

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

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

бакалавра

на тему: КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖІВ ДО ФАНТАСТИЧНОЇ ПОВІСТІ

Г. Ф. ЛАВКРАФТА «У ГОРАХ БОЖЕВІЛЛЯ»

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0220-2  
спеціальності 022 «Дизайн»  
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»  
Олександр Віталійович Іванов

Керівник: доцент кафедри дизайну,  
\_\_\_\_\_ Ірина ГРЕСИК

Рецензент: викладач кафедри дизайну,  
к. мист. \_\_\_\_\_ Христина СОДОМОРА

Запоріжжя

2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

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

ЗАТВЕРДЖУЮ  
Завідувач кафедри дизайну  
\_\_\_\_\_ Ганна ЧЕМЕРИС  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ року

**ЗАВДАННЯ**  
**НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**  
Іванова Олександра Віталійовича

- Тема роботи: Концепт-арт персонажів до фантастичної повісті Г. Ф. Лавкрафта «У Горах Божевілля» науковий керівник роботи доцент Гресик І. С. затверджені наказом ЗНУ №234-с від 05.02.2024
- Строк подання студентом роботи: 10.06.2024
- Вихідні дані до роботи: Статті, наукові та літературні журнали, довідники, енциклопедії, матеріали оригінальної повісті «У горах божевілля» та інша наукова література.
- Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити):  
Дослідження основ концепт-арту, вивчення основ концепт-арту персонажів, дослідження основ дизайну персонажів у жанрі космічного жаху, опис об'єкту та предмету дослідження, пошук аналогів по темі проекту, аналіз аудиторії та конкуренції, підготовка до створення власних концепт-артів для персонажів до повісті, розробка власних дизайнів персонажів до повісті.
- Перелік графічного матеріалу: Презентація, демонстраційна графіка, оригінал-макети розробки.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Основна частина			

- Дата видачі завдання: 19.10.23

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	<i>Організаційна інформація. Обговорення з керівником тему проекту.</i>	<i>з 06.10.23 по 20.10.23</i>	
2	<i>Провести дослідження предмету та об'єкту теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ.</i>	<i>з 15.12.23 по 20.01.24</i>	
3	<i>Провести аналіз конкурентів та аналогів. Опис трендів та тенденцій.</i>	<i>з 10.02.24 по 01.03.24</i>	
4	<i>Завершити процес проектування та описати його у відповідному розділі ПЗ.</i>	<i>з 08.03.24 по 04.04.24</i>	
5	<i>Подати чернетки ПЗ та проекту для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту 80%.</i>	<i>12.05.24</i>	
6	<i>Попередній захист. Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень.</i>	<i>13.05.24</i>	
7	<i>Проходження нормоконтролю. Проходження рецензування.</i>	<i>07.06.24</i>	
8	<i>Отримання відгуку керівника. Подати і отримати довідку про антиплагіат-перевірку Unischek.</i>	<i>07.06.24</i>	
9	<i>Захист кваліфікаційної роботи.</i>	<i>з 15.06.24 по 23.06.24</i>	

Студент

\_\_\_\_\_ ( підпис )

*Олександр ІВАНОВ*  
(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи

\_\_\_\_\_ ( підпис )

*Ірина ГРЕСИК*  
(прізвище та ініціали)

**Нормоконтроль пройдено**

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_ ( підпис )

*Христина СОДОМОРА*  
(прізвище та ініціали)

## АНОТАЦІЯ

**Іванов О. В. Концепт-арт персонажів до фантастичної повісті Г. Ф. Лавкрафта «У Горах Божевілля»** : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, доц. І. С. Гресик. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. 76 с.

**UA** : Робота викладена на 76 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 43 джерела. Об'єкт дослідження: концепт-арт як явище у мистецтві, культурі та медіа сфері; Предмет дослідження: особливості дизайну та характерні риси персонажів у жанрі космічного жаху Г. Ф. Лавкрафта у концепт-арті; Мета роботи : розробка концепт-артів персонажів із фінальним дизайном до фантастичної повісті Г. Ф. Лавкрафта «У горах божевілля». В роботі розглянуто поняття концепт-арту, історію та особливості тематики роботи, описано стадії розробки дизайну персонажів.

**Ключові слова:** дизайн, референс, ескіз, силует, персонаж.

**Ivanov O. V. Concept-art of characters for fantastic novell of H. P. Lovecraft «At Mountains of Madness»** : bachelor's thesis, specialty 022 «Design», educational and professional program «Graphic Design» / Sci. adv. Assoc. Prof. I. S. Gresyk. Zaporizhzhia : ZNU, 2024. 76 p.

**EN** : The work is presented on 76 pages of printed text. The list of references includes 43 sources. Object of research: concept art as a phenomenon in art, culture and media; Subject of research : design features and character traits in the cosmic horror genre of H. P. Lovecraft in concept art; Purpose of the study: development of character concept art with the final design for the fantasy novel of H. P. Lovecraft «At Mountains of Madness». The paper discusses the idea of concept art, history and features of the project's theme, described stages of character design developmen.

**Keywords:** design, reference, sketch, silhouette, character.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>6</b>
<b>РОЗДІЛ І КОНЦЕПТ-АРТ У ТЕМАТИЦІ КОСМІЧНОГО ЖАХУ.....</b>	<b>8</b>
1.1. Концепт-арт як явище та його роль.....	8
1.2. Особливості концепт-арту персонажів.....	12
1.3. Особливості дизайну та характерні риси персонажів у тематиці космічного жаху.....	19
1.4. Історія створення повісті, сюжет та вплив на медіа.....	24
<b>РОЗДІЛ ІІ ПОШУК ІНФОРМАЦІЇ, ПОШУК АНАЛОГІВ, АНАЛІЗ.....</b>	<b>29</b>
2.1. Етапи творчої роботи створення дизайн-продукту.....	29
2.2. Аналіз аналогів дизайнів персонажів по повісті.....	33
2.3. Аналіз жанрових аналогів і дизайнів у медійному просторі.....	38
2.4. Галузі діяльності, цільова аудиторія та конкуренція.....	44
<b>РОЗДІЛ ІІІ Процес розробки проекту.....</b>	<b>49</b>
3.1. Використані технології.....	49
3.2. Оформлення візуальних концепцій та ескізування персонажів.....	51
3.3. Силуети.....	55
3.4. Ескізування.....	57
3.5. Фінальні варіанти дизайнів персонажів.....	61
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>66</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>67</b>
<b>ДОДАТОК А.....</b>	<b>73</b>
<b>ДОДАТОК Б.....</b>	<b>76</b>

## ВСТУП

**Актуальність теми:** В сучасному світі, концепції космічного жаху мають особливе значення, стаючи невід'ємною частиною нашої культури. Вплив цих концепцій має великий попит у всіх сферах медіа, але також з розвитком технологій росте і вимогливість людей до візуальної складової. Визначальним є зображення страху перед невідомим, а не конкретної загрози, тому людей цікавлять унікальні образи та дизайни незвичних персонажів, які мають здатність здивувати і представити щось нове та незвичайне.

