



УДК 7.012:316.723(520)](043.2)

ХУДОЖНІ ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБЛЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ЙОНКОМИ «KAWAII KAIWAI» В ЕСТЕТИЦІ СУБКУЛЬТУРИ ЃЯРУ

ТРИГУБ Олена, МИХАЙЛИЧЕНКО Анна

Чорноморський національний університет ім. Петра Могили, Миколаїв, Україна
e.tryhub82@gmail.com, armya5557@gmail.com

У роботі досліджено художньо-проектні особливості дизайну персонажів для формату йонкоми (4-панельної манґи). Проаналізовано вплив традиційної драматургічної структури «кі-шьо-тен-кетсу» на візуальну мову та графічну економію кадру. На основі аналізу творчості провідних авторів виявлено вимоги до лаконічності силуету та знакової ролі аксесуарів. Особливу увагу приділено естетиці субкультури ґяру та її поєднанню з концепцією «kawaii» як інструменту створення комічного ефекту. Сформульовано авторські концептуальні принципи розроблення персонажів для проекту «KAWAII KAIWAI», що базуються на використанні візуальних «якорів», уніфікованої системи міміки та реквізиту-тригера.

Ключові слова: йонкома, дизайн персонажів, манґа, кі-шьо-тен-кетсу, субкультура ґяру, каваї.

ВСТУП

Йонкома (японською 4コマ漫画), або 4-кома, чотирихпанельна манґа – це формат випуску манґи на чотири панелі [1]. Історично 4-панельний формат закріпився в японській пресі на початку ХХ ст. і зберіг статус короткої манґи. Це обумовило компактність візуальної мови та економний реквізит сцени. У сучасній практиці такий формат використовують як для самостійних серій, так і для інтермедії у виданнях інших жанрів.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є визначення художніх особливостей дизайну персонажів для йонкоми «KAWAII KAIWAI» в естетиці субкультури ґяру.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Формат чотирих рівних панелей задає стабільний темп читання і повторюваний драматургічний цикл «кі-шьо-тен-кетсу»: початок, розвиток, неочікувана зміна, висновок. У 4-панельній структурі «тен», як комічний або смисловий перелом, майже завжди припадає на третю панель, а «кетсу» швидко фіксує наслідок. Цей ритм диктує економію деталей у перших двох кадрах та різкі контрасти у третьому. Для дизайнера персонажів це означає необхідність мати експрес-силует і впізнавану позу, що працюють у малому форматі без півтонів. Стала вертикаль йонкоми підсилює роль горизонтальних ліній руху, які зручно порушувати саме у панелі «тен», що візуально



підкреслює зміну. Для того, щоб читач без додаткового тексту зміг прослідкувати за перебігом дії між панелями, жести та погляди персонажів мають бути читабельними й зрозумілими одразу.

Стильові рішення відомих авторів 4-ками ілюструють вимоги до персонажа в малому модулі (рис. 1).



Рис. 1. Йонкоми «Azumanga Daioh», «Lucky Star», «Hidamari Sketch», «K-ON!»

Кійохіко Адзума («Azumanga Daioh») [2] працює з надмірним спрощенням рис обличчя для кодування емоцій. Мовою кадру в нього «втрата контролю = втрата рук». Його графічна зображальна манера добре прочитується у вузькому вертикальному розташуванні панелей.

Каґамі Йошімізу («Lucky Star») [3] демонструє розмовну йонкому з високою щільністю реплік. Дизайн очей і чубчиків у персонажів диференціює темпераменти, а аксесуари дають швидкі ситуативні сетапи для панелі «тен».

Уме Аокі («Hidamari Sketch») та Kаkifly («K-ON!») використовують м'які контури, великі білі площини й мінімальний тло-шум, тож герой виглядає комічно завдяки своїй позі, а не декораціям.

Оскільки авторська йонкома «KAWAII KAIWAI» в своїй естетиці спирається на субкультуру ґяру, розгляньмо детальніше її стилістику.

Ґяру як молодіжна мода кінця 1990-х – початку 2000-х років характеризується підкреслено штучними маркерами зовнішності: інтенсивною засмагою, вибіленим або висвітленим волоссям, акцентованим макіяжем очей, накладними віями, довгими нігтями, взуттям на платформі та багат шаровими аксесуарами [4]. Ці коди конструюють епатажний образ демонстративного самостілю незалежно від природних рис, що, у свою чергу, добре поєднується з графічною умовністю манґи.

У культурологічному полі ґяру розглядають поряд із ширшим модним стилем «kawaii» (кавай, каваї, японською 可愛い). Це комплексне японське явище. Воно означає милий/гарненький і охоплює поняття, оціночну категорію та окремий стиль (рис. 2). З 1970-х років стало впливовим естетичним ідеалом масової культури [5].

