єси В. Шекспіра;

Соціальним статусом – багаті, бідні, знать, простолюдини; багаті- Скрудж з «Різдвяної пісні» Ч. Діккенса; бідні- Том Соєр з роману М.Твена; знать- Ромео та Джульєтта з п'єси В. Шекспіра; простолюдини-

Професією – лікарі, творчі, вчителі, вчені та ін.;

Національністю – українці, американці, італійці, німці та ін.; українці- Леся Українка; американці- Авраам Лінкольн; італійці- Данте Аліґ'єрі; німці- Людвіг ван Бетховен.

Релігією – християни, мусульмани, іудеї, атеїсти та ін

Створення персонажів це надзвичайно кропіткий процес, але надзвичайно захоплюючий, через те, що це не просто вигадані персонажі, це живі втілення уяви та досвіду, вкладання емоцій, мрій, переживань та переконань, що народжуються серед безкінечних думок, сновидінь, пам'яті та страхів, це відображення часів, проблем, щойно прочитаних книжок та найщиріших емоцій. Тому, багато творців бажають створити персонажів що будуть справжніми та щирими, із своїми недоліками, який помиляться, сумніваться та деінде страждати, що зробить його максимально людським, та буде емоційно відгукуватись глядачеві, завдяки чому ті, хто переглядатиме історію, будуть співпереживати, радіти за їхні успіхи та розділяти їхній смуток та втрати. Персонажі часто бувають неоднозначними, складні та багатогранні, мають слабкі та сильні сторони, мають внутрішні конфлікти та моральні дилеми, маючи потаємні мрії, найглибші страхи, щирі вірування та терзаючі сумніви, що робить їх реалістичнішими, емоційно-привабливішими та ближчими до глядача, адже кожен може знайти себе у відображенні героїв, що відкликатимуться глядачеві. Сюжети часто побудовані на висвітленні соціальних, етичних, політичних та моральних дилем, де протягом історії герої стикнуться із ситуаціями, що змусять їх задуматися у власних переконаннях та віруваннях, над питаннями добра та зла, справедливості та беззаконня, ці дилеми не лише кидають виклик героям а й змушують задуматися і глядачів, занурившись у роздуми шукати власні відповіді на складні але важливі питання. Історія спонукає персонажів зіштовхнутися із випробуванням для того, аби зрости духовно та подолати суперечливі емоції, зустрівшись із своїми страхами та сумнівами віч-на-віч, їхні переконання можуть змінюватися впродовж сюжету під впливом подій, взаємодії із іншими та завдяки внутрішнім самопізнанням, відображаючи реальні переживання, з якими може стикнутися кожна людина.

Але щоб зацікавити глядачів персонаж повинен бути не лише глибоким та багатогранним, він має бути візуально зрозумілим, а саме, його обличчя, фігура, одяг та аксесуари мають підкреслювати індивідуальність героя, та відповідати його характеру та соціальному статусу. Форма очей, обличчя, носа та брів дають глядачеві перше уявлення про характер персонажа, дуже важливу роль відіграє міміка може розповісти про емоційний стан героя, що інформує про характер персонажа та, деінколи, дозволяє зрозуміти наміри героя, навіть якщо він сидить мовчки, вираз обличчя може дати багато інформації про героя, навіть зморшки та посмішки багато про що розповісти, а саме, зморшки можуть свідчити про щирість та життєвий досвід, через їхнє знаходження, наприклад, зморшки в районі лоба можуть свідчити про емоційність людини, а коло очей про залами від посмішок та сміху, до речі про посмішки, вони існують різні і вважаються універсальною мовою, яка може бути: широкою, натягнутою та саркастичною, що добре підкреслюється художниками емоцію з екранів мультфільмів для того, щоб бажана емоція та наміри були зрозумілими глядачам, чи щасливий герой чи просто намагається таким здаватись.

Шрами та татування допоможуть зрозуміти минуле персонажа та несуть важливу інформацію про цінності, переконання та еволюцію, в деяких випадках, коли якесь татування перекривають, перечіркують або ховають, так як саме татування часто використовується як вираження власних цінностей та вірувань, завдяки шрамам можна зрозуміти трішки більше про характер персонажа за типом шрамів, а саме, це травми, бойові поранення чи інші події що вплинули не лише на життя а й на зовнішній вигляд героя, , що підтверджує робота I.Tanvirul– «Хоча персонажі запам'ятовуються здебільшого завдяки їхнім ролям у сюжеті, використовується кілька шарів візуальної деталізації, щоб оживити їхні ролі. Починаючи з основної форми та пропорцій, художники створюють шари відтінків шкіри, зачісок, одягу, аксесуарів, основних пози, ходи, енергії дій, манер і виразу обличчя» [56].

Значний вплив на персонажа має його архетип, тож розглянемо всі 12 архетипів на прикладі мультфільму «Тачки» від Pixar Animation Studio, де

надзвичайно виражено архетипи та, в одному випадку, еволюція та зміна архетипів як прогрес зростання особистості впродовж мультфільмів:

–Невинний: це поєднання Персони та Самісті, оптимістична особливість, що прагне подобатись всім, чистоти, бути щасливим та дарувати радість, спираючись на статтю від Psychologer[6] можна дізнатися слабкі сторони, а саме боїться помилок та бути засудженим та неприйнятим у суспільстві, зворотнім боком архетипу є Жертва, це беззахисна та наївна особистість, надзвичайно пасивна, схильна до маніпуляцій та завжди залежна та слабка. На початку серій мультфільмів Блискавка Маквін представлений молодим та амбітним, прагнучим отримати перемогу в чесній гонці, готовим прикласти багато зусиль для омріяного, він наївний, через що стає вразливим до маніпуляцій з сторони інших, що і траплялося з ним впродовж мультфільму;

–Мудрець: поєднання Анімуса/Аніми та Самісті, ці особистості вважаються поціновувачами знань та досвіду, прагнучі до розуміння світу, це досвідчені, мудрі та надійні особистості, часто лідери думок або авторитетів, у негативі це Відлюдники, що ведуть самотній спосіб життя, віддалені від суспільства, здаються таємничими та відстороненими. Док Хадсон є уособленням архетипу мудреця через великий досвід та мудрість, яка була набута досвідом колишнього гонщика, він володіє знаннями про стратегію, техніку та психологію гонок, якими ділиться із головним героєм допомагаючи йому зрости як особистості та розкрити потенціал, Док Хадсон є наставником для Блискавки Маквіна, він спокійний та розважливий, тверезо оцінює ситуацію та є загадковим та скритним персонажем;

–Шукач: поєднання Персони, Тіні та Анімуса/Аніми, це незалежні та свободолюбиві особистості, що прагнуть до самопізнання та новаторства, вони унікальні та оригінальні, що підтверджує стаття від Skillsetter – «Шукач прагне нових вражень і відкриттів. Йому подобається невизначеність і ризик, а найбільше він ненавидить буденність і нудьгу»[53], у негативному проявленні це Мандрівники, які наче бездомні, нестійкі, ризиковані та

непередбачувані. Маквін зростає як особистість впродовж усього мультфільму дуже помітно, тому він відноситься до архетипу Шукача завдяки тому, що він прагне бути унікальним та віднайти власний шлях для досягнення успіху, готовий йти проти течії, ризикує та кидає виклики традиціям, Маквін відкритий до нових досвідів та знань, він проти своєї волі зіштовхується із страхами та слабкостями та вимушений стати кращим;

–Бунтар: поєднання Тіні та Анімуса/Аніми, ці особистості не піддаються впливу авторитетів та йдуть проти течії не переймаючись думками інших людей, прагнуть проявляти себе та свою позицію по-своєму та не бояться виражати та захищати власні переконання та інтереси, вони радикальні та інколи провокаційні, але з сильною силою волі та мотивацією покращити світ, тіньова сторона Анархист/Деструктор, що проявляється у руйнівній поведінці, жорстокості та знищення влади. Чик Хікс представлений як зухвалий та агресивний персонаж, який не побоїться порушувати правила заради власних цілей та який готовий ризикувати заради ідей, він порушує традиції та правила чесних гонок, він задрить Маквіну, через якого настільки боїться втратити авторитет що будь-якою ціною намагається виграти, він негативно впливає на інших, наштовхуючи на думки про брудну гру заради перемог;

–Герой: поєднання Персони та Анімуса/Аніми, це сильні, безкорисні та рішучі особистості, що вірять в те, за що борються незалежно від всього, що відбувається та незважаючи на труднощі, які приходиться долати, це природжені лідери, великодушні та шляхетні ідеалісти та прості особистості, однозначної назви для негативного проявлення Герой не має, але популярним є Жорстокий воїн, яка несе в собі нездоровий егоїзм, тиранію, що пригнітить інших, безжалісність та безрозсудність. Герої, частіш за все, в історіях виступають головними героями, «Тачки» не виключення, Героїв розкривають протягом всього сюжету, тож у прикладі також будуть описані стадії становлення Героєм, яким є Блискавка Маквін. Першою стадією є ознайомлення: на самому початку Блискавка представлений як надзвичайно

талановитий та амбітний персонаж якому бракує емпатії. Другою стадією є розкриття глибини персонажа, а саме створюються умови в яких персонаж пройде через еволюцію, внутрішні конфлікти та завдяки впливам інших, на прикладі мультфільму це показано через подорож до Радіатор-Спрінгс, що стає ключовою в формуванні сюжету та особистості Маквіна, саме там він знаходить нових друзів, наставника та своє кохання завдяки яким потроху змінюється та розвивається як персонаж;

–Коханець: поєднання Анімуса/Аніми та Самісті, це чуттєві та привабливі особливості, які за статтею від Psychology мають такі якості – «У психології архетип “коханець” описує людину, яка знаходить задоволення від того, що дбає про інших та прагне до глибоких емоційних зв'язків»[3] що прагнуть красивого та романтичного життя, надзвичайно пристрасні та емоційні, живуть моментом та таємничі, часто уявлені як гламурні та сексуально збуджуючі, мають негативну сторону яка називається Нарцис або Спокусник, що підкреслює маніпулятивні дії, егоїзм та зосередженість виключно на собі. Саллі є чудовим прикладом цього архетипу, вона є уособленням привабливості, турботи та підтримки. Вона сприймає та розуміє коханого не лише як гонщика чи як друга, вона бачить його набагато глибше, аніж інші, й сама має глибшу особистість та внутрішній світ, надихає головного героя на позитивні зміни та переосмислення старих думок та дій;

–Блазень: поєднання Тіні та Анімуса/Аніми, ці особистості символізують гумор, грайливість, розваги та легковажність, вони спонтанні, безтурботні, непередбачувані та динамічні, негативним проявом є особистість, що зветься Коміком, що ховається від образ, може бути незрілим та несерйозним, тим, хто не несе відповідальності. Метер є легковажним персонажем, що постійно потрапляє у кумедні ситуації через свої пустощі та постійно жартує та цим розряджає обстановку, він є співчутливим та вірним другом але деінколи потрапляє у неприємні ситуації через те, що не відноситься достатньо серйозно до речей та живе сьогоденням, його не

хвилює думка інших про нього, він мотивує головного героя не здаватись та додає приємних моментів у мультфільм;

–Славний малий/традиціоналіст: поєднання Персони і Тіні, це стабільні особливості що цінують порядок, правила, безпеку та традиції, прагнуть зберегти спадщину та історію, віруючі в суспільство та відповідальні, у негативному прояві називаються Догматиками- людьми, що не сприймають інші думки та вірять у власну правоту та власні точки зору, це ригідні та закриті особистості, що не сприймають нові ідеї або речі, жорсткі, упереджені та нетерпимі. Стенлі надзвичайно поціновує та вірить у важливість традицій та береже їх, він не підтримує сучасні гонки та нову технологію у проведенні гонок та поведінку сучасних гонщиків, він переймається збереженням історії Радіатор-Спрінгс та не схвалює зміни в місті бо вважає що вони можуть призвести до втрати коренів та цінностей, він цінує старших та дотримується їхніх думок, Стенлі консервативний, він не любить виходити за рамки звичок та не любить ризикувати, віддає перевагу передбачуваності та стабільності;

–Турботливий/опікун: поєднання Персони та Самісті, ці особистості цінують безпеку та захист, намагаються створити відчуття комфорту для себе та оточуючих, прагнуть потурбуватися та співчувати іншим, вони відповідальні та безкорисливі, іноді жертвні, в негативному прояві називають Власниками або Гегемонами, в такому випадку вони є жорстокими, владними та домінантними особистостями. Луїджі та Гвидо чудовий приклад архетипу Опікуна, вони допомогали Блискавці Маквіну навіть тоді, коли він, зазнавшись, вів себе надзвичайно самовпевнено та грубо по відношенню до всіх, вони все одно пропонували йому притулок та допомогу з його ремонтом, незважаючи на це вони все одно піклувалися про нього та допомагали стати кращим, вони були готові захищати його своїм життям під час того, як Чик Хікс шантажував Блискавку, Луїджі та Гвидо щиро допомагають та безкорисливо підтримують не лише словами а й вчинками;

–Правитель: поєднання Персони, Тіні та Самісті, це ті особистості, хто має чітке бачення та мотивацію, що надихає тих, хто йде за ними, вони впевнені в собі та в своїх силах, надзвичайно відповідальні та структуровані, прагнуть порядку та стабільності, у негативному боці є Тираном, що будуть використовувати свою владу на користь собі та заради виконання власних ідей, контролюючи все та бути одержимим стагнацією, що призведе до деструкції. За описом архетипу на думку спадає Шериф, він є лідером думок, слідкує за порядком у місті та відповідає за безпеку, він відповідальний та відзивчивий, Шериф неупереджений та справедливий, він не дозволяє порушувати усім, не дивлячись на походження або статус, він мудрий та готовий дати поради та просто поділитись життєвими мудрим досвідом, він забезпечує безпеку, стабільність та спокій;