Із цим допомагає концепт-арт. Він використовується для передачі ідеї для використання у медіа чи інших засобах масової інформації, перш ніж вона буде введена в кінцевий продукт, а вплив творчості Г. Ф. Лавкрафта охоплює майже всі сфери масової культури загалом. Чимала кількість неповторних персонажів лякають тисячі людей по всьому світі, вже майже сторіччя.

Для розповсюдження та заохочення людей до ознайомлення із найпопулярнішими роботами, такими як «У горах божевілля», необхідний медійний вплив, а для цього необхідні унікальні дизайни для персонажів, проектування яких проходить через концепт-арт та всі його стадії, які необхідні для досягнення даної цілі.

**Об'єкт дослідження :** концепт-арт як явище у мистецтві, культурі та медіа сфері.

**Предмет дослідження :** особливості дизайну та характерні риси персонажів у жанрі космічного жаху Г. Ф. Лавкрафта у концепт-арті.

**Мета роботи :** розробка концепт-артів персонажів із фінальним дизайном головних персонажів до фантастичної повісті Г. Ф. Лавкрафта «У горах божевілля». **Завдання дослідження :**

1. Дослідити джерела, які межують з темою наукової роботи і нададуть інформацію для опису об'єкту, предмету та мети;
2. Окреслити характерні особливості концепт-арту. Виявлення функцій, їх причин, стадії розробки дизайнів персонажів;

3. Поглиблене дослідження тематики космічного жаху та здійснити аналіз аналогів;
4. Описати особливості виконання та реалізації концепт-арту в тематиці космічному жаху;
5. Описати технологічну та проектну частину та продемонструвати кінцевий результат розробки.

### **Структура пояснювальної записки**

Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел та двох додатків. Обсяг дипломної роботи становить 76 сторінок, 4 сторінки ілюстрацій в додатку, 6 - літературні джерела. Обсяг головної частини дипломної роботи становить 66 сторінок.

# РОЗДІЛ І

## КОНЦЕПТ-АРТ У ТЕМАТИЦІ КОСМІЧНОГО ЖАХУ

### 1.1. Концепт-арт як явище та його роль

Визначимо основну термінологію та історію області дослідження, тобто концепт-арт.

Художники у всі часи робили нариси, що передували написання картин, і, зрозуміло, без цих нарисів неможливо було зростати, оскільки щоденна практика і навчання це те, що уможливорює зростання, і те, що уможливорює подальший перехід з кількості в якість назустріч новим урокам і незвіданим новим ідеям.

Історія того концепт-арту, який відомий нам зараз по безлічі цифрових порталів, як водиться, йде своїм корінням у глибоке минуле. Прямо за часів перших художників. Не тих, хто ще малювали на скелях мамонтів, а тих, хто перетворили образотворче мистецтво на професію. Термін «концепт-арт» використовувався анімаційною студією Уолта Діснея ще в 1930-х роках (див. рисунок 1.1) [1].

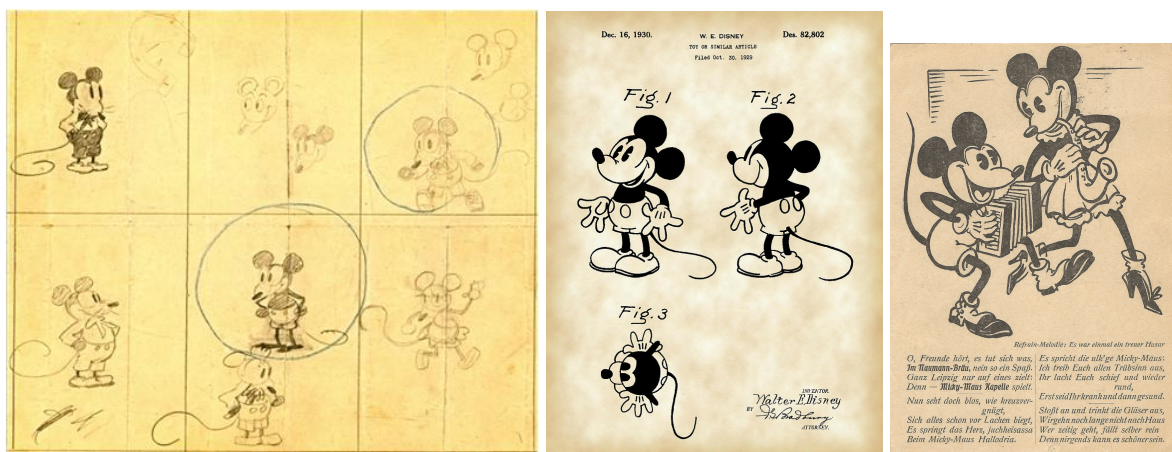


Рисунок 1.1 - Приклад перших концепт-артів, створені студією Disney у 1930-х

У сучасній індустрії величезний вплив має створення концепт-артів. Концепт-арт - форма образотворчого мистецтва, яка використовується для



передачі ідеї для використання у фільмах, відеоіграх, анімації, коміксах, телевізійних шоу чи інших засобах масової інформації, перш ніж вона буде введена в кінцевий продукт. Концепт-арт зазвичай належить до творів мистецтва, що будують світ, які надихають на розробку медіа-продуктів, і не є тотожним візуальному мистецтву розвитку, хоча їх часто плутають [2, с. 10-11].

Концепт-арт має великий вплив на успішність подальшої роботи з проектом. Всі об'єкти та предмети, з якими стикаються в проекті, мають свій особливий дизайн, хоча й в загальному стилі. З ескізу починається виробництво всіх об'єктів та персонажів, починаючи з головних героїв і закінчуючи елементами оздоблення рівня [3; 4].

Художники по всьому світу щодня створюють сотні тисяч концептів. Найкращі цифрові галереї переповнені різноманітністю графічним контентом усіх можливих форм та стилів.

Для деяких митців це дихання, без якого вони не можуть жити. Їм треба виговоритись, а аркуш паперу для них, що сцена для актора. Для інших це виклик, челендж в якому художник намагається довести решті світу, наскільки оригінальні запропоновані ним концепції. Для когось це рутинна робота, де існує завдання згенерувати не менше п'яти начерків за годину роботи, щоб хтось інший міг вибрати з них найкращий. Комусь це просто відпочинок. Типів цих художників набагато більше, ніж можна уявити, але всіх їх поєднує одне - вони створюють швидкі концепції, які можуть дозволити на ранньому етапі визначити, чи варто розробляти обраний напрямок чи ні. Подобається воно автору чи замовнику, чи ні? Чи варто використовувати якийсь фрагмент зображення або варто відкинути його у відро для сміття, до купи інших поганих ідей, знову почати все з нуля? Чи вдалося зловити думку, що гарцює в голові? Чи зможе це зацікавити людей та донести їм потрібну ідею? Це питання, які потребують відповіді від кожного художника чи дизайнера.

