

DOI 10.36074/logos-11.06.2021.v1.71

## ОСОБЛИВОСТІ ФОРМОУТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ СУЧАСНИХ КОМІКСІВ

НАУКОВО-ДОСЛІДНА ГРУПА:

**Слюжинська Елеонора Олегівна**

здобувач вищої освіти факультету дизайну  
*Київський національний університет технологій та дизайну*

**Пашкевич Калина Лівіанівна**

Доктор технічних наук, професор  
*Київський національний університет технологій та дизайну*

**Коломієць Маргарита Михайлівна**

здобувач вищої освіти факультету дизайну  
*Київський національний університет технологій та дизайну*

**Купченко Карина Олександрівна**

здобувач вищої освіти факультету дизайну  
*Київський національний університет технологій та дизайну*

УКРАЇНА

В сучасному світі спостерігається збільшення кількості публікації коміксів у зв'язку з поширенням використання новітніх технологій розробки та друку графічних творів. Постмодерністичні тенденції впливають на розповсюдження даного виду графіки в різних сферах життя широкою кількістю реплікацій [1]. Зі збільшенням обсягів графічної інформації і значною зміною форм передачі інформації і смислів в індустрії коміксів виникають дискусії щодо оптимальних форм сприйняття цього виду мистецтва [2].

Для людини візуальний канал сприйняття є основним. Згідно з статистичними даними контент-маркетингу 90% інформації, що надходить до мозку, потрапляє через органи зору [3]. Тому, саме форма є фундаментальною частиною графічного дизайну, а також головним інструментом для розробки концепту персонажа коміксів, оскільки саме форма дозволяє ідеї бути втіленою в дизайн-проект.

Враховуючи функціональність об'єкту використовуються не тільки фізичні характеристики форми об'єкту дизайну, але і їх психологічні властивості, що транслюють глядачеві певні повідомлення: коло та еліпс - м'які, завершені, цільні; квадрат та прямокутник - стабільні, важкі, надійні; трикутник - цілеспрямований, динамічний, небезпечний [4]. З основних геометричних фігур створюються більш складні: ромби, багатокутники, трапеції, абстрактні криві та інші. А колір допомагає сприймати форму у просторі та надає емоційного забарвлення: теплі кольори – візуально наближаються, а холодні – відходять на задній план, але роблять предмет більш вагомим. Експериментуючи з формами дизайнер зазвичай формує асоціативний ряд емоцій, відчуттів і візуальних відповідностей.

Одним з найбільш дієвих прийомів для створення гармонічного образу в графічному дизайні є тотожність – рівність, однаковість або збіг властивостей різних форм. В контексті розробки персонажів коміксів, тотожні елементи зустрічаються при реплікації основних форм. Даний прийом виступає ознакою

статичності та є одним з найбільш важливих засобів гармонізації концепту персонажа.

Також дизайнери при створенні коміксів використовують такий прийом, як контраст. Контраст – поєднання протилежних характеристик, тобто велика відмінність форм або їх змісту за наступними категоріями: розмір, форма, тон, колір, положення у просторі, статика та динаміка. Особливістю контрастної композиції є активність її візуального впливу, тому зазвичай контраст використовують там, де слід акцентувати увагу. Дизайнери-коміксисти користуються даним прийомом в тому випадку, коли треба зробити концепт персонажа достатньо яскравим для фіксації образу у пам'яті споживача. Як правило, контрасти використовують в дизайні головних героїв, а другорядним навпаки притаманні тотожні елементи; нюанс – допомагає створювати об'єкти вищого естетичного рівня завдяки відхиленню, ледь помітному переходу характеристик елементів композиції в бік посилення або ослаблення. В дизайні персонажа нюанс збагачує образ героя відтінками та деталями, тим самим допомагає уникнути монотонності, а також пом'якшує та доповнює контрасти.