–Творець: поєднання Тіні і Самісті, це креативні особистості, що цінують інновації та нестандартні рішення, вони винахідливі та працьовиті, розвиваючись у власній справі аби стати кращими, вони прагнуть самовираження через мистецтво, яке створюють, чіткої назви негативна сторона Творця не має, але є прояви, такі як перфекціонізм, що призведе до вигорання або арогантність, що зневажатиме думки інших, або страхи, як додає стаття від Rating – «Боїться посередності та буденності, має великий страх втратити свою мету. Може бути працеголіком, перфекціоністом, нав'язливим, маніпулятором, людиною із зайвими амбіціями»[4] Рамон є уособленням архетипу Творця, він займається розписом машин, що доказує що творчість це про ризики та сміливість, прагнення самовдосконалення, він впевнений, що мистецтво змінює світ на краще, його роботи надихають та мотивують подивитись на світ по-новому, він допомагає самовиражатись бажаним та допомагає розкрити потенціал, знайти власний стиль, Рамон готовий на те, аби створити щось унікальне, що буде за межами звичного розуміння, він готовий навчати та допомагати у розвитку творчих здібностей, він вірний власним переконанням, він має таємничу атмосферу навколо себе, він покращує Блискавку Маквіна не лише за допомогою деталей для перегонів

а й у моральному стані, він навчає Маквіна смиренню та повазі до суперників, він поважається мешканцями Радіатор-Спрінг;

–Маг: поєднання Персони, Анімуса/Аніми, Тіні та Самісті, це таємничі, мудрі люди, що прагнуть трансформації світу навколо, часто виступають лідерами та мають вплив через сакральні знання та можливість бачити те, що приховано від людських очей, у негативному прояві це зарозумілі особистості, що маніпулюють іншими, мають занадто велику впевненість у собі що підтверджує стаття від Executive Coach –« У тіньовій частині цей архетип стає найпесимістичнішим із усіх. Вони негативні, захищаються, звинувачують, не йдуть на прямий контакт, виляють, ведуть подвійну гру, брешуть. Поширюють навколо себе негатив, причому часто з посмішкою та святою вірою у свою правду. Однобоку»[2] Док Хадсон представляє з себе не лише Мудриця а й Мага, через великі таємниці минулого та глибокі знання та досвід впродовж усього мультфільму, він відіграє ключову роль у розвитку Маквіна не лише як гонщика а й як особистості, він мудро розпоряджається знаннями, які прийшли йому під час минулих гонок, а також чудово розуміє і наче «бачить наскрізь» інших персонажів, через що може впливати на них та знаходити підхід до кожного, аби донести власну думку, через що він є духовним лідером всього міста Радіатор-Спрінг;

Перше уявлення складається за лічені секунди і не тільки з обличчя та його виразу, а й з статурою тіла, пози та рухів, це все інструменти художників для прояву характеру персонажа завдяки мові тіла, що може розповісти про емоційний стан та про зв'язок з іншими персонажами більше, аніж герой може розказати сам. Статура відіграє важливу роль у першому уявленні про героя, наприклад, випрямлена постава в персонажа говорить про впевненість, самоповагу та авторитет із лідерськими якостями, здається враження, наче вони завжди приймають лише правильні рішення та надзвичайно надійні герої, чий твердий характер та прагнення до мети підкреслює їхня пряма постава і, до вищезазначеного прикладу можна додати протилежне враження, сутулу поставу, що повідомляє про невпевненість, кволість та страхи, такі персонажі, наче, ніколи не можуть прийняти

рішення через своє боягузтво чи схильність до сумнівів, така постава може підкреслити вразливість та невпевненість героя.

Через пози персонажів можна багато розповісти не лише про індивідуальні якості а й зчитати їхнє відношення та емоції один до одного та прояви характерів героїв та прослідкувати динаміку розвитку стосунків між героями, що будуть зрозумілі глядачам, наприклад, віддзеркалені пози можуть свідчити про емпатію та безмовне розуміння один одного, частіш за все, такі пози використовуються для братів, сестер, буває що близнюків, та друзів дитинства, тобто, для вираження близьких платонічних стосунків між героями, що за пояснює стаття від Сау – «Платонічні стосунки — це тип стосунків, який базується на духовному, а не тілесному тяжінні. Це емоційний зв'язок без сексуального контакту»[19]. вони на одній хвилі, доповнюють речення один одного, в деяких випадках, це їхній спосіб налагодити стосунки – несвідомо знов почати копіювати рухи та пози один одного, протилежним до цього є навмисні протилежні пози, що відображають нерозуміння один одного, відображенню протистоянь або різницю в думках або емоціях, використовуються під час конфліктів друзів або родичів, завдяки цьому, одному з багатьох невербальних сигналів, зрозуміти сюжет та динаміку стосунків можна й без слів. Відстань, на якій знаходяться персонажі один від одного також є важливим показником їхніх стосунків один з одним, наприклад, близьке знаходження героїв поруч свідчить про близькі стосунки, такі як, сімейні, близькі друзі або коханці, у цю відстань допускаються лише ті, з ким герой має емоційний зв'язок, комфорт, довіра, ті, в кому персонажі зацікавлені і мають бажання бути ближчими та краще дізнатися один одного та прагнення спілкування та бажання бути вислуханим, є особиста зона, яка використовується для знайомих без близького спілкування, колег та ділових партнерів, це загальноприйнята дистанція для ввічливого спілкування, що показує повагу до співрозмовника та підкреслює професійні стосунки, та велика відстань, що використовується для незнайомих та неприємних персонажів, що підкреслює емоційну відстороненість та відчуження, недовіру та відчуття дискомфорту та ворожу налаштованість, та публічна дистанція, що є формальною та відокремлює оратора від аудиторії, використовується для виступів перед великою

аудиторією, заради бажання підкреслити авторитет та про відсутність бажання зв'язку з аудиторією.

Сучасні персонажі еволювали з пласких, шаблонних та одномірних героїв в багатогранних, інклюзивних та складних, завдяки бажанню авторів створювати глибших та більш різноманітних персонажів, які зможуть відображати всю глибину людської природи та досвіду, розкриваючи душі, мотиви та страхи героїв для глядачів для створення емоційної близькості з персонажем. Герої минулих літ надзвичайно ідеалізовані, що інколи спричиняє суперечливі та неоднозначні події та вибори персонажів, що роблять їх або хорошими або поганими, нині герої поєднують у собі як позитивні так і негативні риси, які приносять в сюжет інтригу та непередбачуваність подій, адже не завжди діють по загальноприйнятим нормам моралі та персонажі на шляху пізнання себе та свого шляху боротьби із внутрішніми конфліктами, що знаходять емоційний відгук та переживання від аудиторії через близькість до реальних проблем цільової аудиторії. Завдяки тому, як розкривається герой та його історія в глядачів стимулюється розвиток емпатії, співпереживання та краще розуміння мотивів, вчинків та проблем персонажів і дозволяє глядачам радіти або сумувати разом із героями, що викликає щирий інтерес до розвитку сюжету та долі персонажа. Не варто відкидати і позитивну сторону ідеалізованих персонажей, які є втіленням цінностей минулих років, відображаючи, на думку авторів, найважливіші якості, такі, як доброта, справедливість та відвага, вони були мотиваторами для юного покоління бути кращою версією себе, яка, на той час, була актуальною.

2.2 Аналіз образного рішення популярних персонажів

Створення унікальних персонажей це цілий світ різноманітних захоплюючих сюжетів та героїв, що мають неповторний образ та художній задум, що створюють емоційну близькість з глядачами завдяки глибокому розумінню принципів візуальної розробки персонажів художниками, адже саме від цих аспектів залежить те, наскільки впізнаваним та емоційно-резонансним буде створений образ, що підтверджує стаття від Dream Farm Studios– «Безсумнівно, ці зазвичай стилізовані

характери є для вас незліченними можливостями для створення агресивності і розпізнавання вмісту на соціальних медіа або ваших веб-сайтах, привітання сторінок, і blog posts. Ви можете почати їх в різних умовах, зробити їм терплячий певний спосіб, і змінити їх білизна на різні обставини»[45]. Впізнавані персонажі це важлива частина мультфільмів та мультсеріалів, саме вони створюють ту саму емоційно-захоплюючу та незабутню атмосферу, формуючи емоційний зв'язок з глядачами, що згодом викликає співпереживання за долю персонажів, наприклад, важко уявити мультфільм «Тачки» без самого Блискавки Маквіна та Метра, їхні пригоди щиро змушують хвилюватися за персонажів та емоційно реагувати на сюжет історії, вони стали надзвичайно впізнаваними та близькими для мільйонів глядачів, мотивуючи не зупинятися на досягнутому та оглядатись хто поруч. До речі, згідно з сайтом Classic Fandom Міккі Маус є найвпізнаванішим персонажем: «...найвідоміші та найулюбленіші вигадані персонажі кіно, телебачення, літератури та поп-культури з початку 20-го століття»[38], де Міккі Маус почесно займає перше місце. Однією з ключових аспектів впізнаваності персонажів є їхня зрозумілість, тобто, вони легко читаються та сприймаються, надовго закарбовуючись у пам'яті глядачів та мають відповідний характер та архетип до візуального образу, що репрезентує їх та позбавляє глядачів від здогадок про мотиви, прагнення, почуття та характер дій героя, адже вони отримують чіткі візуальні підказки, як, наприклад, було у мультфільмі «Король Лев», де одразу, як показують Сімбу, стає зрозуміло- хто головний персонаж, яка в нього поведінка та взаємодія з іншими нас чекає та проявить прагнення і цілі, про які можна здогадатися раніше, що додатково підкреслює стаття від GameDev dou – «Наприклад, Мікі Маус використовує сферичні форми, що передають йому веселий та доброзичливий характер, а Джафар, з гострими формами, демонструє злобу та підступність» [15]

Персонажі є невід’ємною частиною навіть всесвітньо відомих брендів по всьому, саме від лиця героїв бренд доносить інформацію та виділяється на фоні інших, про що розповідає стаття від Rubarb «Персонаж бренду працює на підвищення впізнаваності компанії на ринку шляхом використання його образу у різноманітних видах комунікації зі споживачем»[18]. Тобто, компанії створюють персонажів використовуючи архетипи, що презентують бренд та унікальні художні образи для своїх героїв на основі цільової аудиторії, завдяки цьому вони виділяються та запам’ятовуються, наприклад, кролик Квікі з Nesquik знову набирає популярності серед молоді від 19 років до 25 років у соціальній мережі Tik-Tok, де молодь намагається відтворити образ кролика в одязі, див. рис. 2.1, що є беззаперечним прикладом успішного впізнаваного персонажа, що запам’ятовується.



Рис. 2.1 – Молодь відтворює візуальні образи Кролика Nesquik у соціальній мережі Tik-Tik.

Впізнавані персонажі запам’ятовуються завдяки своїй яскравості та унікальній характеристиці, яка виділяє їх з поміж інших, наприклад, це може бути за допомогою незвичної форми тіла, кольору, одягу, аксесуарам, манері поведінки або міміки чи жестів, також персонажі повинні мати чіткі впізнавані силуети, що також надзвичайно впливає на впізнаваність, розуміння та зрозумілість, про що розкажує у своїх відео VaM Animation – « ясність силуету, ясність палітри і ясність перебільшень, принципи будуть впізнавані в будь-якому стилі мистецтва»[37]

За статтею від Vlog Artcraft можна дізнатися більше: « Силует – це ключова складова гарного дизайну: ніякі деталізація та фарбування не компенсують

невизначеність або нудність форм. Читаний та інформативний силует потрібний і героям, і предметам. Адже він відповідає за перше враження, передає характер, розповідає історію та розкриває всілякі особливості.» [10]. Прості та лаконічні силуети або унікальні візуальні елементи мають більше шансів запам'ятатися, бо побачивши силует персонажа лише раз глядачі з більшою ймовірністю зможуть згадати його пізніше, наприклад, з силуетом та символом Супермена знайомі майже всі, навіть тим людям, які з ним не знайомі, завдяки літері «S» на грудях та силуету із стирчащим чубчиком чи Губки Боба, що має доволі незвичний вигляд, що підтверджує стаття від Ріхуне – «Теорія мови форм також ефективно створює більш запам'ятовуються та привабливі дизайни, оскільки вона може значно підвищити візуальну привабливість і комунікативну силу персонажа» [52] див. рис. 2.2. За силуетом можна прочитати емоції та характер персонажа, бо вираз та емоції обличчя це другорядне значення по відношенню до силуету та його позицій, що підтверджує робота V. Jensen – «...було виявлено, чи спрацьовує використання фігур без рис обличчя, чи фігурам дійсно потрібне обличчя, щоб сприймати їх як істот або гуманоїдів, а не як мертві об'єкти. Фігурки відповідали цьому критерію без необхідності додавати обличчя чи хрестик, що вказує, де буде обличчя, оскільки респондент розпізнавав їх як істоти, а не об'єкти» [55], в основному лише підкреслюючи стан тіла, саме чіткий силует розповідає про персонажа як про особистість, наприклад, закриті пози, по типу, схрещених рук, зігнутих плечей та опущеної голови свідчать про замкнутість, переляк та невпевненість, в той час коли відкриті пози із прямою спиною, розкритими руками та піднятою головою

сигналізують про дружелюбність та відкритість, пози також можуть бути статичними та динамічними.



Рис. 2.2 – Приклади популярних героїв з мультфільмів та мультсеріалів.