Основне призначення концепт-арту - створення в найкоротші терміни начерку або макета об'єкта, який потім може бути запущений у виробництво. З мінімальними втратами в часі можна підібрати найкращу концепцію,

заощадивши тим самим час і кошти. Тому що у разі затвердження концепту запускаються "маховики машин" інших фахівців, і у разі ігрової індустрії на базі концептів створюються моделі, локації та інші ігрові сутності.

Концепт-арт використовується на початкових стадіях розробки мультимедіа продукту. Це нариси та ескізи, на основі яких розробляється візуальна частина. Концепт-арт може не бути доповнений фоновими елементами, але має чітко надавати уявлення щодо контурів, кольорів і загальної форми, для реалізації задуманого [5, с. 176].

Деякі з цих ескізів та нарисів, також, можуть бути показані замовнику на початковому етапі проектування, щоб в підсумку дизайнер міг виправити помилки й реалізувати ідею замовника більш точно. На сьогодні комп'ютери вважаються незамінним інструментом в індустрії графічного дизайну й іноді розглядаються як більш ефективні інструменти, ніж традиційні методи. З усім тим, деякі дизайнери все ще продовжують використовувати останні [6, с. 10-11].

Перш ніж зупинитися на остаточному дизайні, досліджуються кілька рішень. Концепт-арт використовується не лише для розробки, але й для демонстрації прогресу проекту директорам, клієнтам та інвесторам. Після завершення розробки концепт-арт може бути перероблений і використаний для рекламних матеріалів [7].

Крім того, що концепт-арт заощаджує час і дозволяє відсікти непотрібне на ранніх етапах - це потужний інструмент створення світу. Без нього люди, що створюють цей світ, не отримують цілісний вигляд створюваного. Тому що концепція в голові і концепція на папері - не одне, і теж. Так, ми щодня бачимо в голові картинку, уявляємо щось, але голова мислить образами, а нам потрібна конкретика. Коли ця конкретика переноситься на папір, ми раптом бачимо, що не все так ідеально.

Концептуальне мистецтво завжди охоплювало багато тем, будучи основним засобом дизайну кіноплакатів з перших днів існування Голлівуду та

інших форм розваг пов'язаних із медіа, але двома найбільш поширеними сферами є наукова фантастика та фентезі. З недавнього часу концепт-арт став використовуватися у виробництві відеоігор, охоплюючи жанри від фентезі до реалістичних, залежно від кінцевого продукту [8].

Концепт-художник - це людина, яка створює візуальний дизайн для предмета, персонажа або області, якої ще не існує. Це стосується, зокрема, кіно, анімації, а віднедавна і створення відеоігор. Робота концепт-художника вимагає відданості, бачення та чіткого розуміння ролі. Існує багато концепт-художників широкого профілю, але також є багато спеціалізованих людей. Різні спеціалізації включають, але не обмежуються створенням персонажів, істот, а також середовищ і навіть промислових дизайнів. Спеціалізація вважається кращою для фрилансерів, ніж для концепт-художників, які хочуть працювати вдома, де гнучкість є ключовою. Знання основ мистецтва, таких як анатомія, перспектива, теорія кольору, дизайн і освітлення, є важливими для всіх спеціалізацій.

Основні навички, які потрібні в роботі:

- Знання основ дизайну: основи живопису і малюнка, колористики (використання кольору) і композиції та ін.;
- Спеціальні знання в області графічного дизайну: види та жанри графіки й графічних технік, робота зі шрифтами, типографіка, використання зображень, публікування в графічному дизайні;
- Володіння програмним забезпеченням для графічного дизайну.

Деякі концепт-художники можуть починати як образотворчі художники, промислові дизайнери, аніматори або навіть художники зі спецефектів. Інтерпретація ідей і способи їх реалізації - це те, де індивідуальна творчість концепт-художника проявляється найбільш яскраво, але тематика часто перебуває поза його контролем. Незважаючи на це, дизайнер або художник, має здатність та можливість вплинути на тематичну стилізацію проекту, завдяки

власному способу реалізації проекту та художньому баченню [9].

Концепт-арт охопив використання майже усіх видів новітніх технологій, які й досі розвиваються та можуть бути використані в дизайнерській справі. Растрові графічні редактори для цифрового живопису стали доступнішими, а також апаратне забезпечення, наприклад графічні планшети, що забезпечує більш ефективну роботу та детальну реалізацію різноманітних проектів. До цього використовувалися різноманітні традиційні засоби, такі як олійні фарби, акрилові фарби, фломастери та олівці. Багато сучасних пакетів для малювання запрограмовані на імітацію змішування кольорів так само як фарби змішуються на полотні; володіння традиційними медіа часто є першочерговим для концепт-художника для того, щоб користуватися програмним забезпеченням для малювання. Багато концептуальних робіт мають жорсткі дедлайни, коли за короткий проміжок часу потрібно отримати ідеально відшліфовану роботу [10]. Концепт-художник повинен мати можливість працювати в суворих дедлайнах як графічний дизайнер.

## **1.2. Особливості концепт-арту персонажів**

Перш ніж переходити до етапів розробки, необхідно зрозуміти, чим саме є дизайн персонажів?

Отже, дизайн персонажів - це етап виробництва, на якому геймдизайнер створює персонажа з нуля. Тобто продумує всю його концепцію, стиль та оформлення [11].

Персонаж - вигадана одушевлена особа або предмет. Олюднені, оживлені образи речей, явищ природи, особин тваринного світу в казках, байках, притчах та деяких інших жанрах також називають персонажами. Персонаж - емоційно нейтральне поняття, яке означає вигадану постать з будь-якими психічними, фізичними та особистісними якостями. Кожен персонаж має певний характер, настрій, унікальний зовнішній вигляд.

Особливістю концепт-арту є також використання референсів. Референс -

допоміжне зображення: малюнок чи фотографія, які художник чи дизайнер вивчає перед роботою, щоб точніше передати деталі, отримати додаткову інформацію, ідеї. Референсом можуть бути фотографії людини у різних позах, фотографії лише рук чи інших частин тіла, необхідних вивчення та відмальовування анатомії (див. рисунок 1.2). Референс використовують як зразкове уявлення те, що хотілося б бачити замовнику, чи як ілюстрацію співрозмовнику свого подання на чужих прикладах.