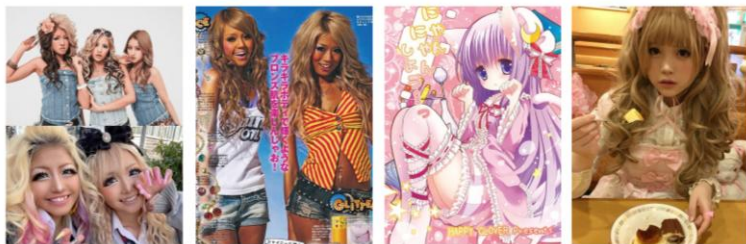


Рис. 2. Естетика субкультури ґяру та модного стилю «kawaii»

Ґяру частково запозичує милі прийоми (наявність великої кількості аксесуарів, інфантильні образи), але протиставляє їм перевантаження, гіперболізовану сексуальність і провокуючу колірну палітру. Саме цей контраст «к'ют» (милого) і «ексцес» (надмірного) корисний для комічного «тен» у 4-панельному циклі: невинний мотив швидко перетворюється на жарт, а потім замикається мінімалістичним «кетсу».

На основі проведеного аналізу для авторської йонкоми «KAWAII KAIWAI» сформуємо такі концептуальні принципи: 1) силует-пам'ятка з двома-трьома «якорями» (наприклад, зачіска, брови, аксесуар), 2) уніфікований набір гримас на 6–8 поз для швидкого монтажу «кі-шьо-тен-кетсу», 3) реквізит як тригер «тен» (смартфон, дзеркальце, нігті, кола, кава), 4) контроль негативного простору навколо очей і рук, бо саме там відбувається більшість читабельних зрушень сюжету та динаміки у йонкомі (рис. 3).



Рис. 3. Концепт-арт персонажів йонкоми «KAWAII KAIWAI»



ВИСНОВКИ

Процес створення персонажів для проекту авторської йонкоми потребує врахування структурно-драматургічних обмежень формату. Чотирихпанельна композиція зумовлює специфічні вимоги до візуальної мови: лаконічність силуету, однозначність жестової пластики та функціональну роль аксесуарів як тригерів сюжетного перелому. Естетика субкультури ґяру виявляється продуктивною для комічної йонкоми завдяки гіперболізації зовнішніх маркерів, що органічно узгоджується з графічною умовністю манґа-стилістики. Поєднання «kawaii» та «ексцесу», притаманне ґяру, формує семантичне поле для реалізації комічного «тен» – контрастної зміни від інфантильно-милого до провокативно-надлишкового. Визначені проєктні принципи для авторської йонкоми «KAWAII KAIWAI» – візуальні «якорі» силуету, уніфікована система гримас, реквізит-тригер та контрольований негативний простір – становлять методологічну основу для подальшого практичного розроблення персонажів із урахуванням як жанрової специфіки формату, так і субкультурного контексту.

ЛІТЕРАТУРА

1. A Story in Four Frames – Japanese Yonkoma Manga. *Japan-UK Season of Culture : Embassy of Japan in the UK*. URL: https://www.uk.emb-japan.go.jp/SeasonCulture/event/2020/202011/26-JF-TheStoryof4Frames.html?utm_source=chatgpt.com
2. Manga Mondays – Kiyohiko Azuma. *Illustrators' Lounge*. URL: <https://illustratorslounge.com/manga/manga-mondays-kiyohiko-azuma/>
3. Kagami Yoshimizu. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=61664>
4. Gyaru. *Subcultures and Sociology*. URL: <https://haenfler.sites.grinnell.edu/gyaru/>
5. Kawaii culture. Japanese phenomenon. *Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/topic/kawaii-culture>

TRYHUB O., MYKHAILYCHENKO A.

ARTISTIC FEATURES OF CHARACTER DEVELOPMENT FOR THE “KAWAII KAIWAI” YONKOMA IN THE GYARU SUBCULTURE AESTHETIC

The paper examines the artistic and design features of character creation for the yonkoma (4-panel manga) format. The influence of the traditional “ki-sho-ten-ketsu” narrative structure on visual language and graphic economy is analyzed. Based on the works of prominent authors, the requirements for silhouette conciseness and the symbolic role of accessories are identified. Special attention is paid to the gyaru subculture aesthetics and its integration with the “kawaii” concept as a tool for creating comic effects. The author defines conceptual principles for character development in the “KAWAII KAIWAI” project, including visual anchors, a unified system of facial expressions, and prop-triggers.

Keywords: yonkoma, character design, manga, ki-sho-ten-ketsu, gyaru subculture, kawaii.