Не менш важливими за силует є використання геометричних фігур, що є надзвичайно потужним інструментом в процесі створення, при побудові персонажа, відіграючи важливу роль завдяки тому, що несуть в собі певні психологічні та символічні значення, що сприймаються невідомо, що і впливає на те, як глядачі сприймають та розуміють персонажів, «Кожна із цих форм має певні психологічні асоціації. Наприклад, коло асоціюється з позитивом та жіночністю; квадрат - з фізичною силою й мужністю; трикутник - з рухом і різкістю» [20]. Зазвичай фігури використовують для того, аби підкреслити характер персонажів, лише в деяких випадках фігури використовують не за призначенням, це розробляється свідомо для того, аби завести глядачів в оману, «Shape Language (мова фігур) — це концепція, яка використовується в мистецтві та анімації для спілкування значення, засноване на формах, з якими ми знайомі. Коли використовується в символі, дизайн об'єкта та фону, форми_ можуть розповісти історію, показати індивідуальність, і викликати в глядача емоційну реакцію без використання слів» [54], про що розповідає методична рекомендація від Disney, Для кращого вміння та навички використовувати лінії та фігури художниця J. Droujko рекомендує малювати карикатури та шаржі – «це також розширює мою візуальну бібліотеку, щоб я не застрягла у синдромі одного обличчя»[46], синдром одного обличчя часто зустрічається у новачків у малюванні. Важливо вміти поєднувати

фігури, що допоможе зобразити героя більш цікавим та унікальним, що підтверджує робота Н. Ekstorm – «Інстинктивне спілкування форм робить їх дуже потужним інструментом, особливо у візуальному зворотному зв'язку відеоігор. Контраст у формі та пропорції створить легко помітні символи, а форма, здається, є ключем до передачі основної ідеї»[41]. Головною метою використання фігур у створенні персонажа є Тож, існує три основних фігури на які спираються художники при розробці персонажів, а саме:

- Коло асоціюється із єдністю та цілісністю, даруючи відчуття затишку та безпеки, асоціюючись із спокоєм, надаючи ідею злагодженості та співпраці, турботою, дружелюбністю та умиротворенням, зазвичай, такі персонажі легко сприймаються та не створюють відчуття складності, символізуючи лагідність, внутрішню гармонію та баланс, частіше всього, коло використовують при створенні турботливих персонажів через асоціацію із жіночністю та ідеальністю, див. рис. 2.3. При створенні персонажів круглі риси використовуються для створення м'якості та невинності в образі, згідно статті від Art Joker можна зробити висновки що «Коло символізує захищеність та вічності»[22]. Стаття від Art Rocket свідчить – «Чим більше наскрізних ліній від однієї форми до іншої, тим краще фігури поєднуються в єдину форму. Сміливі силуети походять від симбіотичного поєднання форм»[40], що можна розуміти як чим сильніше зв'язок між формами, тим більш гармонійно вони поєднуються, що і можна побачити на рисунку 2.3.



Рис. 2.3 – Приклади персонажів, при розробці яких використовували коло на прикладі героїв з мультфільмів, Бінг-Бонг «Думками навиворіт», Беймакс «Супер шістка».

- Квадрат є символом стійкості, стабільності та непохитності, такі персонажі сприймаються спокійними, прагматичними та впевненими у собі, їх часто зображують як героїв, охоронців або лідерами, через відчуття дисципліни, самоконтролю та порядку, яке вони викликають. Героїв із квадратними візуальними елементами часто використовують як працівників чітко визначених структур, через сприйняття їх як жорстко дисциплінованих персонажів, які стійкі та спокійні перед труднощами, часто квадратними зображують чоловіків похилого віку для того, аби передати їхній спокій та мудрість, див. рис. 2.4 , звертаючись до статті Art Joker можна підсумувати « Так вже вийшло, що із квадратами люди асоціюють чесність, довіру та надійність...»[19]. Також чотирикутні візуальні елементи використовуються у створенні відчуття сильнішого жіночого персонажу, так як стереотипно квадрат та прямокутник сприймаються чоловічими та додають мужності, незалежності та дисциплінованості персонажам, проте, зображені герої мають округлі форми, значення яких було розкрито К. Данильчук – «Також округлі фігури можна використовувати, щоб чоловічий персонаж відчувався добрим, м'яким, веселим, щасливим, дружелюбним або навіть слабким. Таким

чином, позитивні персонажі мають більш округлі форми наближено кола» [9].



Рис. 2.4 – Приклади персонажів, при розробці яких використовували квадрат на прикладі героїв з мультфільмів, Карл Фредріскен «Вперед і вгору», Ральф «Ральф-Руйнівник».

- Трикутник – згідно із статтею Art Joker констатуємо наступне «...трикутники асоціюються із рухом, прогресом та зростом...»[19], тож можемо зробити висновок що трикутник при створенні персонажа використовується для створення складних, активних та динамічних героїв, що прагнуть досягти висот, але має низку негативних асоціативних рис таких, як різкість, агресію, пронирильність та небезпеку, яка складається через гострі кути, див. рис. 2.5 .Частіше за все лиходіїв зображують трикутниками, заради підкреслення того, як вони виділяються на фоні більш звичних героїв (коло та квадрат), тим самим роблячи акцент на тому, як вони вирізняються та їхню ворожість стосовно інших персонажів, також зазвичай художники додатково підкреслюють трикутних персонажів трикутною атрибутикою для ще більшої уваги на гострих елементах зовнішності персонажа та його злодійському образі, про це говорить стаття від Dream Farm Studios – «Погані хлопці та лиходії часто базуються на домінуючих трикутних концепціях, оскільки вони виглядають злими, зловісними та спілкуються з найбільшою агресією. Це

найбільш протилежна форма кола і часто використовується для антагоністів.»[44], які у поєднанні із іншими фігурами вони створюють персонажів, які виглядають надійними але викликають відчуття того, що наче щось не те, наприклад, як персонаж з мультфільму «Суперсімейки:2» Вінстон Дівор, чиїм дизайном займалась надзвичайна художниця Deanna Marsigliese, яка розповідає в інтерв'ю[39] про створення цього персонажа поєднуючи риси обличчя таким чином, що він виглядає чорно, хоча таким не є.

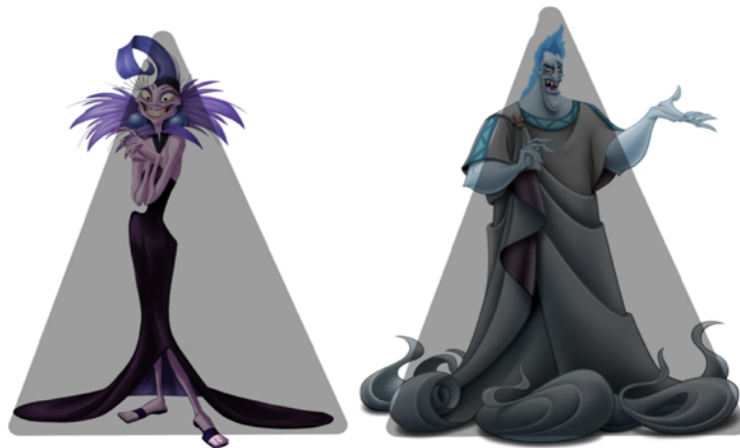


Рис. 2.5 – Приклади персонажів, при розробці яких використовували трикутник на прикладі героїв з мультфільмів, Ізма «Пригоди імператора», Аїд «Геркулес».

Тож, можна зробити важливі висновки про важливість впливу геометричних фігур на персонажів, їх сприйняття та характер, що підтверджує робота А. Дубрівни – «Елементарні прості форми складаються в своєрідну образну мову, що є дієвим методом встановлення корисних, з точки зору культури, взаємовідносин між країнами в умовах глобалізації» [11]

Проаналізуємо персонажів мультфільмів на базі вже отриманих знань з досліджень, для аналізу були обрані такі персонажі як Карл Фредрікенс (з мультфільму «Вперед і вгору», див. рис. 2.6а), Мей Лінь (з мультфільму «Червонію» див. рис. 2.6) та Маліфісента (з мультфільму «Спляча красуня» див. рис. 2.6в).

Карл Фредрікенс це головний герой мультфільму «Вперед і вгору», це самотній, буркотливий та замкнутий 78-річний пенсіонер, який через

забудовників відправляється у подорож у домі на гелієвих кулях. Карл має зігнуту поставу, див. Рис. 2.6а, яка показує похилий вік та фізичні обмеження та слабкість героя, які також можна пов'язати із життєвим важким досвідом, який він не відпускаючи тримає на своїх плечах, можна припустити, що це пов'язано із втратою дружини або нездійсненими мріями, результат похилого віку або ж емоційного стану, а саме – смутку, меланхолії та минулого, яка візуально передає внутрішній стан туги персонажа. Але впродовж мультфільму постава героя змінюється, символізуючи рішучість, з моменту де Карл вирішує йти у подорож мрії, а саме готуючись до цієї подорожі його постава стає більш впевненою, розправляються плечі а кроки стають впевненішими, він стає більш оптимістичним, демонструючи жагу та пропагуючи глядачам кидати виклик страхам. Художники надзвичайно добре змогли передати настрій та емоційний фон героя через його пози, міміку та емоції, що зробило Карла більш людяним, наприклад, завдяки мові тіла героя змогли добре передати його особистість, через неспокійні рухи, а саме, перебирання пальцями та через потирання обличчя аніматори передавали нервозність та тривогу персонажа, не менш важливим є те, що герой уникає зорового контакту, що сигналізує глядачам про невпевненість, недовіру та почуття провини, але після початку подорожі із Расселом, хлопчиком-скаутом, поєчі Карла розправляються, він стає спокійнішим та більше не схрещує руки, починає більше посміхатися та стає більш динамічним та активним, про що свідчать його рухи, які стають більш цілеспрямованими та впевненими, ці невербальні сигнали свідчать про покращення емоційного стану персонажа. На мові тіла Карла можна побачити розвиток сюжету історії, як від смутку та замкнутості він стає щасливим та оптимістичним, знаходячи новий сенс життя та нових друзів, як від самотності він приходиться до зв'язків із оточуючими, долаючи самотність вчиться знову будувати емоційні зв'язки з іншими людьми, та стає більш рішучим та впевненим у собі та своїх можливостях. Розбираючи візуальну складову Карла Фредріскена можна дізнатися, що персонаж розроблений непропорційно – він

має велику голову, можливо, це було зроблено заради символічного зображення багатого внутрішнього світу, невелике тіло, що інколи трактується як емоційна вразливість та короткі ноги, які підкреслюють його приземленість та практичність, ці візуальні елементи роблять його візуально привабливим персонажем та виділяє з поміж інших героїв мультфільму, також, герой має чітко квадратну будову тіла, що додатково підкреслює його нерухомість та стабільність, і в аксесуарах персонажа, таких як окуляри, також витримані чотирикутні фігури, сам герой має квадратну голову, тіло та ноги, хоча його в образі існують і інші фігури, що ускладнюють композицію головних фігур тіла, наприклад, ніс, що має круглу форму, краватка та палиця з трикутників, проте, всеодно, образ героя не сильно ускладнений іншими фігурами, тому можна чітко зрозуміти головні риси та характер головного героя.

Мей Лінь це 13-річна китайсько-канадська дівчинка з мультфільму «Червонію» яка набула сімейну особистість- перетворення на велику червону панду, героїня має широкий спектр емоцій, які проявляє динамічними рухами в оточенні близьких, та сором'язливі закриті пози, що супроводжуються сутулістю плечей, хованням обличчя та згорбленням спини, зображаючи невпевненість в собі, також, аби передати емоції сорому Мей Лінь художники зображують її із схрещеними руками, відведенням очей та ховаючись за волоссям, що свідчить про бажання захиститись та відгородитись від некомфортної ситуації. Ще на початку мультфільму можна побачити неприйняття себе героїнею, вона замикається та сидить піджавши ноги до грудей, що свідчить про неприйняття та страх, що використовуються для того, аби відобразити емоційну закритість персонажа. Мей Лінь соромиться та боїться набутої сімейної особливості, що зобразили як те, що вона ховалась у величезні кофти із капюшоном, додатково тримаючи його, що сигналізує про великий сором та страх, перед тим, як зізнатися подружкам про особистість, Мей Лінь постійно сутулиться, втягуючи голову у ший, що свідчить про невпевненість, і навіть після прийняття подружками Мей Лінь цього

соромиться, бо її зображують з занепокоїним виразом обличчя та нервною, через постійне потирання долоней та набуту через тривогу незграбність, що призводить до ще більшого сорому зі сторони героїні, яка проявляє це емоціями та активною жестикуляцією. Проте, героїню часто показують повною ентузіазму та юності, завдяки тому, що її зображують гнучкою, що додатково підкреслює її безтурботність, часто вона знаходиться у динамічних позах із відкритою мімікою та великою емоційністю у жестах, що прекрасно передає її особистість, хоча, на початку мультфільму динамічні та експресивні емоції головної героїні можна побачити лише із близькими для неї людьми то під кінець мультфільму героїню зображують більш спокійною та впевненою, із більш плавними рухами. Героїня має складне поєднання фігур для побудови персонажа, Мей Лінь має округлі та м'які форми, які підкреслюють її юність та невинність, це також збережене і в її рисах обличчя, які символізують доброту та щирість, вона контрастує із дорослими персонажами мультфільму, які зображені гострими та прямими лініями та формами. Мей Лінь має округлі руки та плечі, які символізують комфортність та невимушеність, округлі форми свідчать про те, що персонажі себе не обмежують жорсткими рамками чи правилами, надаючи собі можливість вільно рухатись та виражати себе без обмежень, це додатково підкреслено її округлими окулярами, комірцем сорочки та візерунками на кофті, яку вона часто вдягає. Після прийняття героїнею самої себе рухи Мей Лінь стають більш цілеспрямованими та менш хаотично-імпульсивними, у порівнянні із початком фільму, де героїня рухається різко, нескоординовано та непередбачувано, з часом вона стає більш контрольованою, що свідчить про те, що героїня стала краще усвідомлювати власні дії та мету.