Референси часто використовують і сучасні художники своїх проектів. Зазвичай до них входять:

- Повне зображення персонажа;
- Деякі характерні особливості;
- Опис розмірів;
- Текстові коментарі деяких об'єктів.



Рисунок 1.2 - Приклад використання референса

Розробка ескізів персонажа - етап творчого пошуку, підбір референсів й продумування історії персонажа, розробка образу, поз, емоцій, уточнення деталей і відрисовка кінцевого результату. Уточнення деталей є одним з найважливіших моментів в створенні концепт-арту. Як приклад можемо навести

елементи екіпіровки, аксесуари, зачіску персонажа, які відіграють важливу роль в створенні стилю, унікального образу, передачі характеру персонажа.

Людина, що займається концептами, має розуміти функціональне призначення придуманих ним елементів, їх практичне застосування, взаємодію з персонажем, наприклад, як вони рухатимуться. Розуміння того, як працює анатомія живих істот, є базою для створення персонажів.

Стилізація - у мистецтві й літературі свідоме наслідування формальних прикмет якогось стилю. У мистецтві можна стилізувати під будь-який стиль; часом це наслідування виростає у власні стилі.

Стилізація це один із прийомів візуальної організації образного вираження, при якому виявляються найбільш характерні риси об'єкта і відкидаються непотрібні деталі. Стилізація як процес роботи являє собою декоративне узагальнення зображуваних об'єктів (фігур, предметів) за допомогою ряду умовних прийомів зміни форми, об'ємних і колірних співвідношень.

Творчий метод стилізації являє собою запозичення історичних, національних, сюжетних мотивів або стилістичних прийомів із уже наявного культурного досвіду, їх творче переосмислення і образну передачу сучасними художніми засобами.

Незважаючи на те, що стилізація допускає спотворені пропорції і змінену анатомію, художнику, необхідно бути ознайомленим з базовими принципами зображення фігур. Практика в малюванні реальних тіл з дотриманням всіх пропорцій є важливою складовою гарної стилізації. Щоб краще розуміти будову, наприклад, людини, обов'язково практикуватися в малюванні з натури або з фотографії. Людське тіло найскладніше у процесі стилізації [12, с. 14-15].

Стилізація може припускати мінімальне спрощення, коли більшість анатомічних деталей зберігається і розбіжність з реальною анатомією мінімальні, а може будуватися на максимальному спрощенні всіх форм. Наприклад, якщо порівняти персонажів ігр «Team Fortress 2» [13], від компанії

Valve [14], та персонажів «Overwatch» [15], від компанії Blizzard [16], ми бачимо, що в першому випадку анатомія та стилізація сильно деформована та спрощена на догоду стилю. Карикатурні пропорції, які дуже близькі до гротеску, угловаті форми. Все це передає комедійну складову гри та ролі персонажів. В другому випадку пропорції хоч і спотворені, але все одно залишаються схожими на справжніх людей (див. рисунок 1.3). Легко можна побачити, що даний дизайн складається, в основному, з плавних форм, які передають мотив гри, як більш серйозний.



Рисунок 1.3 - Приклади з порівнянням стилізації персонажів «Team Fortress 2» і «Overwatch»

Із розумінням того, як влаштовано певне тіло та зовнішність персонажа, необхідно навчитися спрощувати або навантажувати форми.

Всі художники працюють на стилізацією по-своєму, але за основу завжди беруться основні маси тіла. Змінюючи і спрощуючи ці частини, можна домогтися необхідного рівня стилізації. Можливо порушувати будь-які

пропорції, наприклад, роблячи ноги довшими, руки коротшими, або навпаки, в цьому полягають особливості стилізації пропорцій в створенні персонажів.

У роботі із стилізацією, пропорціями та позами використовуються силуети, як візуальний образ майбутнього персонажа.

Силует - це зображення людини, істоти, об'єкта, схоже на тінь. Розробляючи персонажів, часто використовують силует, щоб перевірити наскільки добре "читається" аудиторією силует персонажа.

Силует будь-якого персонажа має закріпитися у пам'яті глядачів, щоб вони могли впізнати персонажа з посеред усіх інших персонажів (див. рисунок 1.4). Для отримання такого ефекту, персонажам надають певні зовнішні риси, які будуть їх виділяти та легко запам'ятовуватися у пам'яті, щоб у людей була чітка асоціація із певним персонажем. Складовими силуету персонажу може виступати, буквально, абсолютно, що завгодно, що є частиною персонажа загалом. Це може бути одяг, аксесуари, зброя, зачіска, загальні пропорції тіла персонажа, частини тіла, які виділяються на фоні тіла персонажа, поза, яку прийняв персонаж, для демонстрування додаткової інформації по характеру персонажу. Наприклад, тонке тіло та кролячі вуха це головні візуальні риси Багза Бані із «Веселих Мелодій», а висока баштоподібна зачіска, риса персонажа «Сімпсонів», Мардж Сімпсон. Ці персонажі легко впізнаються, бо саме подібні риси асоціюються саме із ними.



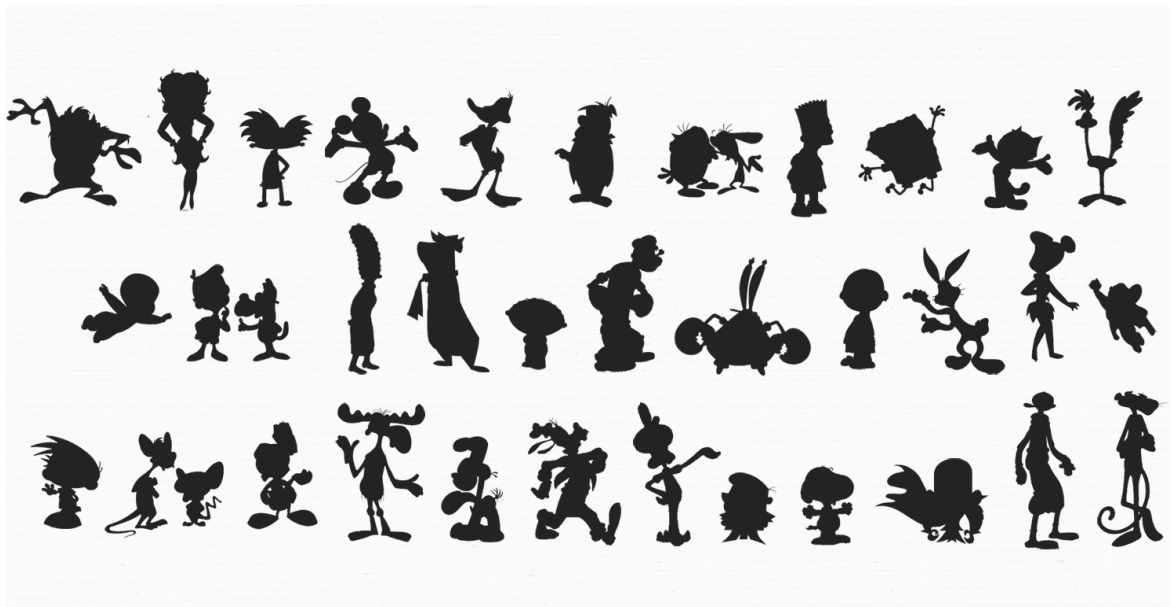


Рисунок 1.4 - Приклад легко читаемого силуету персонажів

Їх форма тіла, обриси одягу, аксесуари, зачіски, навіть пози та емоції які вони візуально передають. Все це є невід'ємними елементами унікального силуету персонажа, що вже є великою складовою частиною у створенні унікального дизайну персонажа.