Розглянуто вплив основних принципів формоутворення та їх змістових якостей на концепт персонажів і визначено, що чим більше в образі героя таких елементів як: гострі, трикутні форми, темні або холодні кольори, контрастні поєднання, тим більше він претендуватиме на роль антагоніста. В той час, більш круглі форми, м'які та теплі відтінки з невеликою кількістю контрастів характеризують «мирного, спокійного» персонажа.

Основні форми в концепті персонажа спрямовані на передачу певних послань реципієнту (рис. 1.). Персонаж, в основі якого домінують квадратні формами (рис. 1., а) демонструє силу, надійність, ці характеристики також підкреслюють нестачу розумових здібностей. Трикутні форми (рис. 1., б) навпаки вказують на високий рівень інтелекту, спритність та сповіщають про небезпеку, але за рахунок поєднання округлих форм, негативні властивості згладжуються. Зі збільшенням в образі героя округлих форм (рис. 1., в), зменшується його фактичний або психологічний вік. Персонажам з даними характеристиками форм властиві доброта, м'якість характеру, часом інфантильність.

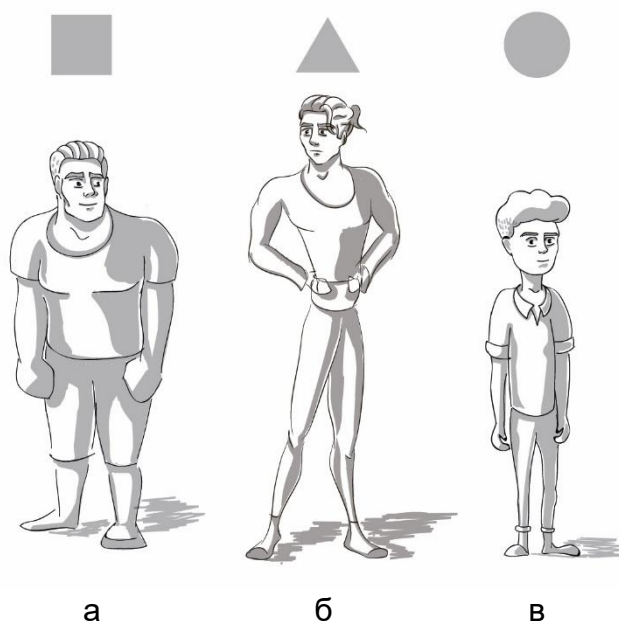


Рис. 1. Приклади формоутворення персонажів коміксів:  
а – сильний ; б – спритний ; в – добрий

При розробці концепту персонажа важливо використовувати всі характеристики форм та експериментувати з їх поєднанням для створення найбільш повного образу, для чіткості передачі ідеї і для підвищення ефективності впливу дизайнерської ідеї на споживача.

**Висновки.** Спираючись на дослідження попередніх авторів, визначено вплив фізичних властивостей форми об'єктів дизайну на психологічне сприйняття споживачами при розробці концептів персонажів коміксів та встановлено їх змістове значення. Розглянуто основні прийоми гармонізації та акцентуації образу персонажа. Проаналізовано застосування різних геометричних форм на прикладі розробки концептів різних персонажів коміксів із значною диференціацією за формою.

#### Список використаних джерел:

- [1] Kolisnyk O.V., Ocheretna L.V., Yakovlev M.I., Kolosnichenko O.V., Pashkevich K.L., Kretova O.M. (2020). Tendencies and art techniques in contemporary comic book graphic design. *Art and design*. (3), 34-45.
- [2] Белов Д. (2018). Комікс як продукт інформаційної культури. Наук. пр. Нац. б-ки України ім. В. І. Вернадського: зб. наук. пр. / НАН України, Нац. б-ка України ім. В. І. Вернадського, Асоц. б-к України. (49), 71-88.
- [3] Овчинникова Р.Ю. (2012). Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. Москва: ЮНИТИ-ДАНА.
- [4] Быстрова Т. Ю. (2001). Вещь, форма, стиль: Введение в философию дизайна. Екатеринбург: рГУ.