Маліфісента це чаклунка з мультфільму «Спляча красуня» висока струнка жінка із гострими рисами обличчя та яскравою жестикуляцією, яка підкреслює її слова та емоції, хоча її рухи, зазвичай, елегантні та драматичні, в залежності від ситуації, але жести, які вона використовує роблять її більш виразною, впевненою та емоційною, що підкреслює її характер. Невід'ємною

частиною її характеру є погляд зверху вниз, що символізує її зневагу та зверхність по відношенню до інших, що підтверджує стаття УНІАН – «Підняті вгору очі є ознакою прояву презирства, сарказму або роздратування, адресованого вам» [35]. Героїня часто використовує власні та авторитетні пози, наприклад, сидячи на троні вона тримає спину рівною а ноги на ширині плечей, що підкреслює її впевненість та силу, пряма спина символізує що героїня не сутулиться під тягарем власної невизначеності, не боїться займати місце в просторі та не має потреби захищатися, ця поза, зазвичай, супроводжується із схрещенням рук на грудях, що сигналізує про закритість та не схильність до співпраці. Також, Маліфісента часто схиляється над кимось, ще символізує підкреслення її позиції та авторитарності, так як це робиться заради того, аби здатися більшою та могутнішою, що в цей час принижує іншу людину. Героїню часто зображують у позах, що утворюють трикутник, що надзвичайно добре зображує її характер, також у створенні Маліфісенти приймають участь вертикальні лінії та гострі кути, лінії передають представлення сили, авторитету та величі, які є в її образах а гострі кути, що часто зустрічаються у її рисах обличчя, фігурі, крилах та одязі, є символом стійкості та часто сприймаються ворожий, небезпечний та жорстокий елемент. Маліфісента має чітко окреслені вилиці, високо підняті брови, гостре підборіддя, що у результаті дає відчуття зневажливого ставлення до оточуючих та прагнення влади, високі брови можуть свідчити про гнів, роздратування та презирство, її вилиці можуть асоціюватися із рисами хижих тварин, що підкреслює натуру героїні, надаючи відчуття підступності, рішучості та хитрості.



а



б



в

Рис. 2.6 – а) Карл Фредрікенс з мультфільму «Вперед і вгору»; б) Мей Лінь з мультфільму «Червонію»; в) Маліфісента з мультфільму «Спляча красуня».

Аналіз героїв доводить те, що використання фігур є не лише інструментом передачі характеру героя, а й способом емоційної привабливості та способом невербальної комунікації персонажів та глядачів, що підтверджує робота Г. Полетаєвої–«Геометричний спектр емоцій використовується при розробці об'єктів гейм-дизайну як концептуальний інструмент для оцінки роботи і ідентифікації проблемних зон. Психологічна основа перелічених фігур є позачасовим параметром мистецтва, що дозволяє знайти взаємозв'язок в різних творах мистецтва і розуміти естетику мистецтва гейм-дизайну.» [20].

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2

Персонажі це душа будь-якої історії, їхні дії штовхають сюжет та роблять його унікальним, захоплюючим та емоційно-резонуючим для глядачів завдяки тому, що це динамічні дії та рішення створюють напругу та інтригу, що змушує людей по інший бік екрану співпереживати героям та непокоїтися їхньою долею. Створюючи незабутні історії персонажі відіграють власну особливу роль в сюжеті, без якого історія не буде повноцінною, ролі у сюжеті герої отримують ґрунтуючись на архетипах та фігурах, які використовувались під час створення героїв, що згодом допомагає глядачам швидше зрозуміти та ідентифікувати персонажа та його мотиви та аби ідентифікувати себе із персонажем, що емоційно наблизить героя та глядача. Не менш важливим за архетипи є мова фігур, що виступає потужним інструментом

для створення символізму, підкреслення рис персонажа, сприйнятті та розкриття персонажів, що виділяється персонажа з інших, вдалим використанням мови фігур є впізнаваність персонажа за силуетом, що надасть найчіткіше уявлення про героя.

РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА МЕТОДИЧНИХ РЕКОМЕНДАЦІЙ ДО СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ

3.1 Особливості створення концепції персонажів.

Створення персонажу відіграє надважливу фундаментальну роль, на якому будується цілісність всього твору, особливо нині, коли емоції стають мовою спілкування, герої набувають своєї особливості важливості, бо вони інколи підказують шлях тим, хто загубився, завдяки тому, що зараз герої мультфільмів реальні як ніколи, та мають цілком реальні проблеми, з яким зіштовхуються надзвичайна кількість людей майже щодня. Сучасні герої це проповідники власних сюжетів, які ведуть глядачів крізь лабіринти історії, вплітаючи нитки емоцій та смислів, змушуючи непокоїтися та замислюватися над найменшими деталями твору, поглядами героїв та гадати про майбутнє персонажів, яке надалі зробить героя живим і глядачі зможуть разом із своїми героями радіти.

Розробка методичних рекомендацій по створенню персонажів може стати цінним інструментом для людей, які зацікавлені в створенні унікальних персонажів, які будуть зрозумілими для глядачів або додатковою корисною інформацією для тих, хто вже володіє деякими навичками та бажає їх покращити. Розроблені методичні рекомендації посприяють кращому розумінню людської природи за рахунок вивчених, проаналізованих та систематизованих принципів створення персонажів та підкресленню унікальних аспектів героїв, через яких більш ефективно можна буде донести складні ідеї та абстрактні поняття, роблячи їх більш доступними для широкої аудиторії. Створення методичних рекомендацій сприятиме розвитку навичок аналізу та спостереження, які стануть у нагоді при створенні персонажів на основі побачених людей, ці знання допоможуть краще розуміти та розкрити персонажа та побудувати його анатомію правильно та пропорційно, що і є основною метою розроблених методичних рекомендацій— створення унікальних, впізнаваних та зрозумілих персонажів.

Перш ніж розпочати розробку персонажа потрібно чітко визначитись із його роллю в сюжеті, характері та архетипі, це опише певні риси характеру, поведінку, динаміку та соціальну роль героя, що допоможе створити персонажа, який буде відповідати своєму власному внутрішньому світу та буде зрозумілим та сприйнятним глядачами. Використання архетипів дає змогу швидко зрозуміти риси характеру, мотивації та цілі героя, що не потребує довгої передисторії або довгих пояснень прагнень персонажа, що полегшить розуміння та зробить історію більш приємною для сприйняття. Також, архетипи можуть мати додатковий захоплюючий розвиток у сюжеті за рахунок конфліктів архетипів, наприклад, герой та жертва де є суперечливий момент в тому, що у такому тандемі герой буде прагнути до перемоги, ризикувати та діяти, тоді як жертва буде очікувати спасіння пасивно реагуючи на всі речі, це не найпопулярніший тип конфлікту, але його легко зрозуміти і такі суперечності можуть викликати сильні емоції в глядачів, підводячи підсумки можна зазначити, що архетипічні персонажі часто запам'ятовуються завдяки своїй простоті та універсальності, мають багато можливостей для розвитку сюжету та створення унікальних образів для персонажів. Аби визначитись краще із архетипом, який підійде краще персонажу, деякі рекомендують проходити тести на визначення архетипів онлайн від імені свого героя, це додатково допомагає відповісти собі на питання як би вчинив герой в тій чи іншій ситуації, що вже буде характер персонажа.

Один із ключових елементів створення є візуальна історія персонажів, це розповідь про життя героя, його досвід, минуле та еволюцію, яка розвивається за допомогою візуальних елементів, які можуть проявлятися через одяг або аксесуари, шрами та татуювання та особисті речі, наприклад, якщо це персонаж-чаклун він може носити певний одяг та аксесуари, який буде зношеним, що підкреслить роки використання роки використання і посилюючи здібності, може мати магичні татуювання які сяють та мати якісь символічні предмети, що матимуть глибоке значення для персонажа. Вищезгадані елементи впливають наступним чином – одяг та аксесуари можуть розповісти про стиль життя, професію, призначення, соціальний статус та улюблене проведення часу; шрами та татуювання можуть

розказати про події життя героя, татуювання можуть зображати важливі для героя речі або приналежність до клану чи культури; використання символів та метафор може зображати символічне значення та глибокий сенс у сюжеті, наприклад, зламанний меч, який символізує втрату віри.

Розглянемо проаналізовану інформацію на прикладі вигаданого героя, якого назвемо Марік, який допоможе візуально зрозуміти вплив архетипів, форм та пропорцій та візуальних змін, які відбуваються якщо застосувати візуальну історію, тож, розглядатимемо архетипи Правителя та Бунтаря та як це повпливає візуально на Маріка, див. рис. 3.2.



Рис. 3.2 – приклад зображення архетипів (а, в – правитель; б, г – бунтар)

Завдяки непідсвідомому аналізу можна одразу легко визначити хто з них добрий а хто поганий персонаж, зображено дві пари героїв, які діляться на пари наступним чином: А та Б; В та Г, так як було розроблено дві версії архетипу Правителя (А та В) та дві версії Бунтаря (Б та Г), де перша пара є негативними відображеннями заданих архетипів а друга позитивним. Отже, персонажі А і В представляють архетип Правителя, у випадку із персонажем А це негативний прояв, тоді як А є яскравим прикладом позитивного образу Правителя, у них є декілька схожих елементів, такі, як пряма постава, яка підкреслює їхній авторитет, символічний елемент у вигляді корони та мантиї, це шаблонні елементи для зображення королів, які часто використовуються для зображення знаті.

Різницею є обрані кольори, силуети та форми, у випадку із персонажем А були використані трикутники, які символізують про ворожість, агресивна статична

поза перевернутого трикутника, яка підкреслює недобрі наміри та власність, темні, майже чорно-білі кольори із синім відтінком, що можна асоціювати із консервативністю та жорстокістю а синій трактувати як прояв холодності героя, відчуття небезпечності персонажа А підкреслено гострими аксесуарами та прямими лініями, такими, як наплічники, гострі кути комірця мантиї та меч, що утворений з трикутників та завдяки лініям передана строгість героя А. Тоді як персонаж В має округлі форми та складається з квадратів та має невеликий зріст і розслаблену позу, що символізують стабільність, силу, щирість та м'якість, невеликий зріст означає приземленність, що надзвичайно важливо для гарного правителя, обрані яскраві кольори, переважно теплих відтінків сигналізують про оптимізм та доброзичливість, які додатково підкреслюються плавними лініями. Персонажі В має розслаблені плечі, які повідомляють про спокій та впевненість героя, аксесуари, такі, як мантия, корона та скіпетр мають округлі форми, також підкреслюючи доброту персонажа, використані елементи в короні мають округлу форму, яка має владу та авторитет але, наче, пом'якшені добротою, скіпетр, що є символом мудрості та справедливості також виконаний в округлих формах в благородних кольорах, які означають щедрість, основний колір мантиї бордовий, який несе в собі лідерство та рішучість, прикрашений білим – ознака чесності та чистоти, та пурпурний, який є символом королівської влади та величі.

Персонажі Б та Г обидва представники архетипу Бунтаря, які мають схожості між собою, наприклад, у динамічних позах через прагнення до змін, нестандартної зовнішності, яка буде виділятися на фоні інших, персонажі Б та Г наділенні шаблонним символом Бунтарів – шкіряною курткою, яка вважається класичним елементом бунтарського духу. Роздивляючись персонажа Б можна помітити округлі форми героя, що є контрастними та протилежними елементами до персонажу А, що є своєрідним бунтом проти влади та ексцентричним акцентом, у основі героя Б є прямокутник, що символізує твердість переконань, які підкріплені асиметричною динамічною позою, яка сигналізує про прагнення змін, що також відображається у негативному просторі. Яскрава ексцентричність героя Б поєднується із округлими елементами в образі, які є ознакою здатності йти проти течії, які підкреслюються

червоними аксесуарами персонажа, що разом із цим дає відчуття революції, енергії та свободи, що у негативному проявленні дає Анархиста чи Диструктора. Переходячи до персонажу Г можна побачити прямі та ламані лінії у візуальному образі, які символізують про непримиренність та бунту проти несправедливості світу, які підкреслені в одязі та фігурі, в свою чергу персонаж Г також є протиставленням героя В, що помітно по зросту персонажів, використаним фігурам і лініям у силуеті, кольорам та поставі. У персонажа Г присутні тьмяні кольори в образі, такі як сірий, що символізує відчуття апатії та непоміченності, темно-синій, який відображає холодність до оточуючих та коричневий – відчуття занедбаності та покинутості, він зображений із згорбленою статуєю, що також символізує безнадію та пригнічення.