На жаль, бувають ситуації у яких ці правила ігноруються для прискорення створення великої кількості персонажів, по різних причинах, але зазвичай це практикують у компаніях, головний прибуток яких, отримується через продаж фігурок та іграшок певних персонажів. Це робиться для економії ресурсів та прискорення виробництва у великих масштабах.

На мою думку, чудовим прикладом подібного є персонажі таких франшиз, як «Трансформери» (див. рисунок 1.5), які належать компанії Hasbro Inc. [17]. Велика кількість персонажів використовують один і той же силует. Це перетворили у своєрідну особливість певних персонажів або фішку франшизи, що має певний сенс у сетінгу, бо ці персонажі це іншопланетні роботи, через це, їх клонованість має сенс.



Рисунок 1.5 - Приклад персонажів з ідентичним силуетом

Подібним не гідують користуватися у коміксах, мангах та аніме. У супергеройській тематиці це доходить до того, що персонажи мають однаковий силует. Через це доводиться радикально міняти дизайн та пропорції персонажів, особливо якщо вони мають одну тематику, щоб персонажи виділялися на фоні один одного (див. рисунок 1.6).



Рисунок 1.6 - Приклад зміну форми тіла для створення унікального силуета персонажа.

Колірна гама, палітра кольорів, гамут - низка гармонійно взаємопов'язаних відтінків кольору в образотворчому й декоративному

мистецтві.

Колір є одним з непростих завдань, потрібно переконатися, що персонаж гармонійно виглядатиме на тлі і не зливатиметься з ним. Для цього художники та дизайнери використовують контраст кольорів, щоб привернути увагу глядачів. Він також може підкреслити риси характеру персонажа. Наприклад, персонаж зроблений у теплих відтінках виглядатиме активніше і з більш вибуховим характером, порівняно з персонажем у холодних відтінках, який здаватиметься спокійним та флегматичним.

### **1.3. Особливості дизайну та характерні риси персонажів у тематиці космічного жаху**

Творчість та персонажи Г. Ф. Лавкрафта дуже сильно виділяється на фоні усіх інших через своєрідність та складність у їх реалізації. Дуже часто письменник описує істот з інших світів як "неосяжних", "за межами людського розуміння", та просто такими, що людина не здатна їх повноцінно описати вербально чи візуально, шляхом образотворчого мистецтва. Класична та одна з найвідоміших письменницьких тропів, які використовував Г. Ф. Лавкрафт [18].

Перед концепт-арт художником постає дуже складне завдання. Як зобразити те, що за межами нашої людської уяви, невідоме нашому розуму та розумінню. Частіше за все, все сводиться до стереотипних образів, які розповсюджені у сучасній масовій культурі, через що, далі ніж велика кількість щупалець діло не заходить. Подібний стереотип дуже рідко вдало використовувати без втрати самої суті та атмосфери, яка є у творчості письменника з Провіденца. Ці стереотипи розповсюджені усюди в медіа, починаючи з серій настільних та комп'ютерних ігор по всесвіту «Warhammer» та закінчуючи телевізійним шоу «Rick and Morty».

У творчості, Лавкрафтом, його послідовниками та людьми, які надихалися його роботами, було створено чимало богів та істот, героїв і місць, стародавніх книг та інших артефактів. Важливий елемент - це створення атмосфери

надприродного жаху при зіткненні людини з чимось, що знаходиться поза межами звичного їй світу, з тим, що вона не може пояснити. Автор не вказує на щось конкретне, а пропонує читачеві самостійно домислити сутність незрозумілого.

Сам Г. Ф. Лавкрафт допускав, щоб кожен, хто його наслідує, мав своє розуміння, чи власну інтерпретацію вигаданих ним істот, історій чи артефактів. Це стосувалося й імен та назв. Для імен характерне екзотичне звучання. Так, сам Лавкрафт писав, що ім'я Ктулху є лише спрощеним варіантом справжнього. Іншими прикладами є Чхаугнар Фаугн, Апхум-Зхах або Хціоулквоігмнзхах. За словами Девіда Е. Шульца, Лавкрафт ніколи не прагнув створити "канонічні" образи істот у міфах, щоб вигаданий ним пантеон служив у вільній інтерпретації для кожного. Такі заплутані імена, які більше схожі на випадковий набір букв та звуків, передає чужорідність цих істот.

Лавкрафт описує так нелюдських істот: антропоїдів, міфічних істот, нечисть та інопланетян. Серед прибульців: Старці, Нащадки Ктулху, Шогготи, Мі-го, Велика раса Йіт, Літаючі поліпи, Єкубіанці, Шамблер та інші [19].

У позаземних істот надзвичайно аномальна природа, неймовірні форми, нематеріальна структура, частини тіл різних тварин; Вони застрягли між світів, тому, у разі переміщуються закони простору, форми, матерії та органіки. При цьому Лавкрафт описує у нелюдських істот риси добре відомих організмів з підручників. Ці істоти не загрожують людству, але надто могутні, щоб люди могли їх перемогти, і настільки жахливі, що тільки знання про них спричинить безумство.

Через їхню могутність та відмінність їхньої логіки від людської, дії цих істот розцінюються як загроза для людства, та, навіть, всього буття. Серед людей та інших мислячих істот, це породило секти і культу по всьому всесвіту.

Зазвичай вони не проявляють навмисної ворожості до людства, але через їхню могутність чи відмінні від людської логіки, дії цих істот розцінюються як суцільне зло.

Подібні характеристики персонажів роблять роботу дизайнерів дуже ускладненою, бо у подібних сутностей, зазвичай, навіть немає певної фізичної форми. Через це дуже складно зобразити те, що розум людини не може передати вербально, як справжнє зло космічного масштабу. Через це використовуються образи з природи, які знайомі кожному з людей на планеті Земля, так само, як це робив сам письменник. Кожному дизайнеру доводиться вкладати характерні риси того, що вони розуміють, наприклад, зазвичай, використовуються комахи, морські істоти, слимаки, хробаки, та все інше, що визиває в людей неприязнь в перемішку із відчуттям неосяжної огиди, що зрештою визиває страх перед особливостями зовнішніх рис цих істот. Частіше всього використовуються, як основа для повних анатомічних рис, такі частини тіла різних істот, як клешні різних ракоподібних, мушлі моллюсків. Описи драглистих, слизьких субстанцій як ознак загрози, на відміну від класичних ознак, таких, як кров, кістки чи трупи (див. рисунок 1.7) [20, с. 73-90;]. У медійному образі, ім'я Г. Ф. Лавкрафта тісно асоціюється з усім із подібною тематикою.



Рисунок 1.7 - Приклади персонажів з елементами морської фауни в дизайні

Лише образами і частинами земних істот, які відомі кожному, оформлення візуального образу не обмежуються. Такі сутності, як Старші Боги, були створені шляхом запозичення образів з міфології багатьох народів світу. В

основному, запозичуються образи з міфології стародавньої Греції, арабської культури, та навіть образів з християнства, у деяких випадках. Окремо виділяються менші групи богів: Великі і Зовнішні боги. Великі, які живуть в Світі Снів, поступаються силою Старшим богам і Древнім. Крім них наявні винятково сильні, які являють собою не стільки конкретних істот, скільки загальні принципи буття. Наприклад, Азатот, якому часто приписується роль верховного божества Міфів Ктулху, уособлює хаос, що діє як руйнівник, так і творець, без конкретної цілі.

Істотами, які стоять вище за людей і мають космічне походження, але не є якимись богами, та мають чітко описану та зрозумілу форму із зовнішністю, є раса Старців та, їх слуги-раби, Шогготи. Саме ці дві раси і фігурують на другорядних ролях, всеж як рушії сюжету, для фантастичної повісті «У Горах Божевілля».

Старці (див. рисунок 1.8) - вигадана раса іншопланетного походження і жителів Землі далекого минулого, вперше згадана Говардом Лавкрафтом у його романі «У горах божевілля» (1936 р.) і яка стала невід'ємною частиною Міфів Ктулху [21; 22, с. 26-27].

Шогготи (див. рисунок 1.9) - раби Старців, штучно виведені, амебоподібні протоплазмові маси з безліччю очей на поверхні, здатну змінювати форму й утворювати тимчасові органи [23, с. 59; 24]. Із часом, Шогготи навчилися перечити волі своїх володарів і почали повноцінну війну на винищення, яку вони, нажалі для себе, програли. Подібні анатомічні особливості, штучна природа, агресія до всього живого, стали їх характерними рисами, які увійшли в поп-культуру.

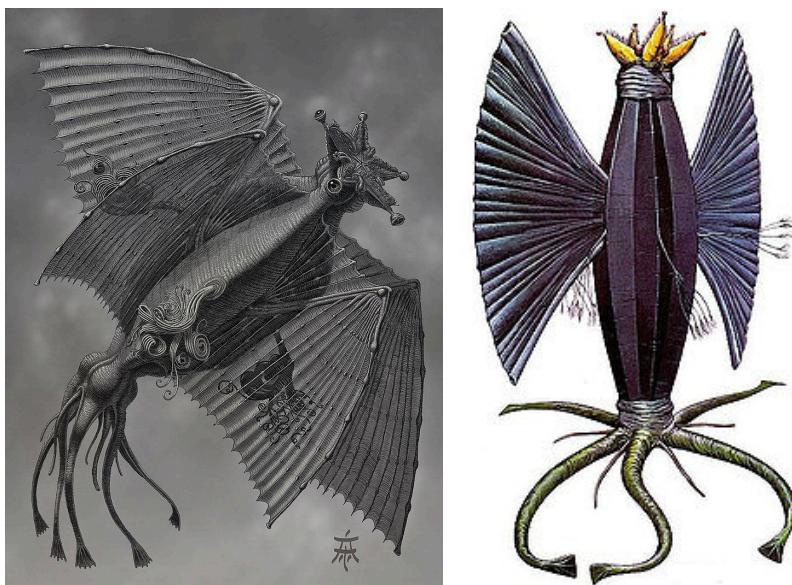


Рисунок 1.8 - Приклад ілюстрацій представників раси Старців



Рисунок 1.9 - Приклади ілюстрацій представників раси Шогготів

Головною рисою Старців та Шогготів є їх подібність до чужорідних, нам, царств організмів. Це розширює асортимент істот, які населяють цей всесвіт.

Старці і, в особливості, Шогготи є натхненням для незчисленних творінь та продуктів в медіа просторі, натхнення безпосередньо лавкрафтійською тематикою, або тільки опосередковано. Найяскравіший приклад цього є повість «Хто йде?» та її культова екранізація, фільм «Щось». Прибулець із цих двох творінь перейняв характерних рис більше від Шогготів, ніж від Старців, а саме

здатність змінювати свою анатомію, зовнішність або тільки певні частини свого тіла.

Може здатися, що усі космічні істоти, у роботах Г. Ф. Лавкрафта, геть не мають хоч якоїсь чіткої форми яку можна зобразити, чи хоч чітко уявити. Незважаючи на цей, черговий, стереотип, подібні персонажі мають місце у космічному жаху.

Тематично, основним атрибутом космічної історії жахів є ідея про те, що люди є незначними в масштабах космічної реальності. Подібна позиція визвана його ідеологією косміцизму, яку він сформулював в 1921 році, а повністю включив її до творів через п'ять років, в оповіданні «Поклик Ктулху» [25, с. 165-184]. Людство - це в кращому випадку номінальна виноска в історії Всесвіту, а в гіршому - не заслуговує жодної уваги. Страх перед тим самим чужим і невідомим є центральними принципами.

Лавкрафт тяжів до старовини, тому у його персонажів ментальність минулої епохи, - це джентльмени, помітні на пишномовні промови, які присвятили себе науковим чи творчим дослідженням. Герої виявляються схильні до впливу надприродних сутностей, які байдужі до них. Герої часто самотні й відкинуті суспільством, вони тікають від реальності, починають із чистого аркуша - це риси депресії, меланхолії, ностальгії та апатії, що перетікають у моторошні перекручування особистості, які приводять до одного - безумство.

Декілька критиків, у тому числі С. Т. Джоші та Елісон Сперлінг, сказали, що ці ідеї дали місце Лавкрафту в західному каноні [26, с. 75-100].

#### **1.4. Історія створення повісті, сюжет та вплив на медіа**

«У горах божевілля» - фантастична повість американського письменника Говарда Філіпса Лавкрафта, написана 1931 року і вперше видана частинами впродовж лютого, березня та квітня 1936 року в журналі «Astounding Stories».