3.2 Формальні аспекти у створенні персонажів

Опис ключових моментів тіпа на прикладах своїх (пропорції, фігури загальне)

Розписування процесу створення , тіпа трикутник можна показати так і так

Єдність кольорової гамми

Використання візуальних метафор

Забезпечення візуальної цілісності

Пропорції тіла персонажа є однією з невід'ємних частин їхнього створення завдяки впливу на загальне сприйняття героїв, визначаючи образи, що підкреслюють ті чи інші риси характеру та емоції, пропорції визначаються завдяки:

Розміру, який у разі більшого, див. рис. 3.3д., за інших, часто буде сприйматися як сильний та авторитетний герой, який наче може подолати будь-які труднощі, через створення відчуття контролю ситуації, захисту та безпеки завдяки розміру, також, великими зображують помічників або охоронців, які викликають страх та побоювання у оточуючих. Візуально це можна передати завдяки збільшенню тіла або кінцівок, які пропорційно будуть більшими за інші пропорції тіла героя та загальної маси інших персонажів, додатково підкреслити розмір героя можна завдяки одягу або

аксесуарам, наприклад плащам із задраним комірцем. У разі із зображенням меншого героя, див. рис. 3.3г та рис. 3.3е, це сприймається як слабкість, беззахисність та нестачу сил і можливостей, створюючи відчуття меншовартості. Маленькі герої в декого викликають бажання захистити персонажа, в декого відчуття зневаги через нездатність досягти успіху. Зобразити це можна завдяки порівнянню із більшими героями або елементами, які підкреслять невеликий зріст героя. Для обох варіантів героїв на користь буде порівнювати героїв з іншими персонажами завдяки зображенню героїв поряд.

Розміри тіла можуть передати перебільшене враження зовнішності людини або її рис підкреслюючи та створюючи унікальних персонажів, можуть використовувати для створення бажаного ефекту, наприклад, комічного ефекту можна досягти завдяки перебільшенню рис, великим головам, див. рис. 3.3г, маленьким тілам, занадто довгим рукам або ногам, див. рис. 3.3в, які відіграють комічну роль у мультсеріалах, коли герої заплутуються у власних ногах або як їхніми руками їх кудись прив'язують, зав'язуючи руки героїв на бантик, велика голова, див. рис. 3.3а, може сприйматись як розумний герой, частіше за все, так зображають вчених або винахідників через асоціацію із мудрістю. Для зображення моделей часто використовують видовженні худі кінцівки та симетричні форми, див. рис. 3.3є, що сприймається як елегантність, витонченість та гармонійність. Для зображення сильних та м'язистих персонажів, див. рис. 3.3д,

використовується великі м'язи із чітко окресленими лініями тіла, які підкреслюють силу та міць героїв.



Рис. 3.3 – приклад пропорцій тіла персонажів

Аби персонаж здався розумнішим та більш схильним до логічних дій його зображують із великою головою та меншими фізичними можливостями, що сприймається таким чином через невеликі кінцівки, аби зобразити велику голову можна використовувати аксесуари, наприклад, шапки, роги, шоломи, капелюхи та інше, прикладом зображеного великого верху є рис. 3.4.

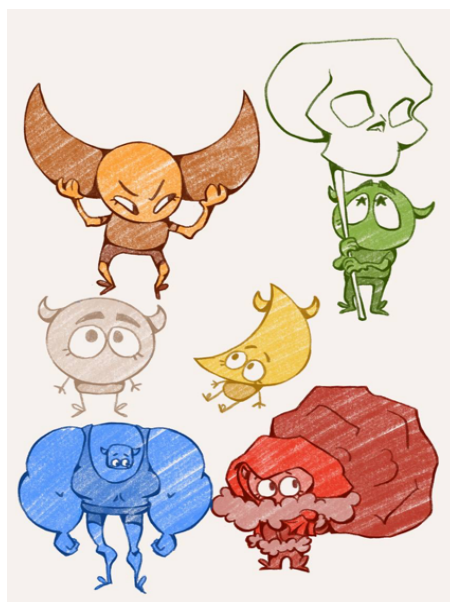


Рис. 3.4 – Приклад персонажів із акцентом на велику голову.

Сильних, спортивних та героїв із акцентом на розмірі тіла зображують із великим тілом, широкими плечами, невеликим тазом, ногами та головою, що підкреслює їхні розміри та силу, через невелике зображення голови вони частіше вііграють роль не дуже розумних персонажів, що приймають рішення емоційно не розуміючи непрямих образливих речей, зазвичай, відіграють роль охоронців або ліпших друзів головного героя, див. рис. 3.5.

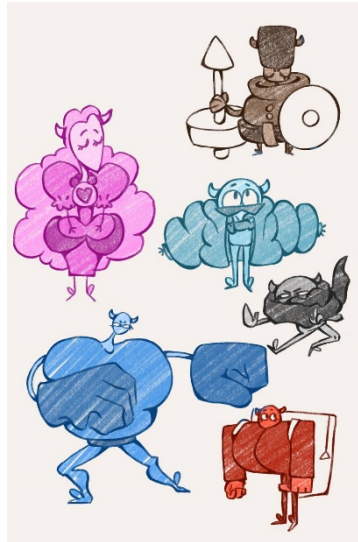


Рис. 3.4 – Приклад персонажів із акцентом на велике тіло.

Із довгими або акцентними ногами ,зазвичай, зображують апатичних персонажів, роблячи їх додатково худими, для того, аби підкреслити їхню довжину та іноді хитрість, нині все більше підлітків і учасних мультфільмах зображуються саме таким чином, хоча оригінальне значення такої статури є енергійність та діамізм, див. рис. 3.6.



Рис. 3.4 – Приклад персонажів із акцентом на нижній частині тіла.

Розміри обличчя впливають на те, як ми сприймаємо людей, свідомо або підсвідомо, використання різних пропозицій рис обличчя може допомогти створити

Другою, але не менш важливою частиною є фігури, які відіграють ключову роль у візуальній розробці персонажів, є мова фігур, яка допомагає створити чіткі впізнавані образи, які завдяки унікальним властивостям викликають емоційні асоціації та використовуються при створенні героїв з різними рисами, див рис. 3.7.

Очі значно впливають на те, як персонаж сприймається глядачами, так як очі є «дзеркалом душі», що невербально сигналізують про різні емоції, риси характеру та наміри, наприклад, великі очі, див. рис. 3.7, персонаж А, часто асоціюють із невинністю та щирістю, яке сприймається саме таким чином через те, що зазвичай у дітей непропорційно більші очі, яких самих по собі сприймаємо як чистих, доброзичливих та емоційно вразливих і відкритих. Маленькі очі, див. Рис. 3.7, персонажа Б та персонажа Г, на противагу великим, асоціюються із хитрощами, підозрілістю та деінколи небезпекою, на нашу думку це залежить від самої форми створених очей, на прикладі персонажів, див. Рис. 3.7, персонаж Б та персонажа Г можна побачити цю різницю, у персонажа Б очі нагадують еліпс із гострими кутами, що через виділені кути може сприйматися небезпечно, в той час коли очі персонажа Г мають круглу форму, він виглядає менш небезпечно, але через занадто маленьке лице викликає відчуття тривоги.

Ніс це одна з найпомітніших рис обличчя, яка не менше за очі розповідає про персонажа та його національність, наприклад, великий ніс, який є у персонажа Б, може розказати про силу, авторитетність, харизматичність та лідерські якості героя, тоді як маленькі носи, як у персонажа А, асоціюються із делікатністю та витонченістю, через більш ніжні та плавні зображення, які нерідко використовуються для невинних персонажів. Незвичайні форми носа, як ,наприклад, у героя Д, можуть сприйматися як ексцентричні, непередбачувані герої, які створюють відчуття

небезпеки, через те, що такі носи ми зустрічаємо не так часто, що і створює асоціацію з дивакуватістю, незвичайністю та деінколи екзотичністю.

Губи це ще один помічник художників який допомагає передати емоції та культурну приналежність персонажа, наприклад, великі губи, як у персонажа В, використовуються для створення героїв, які є фатальними жінками, звабливими та спокусливими, також це іноді використовується і для зображення чоловічих персонажів із такими самими великими губами для комічного ефекту та перебільшення рис обличчя загалом, де чудовим прикладом слугує персонаж Д. Тонкі губи, які є у персонажа Б, можуть надавати асоціації жорстокості та серйозності, через те, що тонкі губи надають ефект суворості та неприступності, тому часто це використовують для зображення неемоційних та безжальних персонажів, асиметрична форма губ може давати відчуття непередбачуваності героям.

Симетрія в обличчі персонажів сприймається привабливим, здоровим та гармонійним через відчуття того, що це сприймається як досконалість та фізична привабливість, тоді як асиметричне обличчя є признаком ексцентричності та дивакуватості, що можна побачити завдяки персонажу Д, хоча, в деяких випадках легка асиметрія може надати більше шарму герою, наприклад, герої із легкою асиметрією підборіддя сприймаються як лідери, воїни та інші харизматичні персонажі, воно надає більш рішучій та впевнений

вигляд. Тоді як легка асиметрія очей вважається більш витонченою жіночою особливістю, надаючи більш ніжний та романтичний вигляд.



Рис. 3.8 – Приклад використання пропорцій обличчя.

Другим аспектом з ключових моментів створення персонажів є мова фігур, що є найпотрібнішим елементом для візуального опису рис характеру, особистості та намірів завдяки різним асоціаціям, підсумовуючи дослідженні знання про асоціації та вплив були розроблені персонажі, що представляють собою візуалізацію мов фігур, див. рис. 3.8. Згадуючи базові фігури та їхні значення можемо констатувати наступне:

Квадрат є символом стійкості, стабільності та непохитності, такі персонажі сприймаються спокійними, прагматичними та впевненими у собі, їх часто зображують як героїв, охоронців або лідерами, через відчуття дисципліни, самоконтролю та порядку, яке вони викликають. Героїв із квадратними візуальними елементами часто використовують як працівників чітко визначених структур, через сприйняття їх як жорстко дисциплінованих персонажів, які стійкі та спокійні перед труднощами, часто квадратними зображують чоловіків похилого віку для того, аби передати їхній спокій та мудрість, що можна сказати про персонажа Г.

Трикутник при створенні персонажа використовується для створення складних, активних та динамічних героїв, що прагнуть досягти висот, але має низку негативних асоціативних рис таких, як різкість, агресію, пронирливість та небезпеку, яка складається через гострі кути. Частіше за все лиходіїв зображують

трикутниками, заради підкреслення того, як вони виділяються на фоні більш звичних героїв (коло та квадрат), тим самим роблячи акцент на тому, як вони вирізняються та їхню ворожість стосовно інших персонажів, також зазвичай художники додатково підкреслюють трикутних персонажів трикутною атрибутикою для ще більшої уваги на гострих елементах зовнішності персонажа та його злодійському образі, персонаж Д є прикладом трикутного персонажа із округлими формами.

Коло асоціюється із єдністю та цілісністю, даруючи відчуття затишку та безпеки, асоціюючись із спокоєм, надаючи ідею злагодженості та співпраці, турботою, дружелюбністю та умиротворенням, зазвичай, такі персонажі легко сприймаються та не створюють відчуття складності, символізуючи лагідність, внутрішню гармонію та баланс, частіше всього, коло використовують при створенні турботливих персонажів через асоціацію із жіночністю та ідеальністю, що відтворюється у персонажі Е. див. рис. 3.8.

Персонаж А з рисунку 3.8 є представником перевернутого трикутника, маючи широкі плечі, що звужуються до стегон, яке надає йому відчуття сили, стійкості та атлетизму, герой стоїть прямо з піднятим підборіддям, що розказує про лідерство та авторитет. Персонаж А пофарбований у небесно-блакитний колір, що символізує чистоту, спокій та вірність, що надзвичайно підкреслює шляхетність та доброту героя, фізичні здібності та накачані м'язи контрастують із невеликими ногами та головою, підкреслюючи міць та силу героя, завдяки зрозумілому силуету та м'яким лініям можна зробити висновок, що це добрий герой або лицар.

Персонаж Б – чарівник, що має трикутну форму завдяки мантії, шляпі, рукавам та гострим кутам обличчя, що роблять його образ більш гострим та небезпечним, що додатково підкреслюється використаним кольором – темно-фіолетовим, який зазвичай асоціюється з таємницею, магією та владою. Герой має горбатий ніс, який асоціюється із хитрощами та прижмурені очі, які виражають недоброчливість, зігнуті кінцівки, які зазвичай свідчать про готовність до нападу та ворожість, використанні гострі прямі лінії

символізують про чіткість та логіку. Впізнати в силуеті персонажа чарівника не складає зусиль, але з силуета неможливо побачити характер та риси героя та визначити його роль, що додатково підкреслює загадковість та таємничість героя.

Персонаж В – представник поєднання трикутних та квадратних форм, які наділяють його такими якостями, як суворість, безпелаяційність та дисциплінованість, що також читається у прямих лініях, які використовуються у поставі, одязі, голові та руках, які свідчать про прагнення дисципліни, стриманість та логіку. Комбінація з трикутних та квадратних форм утворює у цьому персонажі витягнуту ромбовидну форму, яка не є базовою, в цьому випадку це символізує авторитетність, як продукт сили та практичності з квадратних фігур так і нечисті наміри і динамічність та амбітність від трикутних форм, герой В зображений в чорно-білих кольорах що підтримують основну ідею героя – дисципліну, безпелаяційність, неемоційність та логіку, яка створюється завдяки чорному кольору, який символізує авторитетність, небезпеку та таємницю та білому, який є хчххуособленням чистоти, щирості та безпелаяційності.



Рис. 3.8 – Приклад використання фігур у створенні персонажів.

Розглянемо інші приклади використання фігур у створенні персонажа;



Рис. 3.9 – Приклад трикутних персонажів.

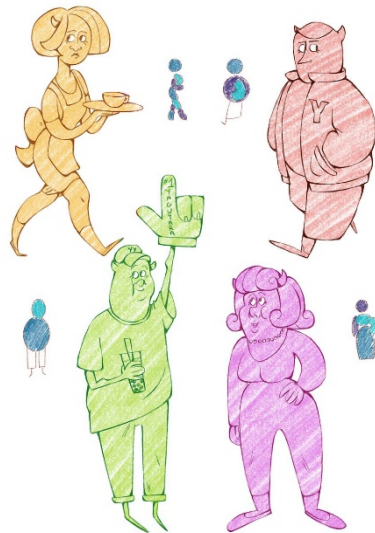


Рис. 3.8 – Приклад круглих персонажів.