Говард Лавкрафт з дитинства цікавився подорожами до Антарктики. Ще в 9 років він написав низку коротких оповідань, події яких відбувалися там. З 12 років Лавкрафт написав кілька статей, присвячених дослідженням Південного полюсу. Антарктика залишалася малодослідженим регіоном, що підігрівало інтерес письменника до неї.

У 1928-30 роках відбувалася експедиція Річарда Берда, яку Говард Лавкрафт згадував у листах. Зокрема він зазначав про знахідки скам'янілостей, які свідчать про тропічне минуле Антарктиди. Дослідник творчості Говарда Лавкрафта Сунанд Джоші вважає, що джерелом натхнення послужив роман Едгара По «Оповідь про пригоди Артура Гордона Піма» (1838). Лавкрафт цитує цей твір в «У горах божевілля» і запозичує звідти ж крик птахів «Теке-лі». За спогадами Августа Дерлета, Лавкрафт прагнув досягти такого ж ефекту фіналу, як і По.

Іншим джерелом називають роман «Біля земного ядра» (1914) Едгара Берроуза. Між тамтешньою расою магар і Старцями, так само як і між слугами магарів саготами і шогготами, можна провести чіткі паралелі. На це вказує критик Вільям Фулвілер. В іншому творі самого Лавкрафта, «Безіменне місто» (1921) вже підіймалася тема виявлення міста прадавньої цивілізації, із зображень в якому дослідник довідується минуле істот, що збудували його.

У повісті розповідається про експедицію на південний полюс і жахливе відкриття спадку зниклої цивілізації, яке зробили її вцілілі учасники. Сюжет повісті став основою для рідкісних екранізацій у кіно та коміксів або став руслом натхнення для історій, у яких люди потрапляють туди, де їм не місце, а саме Антарктику.

Сюжет полягає у тому, що міскатонікський університет посилає в Антарктику дослідницьку експедицію, оснащену за останнім словом дослідницької техніки. Практично відразу ж експедиція натрапила на незвичайні знахідки: велику кількість скам'янілих залишків живих істот, а при розвідці місцевості з літака були виявлені дуже підозрілі скельні формування.

Через деякий час одна з груп дослідників виявила дивні п'ятикутні кам'яні моноліти. А потім був виявлений чудово збережений екземпляр невідомої істоти.

Коли знайдені екземпляри були доставлені в табір, і було здійснено пробний розтин. Було висунуто думку про схожість істот зі Старцями з окультної книги «Некрономікон». З часом вся група, окрім двох членів команди, була загадково вбита, а тіла істот зникли. Ті хто вижили, відправилися до знайденого міста, посеред Антарктичних хребтів гір. По архітектурі і барельєфам, вони дізналися про історію Старців. Старці створили шогготів, а шогготи повстали проти них, та призвели до катастрофи цієї цивілізації. Пробираючись у глибь міста, вони все ж зустріли тих, хто все ще блукав коридорами, але це не гірше що їх чекало.

Персонажами зі сторони людей у повісті виступають :

- Вільям Даєр - головний герой, геолог;
- Денфорт - студент Міскатонікського університету, любитель окультної літератури, знавець тексту «Некрономікона»;
- Френк Х. Пєбоді - професор Міскатонікського університету;
- Професор Лейк — університетський біолог;
- Професор Етвуд — метеоролог експедиції;
- Гедні - ще один учасник експедиції, перший зниклий.

Зі сторони не відомих людству сил виступають Старці та Шогготи.

Свого часу, повість отримала дуже негативну реакцію від критиків. Все ж, повість вплинула на поп-культуру свого часу. Едвард Гімонт стверджував, що повість, незважаючи на земну обстановку, допомогла вплинути на пізніші науково-фантастичні зображення планетних експедицій, зокрема Артура К. Кларка, чия пародія 1940 року «У горах темряви» був одним із його перших художніх творів [27, с. 52-69; 28, с. 305-307].

Наступним є фантастична повість «Хто йде?», написану та оприлюднену

Джоном Вудом Кемпбеллом-молодшим, в журналі «Astounding Science Fiction» у 1938 році.

«Хто йде?» неодноразово екранізувалася: Фільм «"Щось" з іншого світу» 1951 року. В 1982 році на екрани виходить ремейк, знятий режисером Джоном Карпентером за сценарієм Білла Ланкастера, під назвою «Щось». Кайл Андерсон з радіо «Нердист» та Оррін Грей з журналу «Дивні горизони» посилаються на фільм 1982 року «Щось», як приклад космічного жаху Лавкрафта, вказуючи на давніх, нелюдських істот, страх втратити свою людяність, а також багато інших деталей [29]. Прем'єра пріквелу, до фільму 1982, 14 жовтня 2011 року.

У 1976 сюжет адаптовано для коміксу, який був виданий у першому випуску журналу «Starstream».

Девід А. Макінті відзначає подібність між першою половиною науково-фантастичного фільму жахів 1979 року «Чужий», зокрема в ранніх версіях сценарію, та «У горах божевілля», через його схожість за тоном і атмосферою з роботами Лавкрафта. У 2009 році сценарист «Чужого» Ден О'Беннон сказав :

«Значно вплинув Лавкрафт, з точки зору тону, і одна з речей, яку він довів, це те, що ви не можете ефективно адаптувати Лавкрафта без надзвичайно сильного візуального стилю... Що вам потрібно, то це кінематографічний еквівалент прози Лавкрафта».

Весь початок фільму, «Чужий», майже ідентичний до повісті.

Незважаючи на величезний вплив на поп-культуру, сама повість отримала критично мало адаптацій.

З наявних прикладів є відкладений фільм Гільєрмо дель Торо за повістю, робота над яким триває з 2006 року для Universal Pictures, продюсером для фільму виступив Джеймс Кемерон [30; 31]. Саме Кемерон запропонував взяти Тома Круза на головну роль і випустити фільм у 3D. Фільм проходить, або вже пройшов, виробниче пекло. Проблемі із акторами, постійні суперечки між

Гільєрмо дель Торо та студією, проблемі із фінансуванням, і все це, тільки те, що було оприлюднено та підтверджено великій публіці. Наявні тільки скандали навколо процесу розробки, коротка анімація полярника та істоти, яку важко ідентифікувати через дизайн, який поєднує риси обох прибульців.

У 2010 році було випущено графічний роман Яна Кулбарда, виданий SelfMadeHero [32]. Чимось особливим ця адаптація повісті не виділяється, крім факту, що це адаптація у форматі графічного роману.

Японський художник Гоу Танабе створив однойменний двотомний графічний роман, перекладений англійською Dark Horse у 2019 році [33].