Приклад квадратних персонажів див. дод. А.

3.3 Технічні прийоми створення персонажів

Для створення повноцінного рисунку із застосуванням усіх вище досліджених матеріалів було обрано створення трьох персонажів, які будуть відповідати архетипам Мудреця, Героя та Невинного, як приклад використання вищезазначених порад для методичних рекомендацій, для початку були розроблені ескізи. На меті було створення шаблонних візуальних зображень архетипів, тобто, для Мудреця спочатку було обрано літнього, сутулого чоловіка, із довгою білою бородою та пронизливим поглядом, який наче розумів все, що про себе ще не

знають інші, він був би одягнутий у простий пошарпаний одяг та мав би палицю-посох, для героя планувався молодий атлетичний чоловік, наче з античності, у сяючих обладунках із великим мечем, персонаж, який представляє Невинного, ніяк не змінювався з початкових задумок розробки цих персонажів, це одразу була риба-камп у самурайських обладунках із м'якими формами та лініями, передаючи доброзичливість та щирість через свій зовнішній вигляд.

У процесі створення герої набули інших зовнішніх образів лишаючись представниками обраних архетипів, після великої кількості начерків були обрані ті версії, які є на зображенні, див. рис. 3.6. Після ухвалення обраних героїв зображення було перенесене у цифровий формат, де були підкориговані недоліки та додані деякі елементи для деталізації зображення, наступним кроком стало створення лінійної промальовки персонажів. Герої були намальовані у програмі Procreate на Apple iPad завдяки стилусу та інструментам у програмі Procreate, були використані базові пензлі з стартового набору застосунку для малювання, а саме – модифікований пензель– жорсткий аерограф та олівцю 6В, за допомогою яких були створені лінійні контури персонажів.

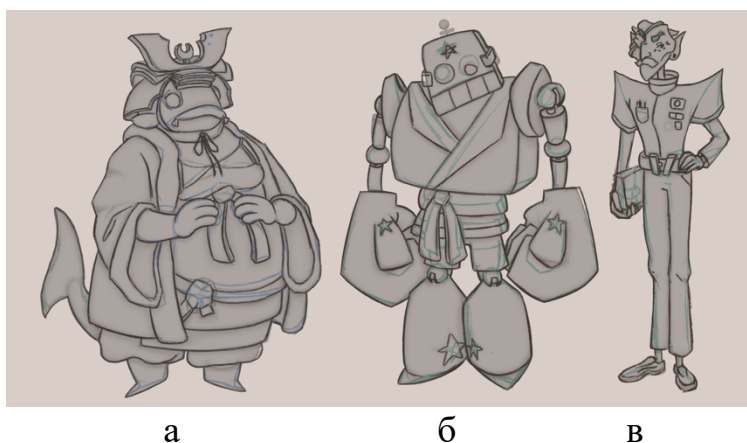


Рис. 3.9 – Ескіз розробки персонажів; а) архетип Невинного; б) архетип Героя; в) архетип Мудреця.

Після створення лінійного контуру було зроблене оточуюче затемнення (ambient occlusion), яке зазвичай використовується у тривимірній графіці для того, аби створити реалістичніший вигляд та варіюється ближніми предметами та їхньою яскравістю, оточуюче затемнення робиться завдяки напівпрозорим аерозольним

пензлем на новому шарі з ефектом помноження, для створення затемнення у місцях, де стикаються два предмети, див. рис. 3.10.

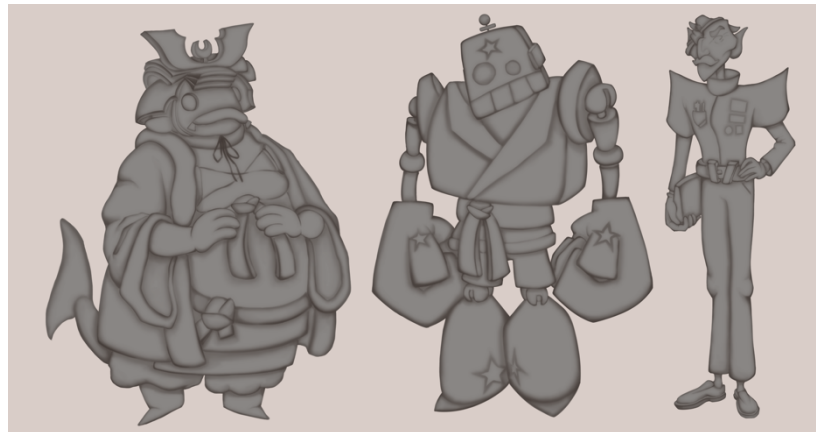


Рис. 3.10 – Створення оточуючого затемнення.

Наступним етапом у створенні персонажів стало промальовування падаючих тіней та світла, задля чого потрібно було визначитись із визначенням джерела світла, це може бути лампа, сонце, свічка та будь-які інші джерела освітлення, але потрібно пам'ятати та розуміти ступінь освітленості та інтенсивності від обраного джерела, воно може знаходитися зверху, спереду, позаду, справа чи зліва, це потрібно визначити для того, аби правильно зобразити форму, розмір та напрямок падаючої тіні. В цьому випадку, із врахуванням що світло падає на героїв спереду, були використані модифіковані жорсткі аерозолі та інструмент «пелець» із модифікованими характеристиками, завдяки якому були розтушовані гострі кути ві аерозольного пензля. Використовуючи таку техніку були створені падаючі тіні та більш промальовані деталі персонажів, що у подальшому допоможе та спростить роботу із кольором та відчуттям глибини. Спершу тіні були зроблені як градієнт, що дає візуальне відчуття що світло здебільшого потрапляє на обличчя та на бюст персонажів, вже після чого пророблювались падаючі тіні, тіні на одязі та на аксесуарах, див. рис. 3.11.

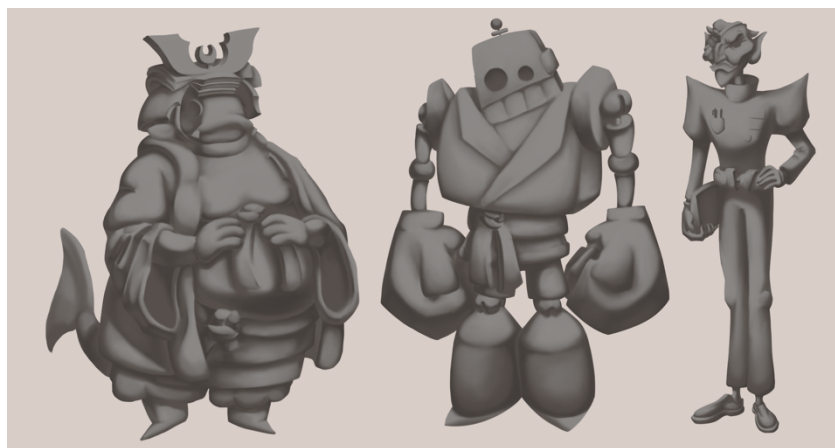


Рис. 3.11 – Створення падаючих тіней.

Після створення падаючих тіней було реалізовано базову заливку кольорів для персонажів, що додатково виділяє форми та об'єми героїв, завдяки кольорам краще починає читатися форма та характер персонажів, зберігаючи художникам час та зусилля за допомогою того, щоб детальне опрацювання кожного відмальованого елемента можна швидко залити основні кольори і вже потім зосередитися на більш важливих деталях. Це є основою підготовкою до завершення персонажів, цей етап є важливим ще через те, що саме в цей час обираються ті кольори, що підкреслять в персонажі обрані риси, особливості чи емоції, наприклад, теплі кольори, такі як червоний, помаранчевий та жовтий, можуть створити відчуття радості та оптимізму, в той час як холодні кольори, такі як синій, зелений та фіолетовий можуть ви відчуття спокою та задумливості, див. рис. 3.12.



Рис. 3.12 – Створення заливки основними кольорами.

Фінальним етапом розробки персонажів є рендер – це завершальний етап у створенні та відмальовці персонажів, де проробляються усі деталі, текстури, тіні та світлові елементи, що поєднуються між собою утворюючи реалістичний та візуально приємний образ. Були додані блики на металеві поверхні персонажів, такі як самурайський шолом та запчастини робота, різні матеріали потребують різних світлових ефектів, наприклад, одяга та шкіра не буде настільки рефлекторно відбивати світло як, припустімо, метал або золото, це потрібно враховувати для кожного матеріалу окремо, наступним кроком було додавання текстур на елементи одягу персонажів, а саме, текстура текстилю на штанах Мудреця, текстура бавовняної тканини на одязі Героя та текстура текстилю на кофті Невинного. Додатково були створені візуальні ефекти для металевих та золотих речей, що були використані пензлями з набору Grunge Toolbox, пензлі – Texture Stamp 11, Texture Stamp 2, Texture Stamp 6 на окремому шарі із ефектом накладання, що створює ніби сяйво від металічних та золотих деталей, див. рис. 3.13.



Рис. 3.13 – Фінальний рендер персонажів.

Створення методичних рекомендацій до створення персонажа є найважливішою частиною, що в майбутньому допоможе опанувати ключові аспекти створення персонажу, розроблені методичні рекомендації можуть бути чимось новим для початківців, у яких є бажання та немає досвіду, для досвідчених художників, які прагнуть вдосконалити свої навички та для викладачів, які шукають матеріали для уроків та майстер-класів у художніх школах.

Розробка методичних рекомендацій почалась з обрання візуального стилю, що впливатиме на сприйняття, через це було обрано рукописні та яскраві референси

із простими малюнками, які за асоціацією схожі на ілюстрації-прикладі, що використовувались вище, та зараз така стилістика має популярність завдяки своїй привабливості, простоті, універсальності та зрозумілості, саме тому вона і була обрана для методичних рекомендацій, див. додаток Б.

Наступним кроком були обрані шрифти для англійської та української версії методичних рекомендацій, а саме, шрифт «Chantal Cyrillic Bold» для заголовків, який підкреслює основний візуальний стиль, та «Springwood Note Regular» для основного тексту, який підтримує стилістичне забарвлення роботи та легше читається, для української версії були обрані шрифти «Shnobel» для заголовків та «Pangolin» для основного тексту.

Фінальним кроком у створенні методичних рекомендацій було компонування ілюстрацій із текстом та композиційне розміщення тексту та ілюстрацій на сторінках методичних рекомендацій, див. додаток В.

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 3

Було розглянуто візуальне зображення та вплив архетипів на художній образ персонажів, важливість чітко визначеної ролі в сюжеті та особливості візуальної історії персонажів, були розглянуті різні пропорції тіла та обличчя героїв та дослідженні результати аналізів використаних при створенні форм, була досліджена більш детально мова фігур. Був розроблений повноцінний рисунок персонажів, які зображують архетипи героїв та детально проаналізований процес розробки персонажів, із визначеною важливістю ескізів, силуетів, кольорової гами та світлотіні.

ВИСНОВОК

Під час дослідження та написання дипломної роботи були нами дослідженні художньо-образні засади створення персонажів, що ґрунтувалися на аналізах популярних персонажів, наукової, дизайну та психологічних літературах, що згадані вище. Було розглянуто розробки персонажів іншими художниками та

проаналізовані їхні методи розробки персонажів. Були досліджені прийоми розробки унікальних персонажів, також були досліджені візуальні елементи розробки та аспекти створення персонажів, що запам'ятовуються.

Були систематизовані знання про візуальні елементи, прийоми розробки, культурні особливості та аспекти створення. Розглянуті та досліджені сучасні технології впливу кольорів, форм, пропорцій та їх поєднання між собою та утворення впливу, що вдавались отримати завдяки експериментальним тестуванням. Були розроблені практичні узагальнені рекомендації щодо використання візуальних елементів та особливостей при створенні цілісних та живих персонажів, досліджено та описано вплив з психологічної точки зору та з врахуванням аспектів створення, таких як: історія, особистість, мотивація та візуальна відповідальність.

Розроблені практичні рекомендації пропонують рекомендації з використання особливостей та візуальних елементів. Були систематизовані та структуровані дані про прийоми, елементи, візуальні аспекти та особливості створення для підвищення розуміння принципів створення персонажів, що викликають емоційний відкут від глядачів та запам'ятовуються, були впроваджені інноваційні підходи до вивчення впливу персонажей. Були досліджені впливи психологічного впливу персонажів на глядачів з урахуванням вивчених впродовж дипломної роботи знань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Античне мистецтво – EverybodyWiki Bios & Wiki. EverybodyWikiBios & Wiki. URL: https://uk.everybodywiki.com/Античне_мистецтво (дата звернення: 30.03.2024).
2. Архетип "Маг" – Executive Coach. Executive Coach. URL: <https://executivecoach.com.ua/my-blog-about-coaching/2016/archtype-magician>(дата звернення: 09.05.2024).
3. Архетип особистості «коханець» - Простір психологів / Інформація. Фахівці. Допомога. Простір психологів / Інформація. Фахівці. Допомога. URL: <http://surl.li/ubuss> (дата звернення: 01.05.2024).
4. Архетип Творець| Rating Online. Rating Online. URL: <https://rating.online/ua/arkhetyp-tvorets.html> (дата звернення: 17.03.2024).
5. Архетип: карл густав юнг
| український інтерес. Український інтерес. URL: <https://uain.press/blogs/arhetip-karl-gustav-yung-889652> (дата звернення: 11.04.2024).
6. Архетип: визначення, юнганські архетипи - Психологер. Психологер. URL: <https://psychologer.com.ua/arkhetypu/> (дата звернення: 29.05.2024). 18
7. Архетипи карла юнга: все що треба про них знати - gas for mind. Gas for Mind. URL: <https://www.gasformind.com/arkhetypu-yunha/> (дата звернення: 11.04.2024).
8. Використання основних форм у графічному дизайні. Tebarit Links. URL: <http://surl.li/uaxnb> (дата звернення: 13.04.2024).
9. Данильчук К. ОСОБЛИВОСТІ ВИБОРУ КОМПОЗИЦІЙНИХ ЗАСОБІВ ПРИ СТВОРЕННІ ОБРАЗУ АНІМАЦІЙНОГО ПЕРСОНАЖА. Київський національний університет технології та дизайну. URL: <http://surl.li/ucolh> (дата звернення: 25.04.2024).
10. Дизайн 2D-персонажа: работа с силуэтом. Tilda. URL: <https://blog.artcraft.net.ua/dizayn-personazha-rabota-s-siluetom> (дата звернення: 19.03.2024).

11. Дубрівна А. АБСТРАКЦІЯ ЯК КОНСТАНТА ОБРАЗОТВОРЧОСТІ В КОНТЕКСТІ ХУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ. Scientific Letters of Academic Society of Michal Baludansky. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/14908/1/artdes_2019_N4_P091-098.pdf (дата звернення: 28.04.2024).
12. Імпресіонізм. Енциклопедія Сучасної України. URL: <https://esu.com.ua/article-13278> (дата звернення: 29.02.2024).
13. Історія створення картини «Танець» Анрі Матісса, і чому вона драгувала тодішню публіку | ArtsLooker. ArtsLooker. URL: <https://artslooker.com/istoriya-stvorenniya-kartini-tanets-anri-matissa-i-chomu-vona-dratuvala-todishnyu-publiku/> (дата звернення: 29.05.2024).
14. Класицизм: особливості та представники - dovidka.biz.ua. Dovidka.biz.ua. URL: <https://dovidka.biz.ua/klasitsizm-osoblivosti/> (дата звернення: 29.05.2024).
15. Кулаковська А. Як створити історичного персонажа, який стане улюбленим для 100 мільйонів гравців. Gamedev dou. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/character-creation-game-100-million-users/> (дата звернення: 02.04.2024).
16. Лисенко-Ткачук І. В. Використання художньої виразності лінійного рисунка у підготовці дизайнера. Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. URL: <http://surl.li/udcpd> (дата звернення: 13.04.2024).
17. ОБРАЗОТВОРЧИЙ - тлумачення, орфографія, новий правопис онлайн. СЛОВНИК - тлумачний словник української мови, орфографічний словник онлайн. URL: <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=образотворчий> (дата звернення: 14.04.2024).
18. Персонаж у брендингу: як ефективно просувати свій бренд. RUBARB Digital. URL: <https://rubarbs.com/ua/article/personazh-u-brendingu-yak-yefektivno-prosuvati-sviy-brend> (дата звернення: 16.03.2024).
19. Платонічні відносини: що це таке і чи можна їх підтримувати??. Енциклопедія Розвитку Людини. URL: <https://cau.in.ua/526-platonichni-vidnosini.html> (дата звернення: 28.03.2024).
20. Полетаєва Г. Естетика в мистецтві гейм-дизайну. Міжнародна науково-практична конференція актуальні проблеми сучасного дизайну. Url:

https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/10070/1/APSD2018_V1_P105-107.pdf
(дата звернення: 10.03.2024).

21. Посібник щодо значення кольорів. Adobe.

URL: <https://www.adobe.com/ua/creativecloud/design/discover/color-meaning.html> (дата звернення: 04.04.2024).

22. Психологія геометричних фігур у веб

дизайні | Artjoker URL: <http://surl.li/uawvj> (дата звернення: 02.05.2024).

23. Сикстинська мадонна – опис картини Рафаеля Санті. Моя Освіта.

URL: <https://mojaosvita.com.ua/mustectvo/sikstinska-madonna-opis-kartini-rafaelya-santi/> (дата звернення: 12.04.2024).

24. Система персонажів і авторська позиція. Моя Освіта. URL:

<https://mojaosvita.com.ua/literatura/sistema-personazhiv-i-avtorska-poziciya/> (дата звернення: 30.03.2024).

25. Учасники проектів Вікімедіа. Середньовічне мистецтво –

Вікіпедія URL: <http://surl.li/ubuad> (дата звернення: 22.03.2024).

26. Учасники проектів Вікімедіа. Персонаж – вікіпедія. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Персонаж> (дата звернення: 23.04.2024).

27. Учасники проектів Вікімедіа. Романтизм – вікіпедія. Вікіпедія. URL: <https://uk.m.wikipedia.org/wiki/Романтизм> (дата звернення: 10.05.2024).

28. Фотобої та психологія кольору: як колір та зображення можуть впливати на наш настрій. URL: <http://surl.li/txuos> (дата звернення: 14.04.2024).

29. Художній образ системи творчого мислення Людина

у світі духовної культури – Конференції – Новий Акрополь. Філософія –

Культура – Волонтерство – Новий Акрополь. URL: <https://newacropolis.org.ua/the-ses/khudozhnii-obraz-u-systemi-tvorchoho-myslennia-1500792590>

(дата звернення: 14.04.2024).

30. Художня композиція: правила і прийоми - арт-

студія "Ліхтарик". Ліхтарик. URL: <http://surl.li/txuuzc> (дата звернення: 09.04.2024).

31. Цифрова ілюстрація в контексті російсько-української війни | Український мистецтвознавчий дискурс. Український мистецтвознавчий дискурс. URL: <http://uad-jrnl.nau.in.ua/index.php/uad/article/view/131> (дата звернення: 11.04.2024).
32. Як кольори впливають на психіку людини, настрої, почуття та прийняття рішень*. ВолиньPost. URL: <https://www.volynpost.com/news/226229-ia-kolory-vplyvayut-na-psyhiku-lyudyny-nastrij-pochuttia-ta-pryjniattia-rishen> (дата звернення: 08.05.2024).
33. Як побудувати потужного персонажа. SKVOT / СКВОТ – онлайн-курси прорекламу, кіно та мистецтво | SKVOT. URL: <https://skvot.io/uk/blog/how-to-create-a-good-character> (дата звернення: 08.05.2024).
34. Як створити персонаж з нуля. SKVOT / СКВОТ – онлайн-курс про рекламу, кіно та мистецтво | SKVOT. URL: <https://skvot.io/uk/blog/kak-sozdat-personazha-s-nulya> (дата звернення: 08.05.2024).
35. Як читати чужі думки по очах?. Новини України - останні новини України сьогодні - УНІАН. URL: <https://www.unian.ua/health/worldnews/621018-yak-chitati-chuji-dumki-po-ochah.html#:~:text=Людина%20дивиться%20вгору,що%20зберігається%20в%20пам`яті> (дата звернення: 26.02.2024).
36. 2D|3D графіка. adshot. URL: <https://adshot.ua/services/postproduction/2d-i-3d-grafika/> (дата звернення: 13.03.2024).
37. BaM Animation. GOOD vs BAD character design: tips and tricks!, 2020. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM> (date of access: 26.03.2024).
38. Contributors to Classics Wiki. The 100 most iconic fictional characters. Classics Wiki. URL: https://classic.fandom.com/wiki/The_100_Most_Iconic_Fictional_Characters (date of access: 12.05.2024).

39. Deanna marsigliese on instagram. Instagram. URL:
<https://www.instagram.com/p/BqaVi99B9UJ/?igsh=NHh0ODNhNzcxNTdo> (date of access: 12.05.2024).
40. Designing characters with 7 basic shapes. Art Rocket. URL:
<https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/160863> (date of access: 17.04.2024).
41. Ekström H. How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape. Högskolan pa Gotland. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:637902/FULLTEXT01.pdf> (дата звернення: 01.04.2024)
42. Fogelström E. Investigation of Shapes and Colours as Elements of Character Design. Uppsala Universitet. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:651309/FULLTEXT01.pdf> (дата звернення: 01.04.2024).
43. History | Твоя бібліотека. History | Твоя електронна бібліотека.
URL: https://uahistory.co/pidruchniki/gajdamaka-art-9-class-2017/2.php#google_vignette (дата звернення: 29.04.2024).
44. How does shape language impact a character design? (with illustrated examples). Dream Farm Studios. URL: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/> (date of access: 20.02.2024).
45. How to create a brand mascot; tips for success [proven and tested]. Dream Farm Studios. URL: <https://dreamfarmstudios.com/blog/how-to-create-brand-mascot/> (date of access: 21.02.2024).
46. J. Droujko. Watch me improve my caricature skills, 2023. YouTube. URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=2dpKjNERQas> (date of access: 20.02.2024).
47. LibreTexts. 1.4: Персонажі та інші сутності. LibreTexts - Ukrayinska.
URL: <http://surl.li/ubtxv> (дата звернення: 03.05.2024).
48. LibreTexts. 10.8: свобода,
яка веде народ. LibreTexts - Ukrayinska. URL: <https://surl.li/twkjd> (дата звернення : 05.05.2024).
49. Махум Z. 12 архетипів юнга
(точніше маргарет марк і керолпірсон). Махум Zosym. URL: <https://www.maxzsim.com/12-arkhietipiv-iungha/> (дата звернення: 06.04.2024). 20

50. Optima-Academy.

Як використовувати психологію персонажів для розвитку сюжету. Академія онлайн, записатись на дистанційні курси для дітей і дорослих в Україні | Optima Academy. URL: <https://optima.study/blog/yak-vykorystovuvaty-psykholohiyu-personazhiv-dlya-rozvytku-syuzhetu> (дата звернення: 03.03.2024).

51. Round vs. Flat Characters: Definition, Differences, and Examples of Flat and Round Characters in Fiction. MasterClass.

URL: <https://www.masterclass.com/articles/round-vs-flat-characters-in-fiction> (дата звернення: 15.05.2024).

52. Shape language character design technique | how to use?. Pixune. URL:

<https://pixune.com/blog/shape-language-technique/> (date of access: 08.04.2024). 4

53. Skillsetter. 12 архетипів бренду: як обрати той самий. Skillsetter.

URL: <https://skillsetter.io/blog/how-to-archetypes-ua> (дата звернення: 23.04.2024).

54. Tips & Techniques. Walt . URL: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf (дата звернення: 28.02.2024)

55. V. Jensen. CHARACTER SHAPE AND VISCERAL RESPONSE. University of Skövde. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:821892/FULLTEXT01.pdf> (дата звернення: 03.03.2024).

56. I. Tanvirul I Learning Primitive Shapes in Cartoon Designs. National University of Singapore, Singapore-117417. URL:

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=cb698e9517f69fa9c19c0a5fe3cb31a3180247e0> (дата звернення: 16.04.2024).

ДОДАТКИ



VII International Scientific-Practical Conference
19 October 2023
Kyiv, Ukraine

УДК
687.04:004.946

ЯРОСЛАВА ЕЛЬДРИС, АНТОНІНА ДУБРІВНА, ІНГА ЄРМАК
Київський національний університет технологій та дизайну,
Україна

**ВПЛИВ МОДИ ТА СТИЛЮ НА СТВОРЕННЯ
УНІКАЛЬНИХ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ
КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР.**

Мета. Мета даного дослідження полягає у проведенні аналізу впливу сучасних модних тенденцій та стилізованих рішень на процес створення персонажів у комп'ютерних іграх. Дослідження спрямоване на визначення, які чинники моди та стилю впливають на дизайн персонажів, які проблеми виникають у цьому процесі та які можливості відкриваються для розробників, а також виявлення потенційних перспектив використання моди та стилю для створення унікальних і цікавих персонажів для комп'ютерних ігор.

Ключові слова: геймдизайн, створення персонажів, вплив моди, тенденції розвитку моди.

Постановка завдання. Сучасний світ відзначається надзвичайною різноманітністю впливових культурних явищ, і серед них особливе місце займає індустрія моди та відеоігри. Мода визначає наш стиль, спосіб вираження та ідентичність, тоді як відеоігри стають не лише розважальним засобом, а й важливою формою відтворення віртуальних світів, у яких гравці можуть створювати свої історії та взаємодіяти з іншими. Це два яскравих феномени сучасності, які мають потенціал об'єднатися в одну цілісну сферу впливу.

Методи досліджень. Методологічною основою роботи є комплекс мистецтвознавчих підходів, що використані для аналізу існуючих ігор та аудиторії споживачів.

Результати досліджень. Сучасна мода має значний вплив на кожен аспект створення персонажів у комп'ютерних іграх. Геймдизайнери активно використовують модні елементи для створення персонажів, які відповідають сучасним модним тенденціям. Це включає в себе вибір одягу, аксесуарів, волосся, макіяжу та створення відповідного стилю для персонажів. Навіть деталі, такі як колір одягу або вибір взуття, можуть бути впливовими у визначенні особистості героїв.

367



Додаток А – Приклад використання квадратних фігур у створенні персонажа .



Додаток Б – Розробка обкладинки для методичних рекомендацій до створення персонажу

АРХЕТИП

Одні із класових елементів створення є візуальні. Створі персонажів, це розповідь про життя героя, його досвід, мрії та вольери, які розвиваються за допомогою візуальних елементів, які можуть проявлятися через одяг або аксесуари, іррації та татуажів та особисті речі, наприклад, якщо це персонаж-магдан він може носити певні одяг та аксесуари, який буде відомим, що підкреслює його візуальні риси використання – посилення відомості, може мати певні татуажів як свідок та мати якісь символічні предмети, що матимуть певне значення для персонажа. Вищеказані елементи впливають наступним чином – одяг та аксесуари можуть розповісти про стиль життя, професію, приналежність, соціальний статус та умовне проведення часу; іррації та татуажів можуть розповісти про події життя героя, татуажів можуть вказувати на важливі для героя речі або привчальності до певних ситуацій; використання символів та метафор може вказувати символічне значення та символічні елементи, наприклад, алмазний кістяк, який символізує владу та силу.

Розглянемо проаналізовані інформації на прикладі вигаданого героя, якого назвали Ларі, який допомагає візуальною архетипів архетипів, форми та пропорції та візуальні риси, які відображають його характерні риси історично, тож, розглядаємо архетипи Північній та Бунтаря та як це впливає на візуальну на Ларі.



Різниця є обрані кольори, силуети та форми, у випадку із персонажем А були використані трикутники, які символізують про владу, авторитет, а також статична поза, переважно трикутник, яка підкреслює певні риси та властивості, такі, як консервативність та жорсткість а синій трактується як прояв холодності героя, відчуття незалежності ПЕРСОНАЖА підкреслює жорсткий аксесуари та тривалий лінійний, також, не надлишкові деталі аксесуари та манти, що утворений в трикутнику та зазвичай лінійні передає строгість героя А. Тоді як персонаж В має округлі форми та схильність до квадратів та має невеликий зріст, розслаблену позу, що символізує спокійність, розумність та мислення, невеликий зріст означає незалежність, що надзвичайно важливо для героя-північ, обрані кольори, переважно теплий відтінки символізують про оптимізм та довірливість, які додатково підкреслюються плавними лініями.

ПЕРСОНАЖ В має розслаблену позу, що повідомляє про спокій та врівноваженість героя, також, такі як манти, корона та свідок мають округлі форми, також підкреслюють мислення персонажа, використані елементи в короні мають округлу форму, яка має владу та авторитет але, навіть, показує відсутність суворої дисципліни, що є символом мислення та справедливості також використані в округлих формах в валорських кольорах, які означають щирість, основний колір манти – бордовий, який несе собі відношення та ризиків, прикрашений віями.



ПРОПОРЦІЇ

Пропорції тіла персонажа є однією з важливих частин їхнього створення, зазвичай впливають на зазвичай сприйняття героя, визначення образу, що підкреслює ті чи інші риси характеру та емоцій, пропорції визначають зазвичай.

Розміри, які у нас знайомі як 70/30, але якщо часто буде сприйматися як сильний та авторитетний герой, який може подолати будь-які труднощі, через створення відчуття контролю ситуації, вахисту та величезні зазвичай розміри, також, величезні зазвичай розміри, а або охоронця, які викликають страх та поважання у оточуючих. Візуально це можна передати зазвичай збільшення тіла або кінцівок, які пропорційно будуть великими за інші пропорції тіла героя та величезної маси інших персонажів, додатково підкреслюють розmiar героя можна зазвичай одяг або аксесуари, наприклад, плащам в зазвичай комірці.

У разі із візуальним меншою героєм, як ПЕРСОНАЖ Г, це сприймається як спокійність, врівноваженість та нестачу сил і можливостей, створення відчуття мисленнєвості. Дужею героєм в дещо величезній вахисту вахисту персонажу, в дещо відчуття зневаги через нездатність досягти успіху. Зображення це можна зазвичай порівняти в розмірах героєм або величезними, які підкреслюють невеликий зріст героя.

Для обох варіантів героїв на користь буде порівняти героїв в інших персонажах зазвичай зображення героїв порад.

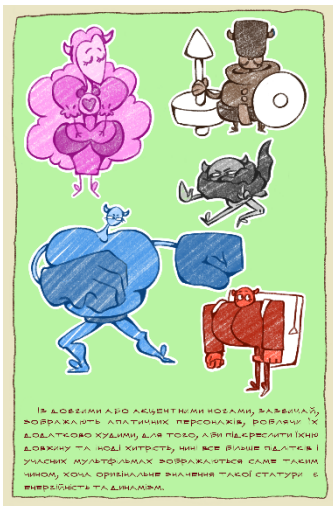


Роз Г, маленьким тілом, зазвичай довіряє ризиком або нелегко, як зображено у персонажа В, які відіграють комуні роль у мультсеріалах, коли герої залучаються у великі події або як інші ризиком іє куди-небудь, але великий ризик героїв на ризик, велика голова, як персонаж А, може сприйматися як розумний герой, частіше за все, так зображають величезні або величезні через асоціації із мудрістю. Для зображення левової, якщо використати відомі риси кінцівки та симетричності форми, що є у персонажа Б, що сприймається як елегантність та гармонійність. Для зображення сильних та м'язистих персонажів, як персонаж Д, використуйте великі м'язи в чітко окреслених лінійних рисах, які підкреслюють тіло м'язової.

Аби персонаж відіграв роль розумним та більш схильним до логічних дій його зображувати із великою головою та меншими фізичними можливостями, що сприймається таким чином через невеликі кінцівки, але зображувати велику голову можна використувати аксесуари, наприклад, шапки, роги, шоломи, капелюхи та інше, наприклад зображено великого астронавта.



Синіми, спортивний та герої із акцентом на розмірі тіла, зображають в великим тілом, широкими плечима, великим талом, ногами та головою, що підкреслює їхні розміри та силу, через невелике зображення – голова вони частіше втрачають роль не дуже розумних персонажів, що проблема рішення особливо не розумних напрямків зображення ривки, зазвичай, величезна роль охоронця або інших друзів колосового героя.



ПРОПОРЦІЇ ОБЛИЧЧЯ

Розміри обличчя впливають на те, як ми сприймаємо людей, відомо або підсвідомо, використання різних пропорцій рис обличчя може допомогти створити:

Друге, але не менш важливе частиною є обличчя, яке відіграє ключову роль у візуальній розповіді персонажа, мова фігури, яка допомагає створити чітке апланаційне обличчя, яке надає всі унікальні властивості виокремлює емоційні асоціації та використовується при створенні героїв з різними рисками, але не всі.

Очі значно впливають на те, як персонаж сприймається глядачем, так як вони є найважливішою частиною, що передає емоційну інформацію, риси характеру та характеру, наприклад, великі очі персонажа, часто асоціюються з невпевненістю та широким, несиметричним обличчям та таким чином передають, що персонаж відчуває непропорційно більший обсяг, який саміх особин сприймаємо як мистецтво, доповнює обличчя, враховуючи симетричність і асиметричність.

Маленький персонаж В та персонаж Т, на противагу великому, використовують контрастні пропорції, щоб привертати увагу глядача до деталей обличчя, персонаж В та персонаж Т можна поєднати у ринку, у персонажа В очі нагадують великі виступи кутами, що через відсутність може сприйматися невпевненою, тоді час коли обличчя персонажа Т має круглу форму, він виглядає менш невпевнено, але через відсутність малює лише великі виступи очей.

Що це означає найпростішим рис обличчя, яка не менше за очі розповідає про персонажа та його національність, наприклад, великий ніс, який є у персонажа В, може розказати про культуру, акцент і навіть характерні риси та лінійні риси обличчя, які персонаж А, асоціюються з асиметричними та асиметричними, через більш ніжні та плавні контури, які нерідко використовуються для невпевнених персонажів. Невеличкі форми носа, як у персонажа Д, можуть сприйматися як есенціальні, неперевалювані герої, як створюють відчуття невпевненості, через те, що такі носомі асиметрично не

так часто, що і створює асоціацію з асиметричними, невпевненістю та великою есенціальністю.

Щиристь один помилки художника який допомагає передати емоції та культури приналежності персонажу, наприклад, великі зуби, як у персонажа В, використовуються для створення героїв, які є фантастичними кінематографічними, як це не використовуються для візуального розповіді персонажа в такій самій величезній увазі для комедійного ефекту та перебільшення рис обличчя персонажа Д, Тонкі зуби, як є у персонажа В, можуть надавати асоціації хоробрості та спритності, через те, що тонкі зуби надають ефект суворості та неспритності, тому часто це використовують для зображення невпевнених та величезних персонажів, асиметрична форма зубів може давати відчуття непередбачуваності героїв.

Щиристь в обличчя персонажа сприймається привабливою, задоволеною та гармонійною через відсутність того, що не сприймається як есенціальність та фінанса привабливості, тоді як асиметричність обличчя є принакмою есенціальності та динамічності, що можна поєднати завдяки персонажу Д, хоча, в деяких випадках, велика асиметрія може нагадувати більше шарику героїв, наприклад, герої в великій асиметрії підсилюють сприймаються як налякані, коли та інші характерні риси обличчя, які надають більш вишуканий та привабливий вигляд. Тоді як велика асиметрія обличчя вказує на більш автономну кімочку особистості.

МОВА ФІГУРИ

Другим аспектом є ключові моменти створення персонажа є мова фігури, що є найбільш важливим елементом для візуального опису рис характеру, особистості та навіть загальної форми асоціацій, підсвідомо досліджуючи значення про асоціації та вплив були розроблені персонажі, що представляють собою візуальну мову фігури. Згадуючи мову фігури та їхнє значення можна констатувати наступне:

Квадрат є символом стійкості, стабільності та непохитності, такі персонажі сприймаються як спокійні, прагматичні та впевнені у собі, їх часто зображують як героїв, охоронців або лідерів, через відчуття дисципліни, самоконтролю та порядку, яке вони викликають. Герої із квадратними візуальними елементами часто використовують як правдиві чи не виняткові структури, через сприймаються їх як жорстко дисциплінованих персонажів, які стійкі та спокійні перед традиційною частю квадратними зображують нових покійових віку для того, але передають їхній спокій та мудрість, що можна сказати про персонажа Т.

Трикутник

При створенні персонажа використовуються для створення складних, динамічних героїв, що передають досвід висоти, але має певну негативну асоціацію рис таких, як ривисті, агресивні, промишляти та невпевнені, яка складається через зострі суті. Частіше за все трикутник зображується трикутником, вказує на підвищення того, як вони відносяться до форми більш величезних героїв, коли та квадрат, тим самим роблячи акцент на тому, як вони відносяться та їхні дорозки стосовно інших персонажів, також величезна художник досліджує підкреслюють трикутних персонажів трикутних атрибутів для цієї більш уваги на зострих елементах зовнішності персонажа та його людським обличчям, персонаж Д є прикладом трикутного персонажа із округлими формами.

Коло асоціюється із частотою та швидкістю, шарують відчуття вагитку та величезні асоціюються із спокійом, наданням ідеї відрозуміння та співпраці, турботою, дружністю та умиротворенням, зазвичай, такі персонажі легко сприймаються та не є вірогідно відчуття складності, символізують радість, внутрішню гармонію та безпеку, частіше асоціює, коло використовують при створенні турботливих персонажів через асоціації із кімочкою та величезною, що він вкорочується у персонажі В.

Персонаж А

представляєм перекладом трикутника, який широкіший у верхній частині, що надає йому відчуття сили, стійкості та атлетичності, герої собою прямо з піднятих підпорядку, що розказує про лідерство та авторитет. Персонаж А перекладає у певному величезній корпусі, що символізує частоту, спокій та впевненість, що нагадує персонажів шкестистів та доброту героїв, форми значності та нахилена м'язи контрастності в неглибоких носі та колірною підкреслюють між та сила героїв, завдяки вразливої силуету та м'язам лоба, можна зрозуміти мовою, що це добрий герой або лідер.

Персонаж Б

нагадує, що має трикутну форму, величезні м'язи, широкі, русіями та зострих кутами обличчя, що роблять його обличчя більш зострих та невпевненим, що додатково підкреслюється використанням кольором - темнішою фарбою, який зазвичай асоціюється з таємничістю, магією та жахом. Герої які зображують не, який асоціюється в кітродіями та прикрасами очей, які вказують на незрозумілість, візуальний, який зазвичай

свідчать про готовність до нападу та ворожості, використовують зострі форми для символізувати про чистоту та локку. Фінанси в силуеті персонажа чарівника не складає зусиль, але є силуета неможливо визначити характер та риси героїв та визначити його роль, що додатково підкреслює складність та таємничість героїв.

Персонаж В представляєм трікутний та квадратні форми, які надають йому такий вигляд, як суворість, величезність та дисциплінованість, що також читається у прямих лініях, які використовуються у поставі, обличчя, колір та рух, які свідчать про прагнення дисципліни, стриманості та локку. Комбінація з трикутних та квадратних форм утворює у цьому персонажі візуальну розповідь, у форму, яка не є жахливою, в цьому випадку це символізує авторитетність, як продукт сили та прагматичності. Квадратних форм та лінійних форм і динамічності та амплітудності від трикутних форм, герої В зображують в морно-білих кольорах що підтримує основну думку героїв - дисципліну, величезність, невпевненість та локку, яка створюється завдяки морному кольору, який символізує авторитетність, невпевненість та таємницю та вірою, який є уособленням чистоти, щирості та величезності.

Розглянемо інші загальні використанні мови фігури у створенні персонажів:

Квадратні герої:

Трикутні персонажі:

Квадратні обличчя:

Тепер ваша черга творити!!

експериментуйте з усіми формами, кольорами та пропорціями, відкривайте нові персонажі: це частина беззасторожного мистецтва, яке несе в собі значення зображення світу та героїв через зучення та сприйняття дійсності художником, які є відображенням думок митця, творчий процес не має обмежень, тож дайте волю своїй уяві і створіть шедевр!

Додаток В – Розробка сторінок методичних рекомендацій та компонування ілюстрацій-прикладів