«The Mountains of Madness» - аудіовізуальна музична адаптація Тайгером Ліллісом, Даніель де Пічіотто та Олександром Хаке.

## РОЗДІЛ II

### ПОШУК ІНФОРМАЦІЇ, ПОШУК АНАЛОГІВ, АНАЛІЗ

#### 2.1. Етапи творчої роботи створення дизайн-продукту

Відносно процесу створення дизайн-продукту такими елементами стають самі етапи дизайн - проектування. У них відбивається послідовність дій в ході розробки дизайну продукту.

Будь-який проект вимагає ретельного і продуманого аналізу. Цим не варто нехтувати і повністю віддавати всю свою увагу тільки естетиці, оскільки по ходу роботи виникне безліч питань. Великий також ризик зовсім збитися з наміченої траєкторії, отримати на виході неструктуровану суміш з різних елементів і стилів, не зібрати єдиний проект, оскільки не буде загальної концепції, яка б об'єднувала всі його складові частини.

Етапи проектування містять передпроектну і проектну частини. Саме в першу частину входить аналіз складових частин проекту. Визначення аналізу – це метод дослідження окремих частин проекту з метою складання судження про ціле.

На передпроектному етапі дизайнер виробляє збір інформації, виявлення властивостей майбутнього об'єкту. Відбувається формулювання проблеми, яку необхідно вирішити за допомогою дизайнерського рішення. Дуже важливо ще на передпроектному етапі правильно поставити і сформулювати проблему, оскільки подальша розробка проекту спиратиметься саме на неї. Дизайнер займатиметься вже самим рішенням ситуації, що склалася, яку він сформулював і виявив спочатку. Розглядається цільова аудиторія, на яку і буде спрямована робота, аналіз її потреб, оскільки те, що буде цікаво одним людям, може і зовсім не знайти відгук у інших. Розглядати споживача, на якого буде спрямований майбутній дизайн, дуже важливо, оскільки від цього залежить майбутнє просування продукту, що розробляється, на ринку. Цільова аудиторія - група людей, об'єднаних загальною потребою в певному продукті. Як правило, це

люди, які з більшою вірогідністю придбають представлений ним продукт. Внаслідок чого, необхідно правильно і грамотно продумати дизайнерське рішення, щоб потенційний покупець був зацікавлений і вибрав з безлічі подібних товарів саме представлений. Без урахування цільової аудиторії неможливо просунути продукт на сучасному ринку, оскільки пропозиція, яка зможе розв'язати її проблему, залежить безпосередньо від знання своєї клієнтури. Споживачі, на яких буде спрямована дизайнерська діяльність, можуть бути не лише потенційними покупцями, але і, залежно від роду проекту, це може бути і робочий персонал. Дизайн, окрім роботи безпосередньо над продуктом, що продається, може сприяти поліпшенню внутрішньої корпоративної дисципліни. Так, в роботі з цим видом аудиторії стоїть завдання об'єднання робочого персоналу в системі, надання йому сил і впевненості в цій роботі, створення в їх свідомості, образу ідеального закладу на яке вони зможуть плідно працювати. Це дуже важливо, оскільки від робочого персоналу, неабиякою мірою, залежить репутація компанії і якість обслуговування клієнтів, що згодом впливає і на кількість продажів. Як можна помітити, цільова аудиторія може бути абсолютно різною і завдання дизайнера розглянути усі її варіанти, проаналізувати і врахувати в ході розробки дизайн-проекта. Необхідно визначитися і з методами, за допомогою яких відбудуватиметься пошук нових ідей залежно від поставленого завдання. Існує досить великий список методів, які важливо знати, розуміти і уміти застосовувати при роботі з об'єктом дизайну. Говорячи про методи наукового дослідження, варто відмітити, що їх вибір, в першу чергу, залежить від того, які цілі і завдання поставлені в цьому проекті. Вибір ґрунтується на обстановці, ситуації в якій знаходиться даний об'єкт.

Наступним йде етап розробки концептуального рішення проекту. Це дуже важливий і трудомісткий процес, якому треба приділити немало часу. Це пошук певного бачення проекту, його основна думка, яку він несе в собі, об'єднуючи усі складові елементи дизайну в єдине ціле. Хороша і продумана концепція, що несе в собі нові і незвичайні ідеї, - це те, що здатне більшою мірою притягнути увагу потенційної цільової аудиторії. Без концепції проект не буде єдиним і

цілісним, у нього не буде відправної точки, опори, що тримає всю наступну роботу в деяких рамках, що не дозволяють дизайнерові збитися з наміченого шляху. Тому до розробки концептуального рішення треба підійти відповідально.

Проводячи передпроектний аналіз, необхідно приділяти значну увагу дрібним деталям, глибоко перейматися початковою ситуацією, поставленими проблемами. Чим більше глибоко дизайнер вивчить об'єкт проектування і всі його складові елементи, тим більше вірогідність отримати на виході якісний, конкурентоздатний і ефективний продукт дизайнерської діяльності. Ідея буде ціннішою, якщо вона несе в собі деякі специфічні риси, які виділятимуть даний об'єкт на тлі конкурентів, викликати у них позитивні емоції. А до подібних результатів дизайнер зможе прийти тільки при ретельному і уважному вивченні, зборі інформації про об'єкт концепту дизайну кожного з персонажів.

I, нарешті, проектна частина містить деяку структуру, якої слід дотримуватися в аналітиці дизайн-проекта. Далі слідує збір аналогів, аналіз конкурентів і їх дизайнерського рішення, виявлення плюсів і мінусів. Аналіз аналогів потрібний для того, щоб не допустити помилок в роботі. Дуже важливо його проводити на початкових етапах розробки. Аналіз конкурентів так само важливий, оскільки це допомагає краще зрозуміти їх переваги і недоліки, які впливають на комерційну складову бізнесу. Конкуренція є деяким "двигуном", що примушує організації боротися за право існувати на ринці. Однією з головних складових конкурентоздатної є добре продуманий дизайн. Завдяки отриманій інформації можна спочатку зуміти уникнути помилки, пройти по уторованій дорозі, вивчити які елементи по підсумку виявилися виграшними, а які програли в боротьбі з конкурентами, що по підсумку може допомогти заощадити велику кількість ресурсів як тимчасових, так і грошових. На етапі ескізування і розробки візуальної частини проекту відбувається візуалізація концепції. Здійснюється пошук форми, колірної гамми, пошук композиційних рішень, товщини ліній, міри деталізації зображуваних об'єктів. У них вже задається деяка атмосфера майбутнього дизайну. Згодом вже, шляхом відсіювання тупикових ідей, які не відповідають вимогам, закладеним на

початковому рівні проектування, відбираються кінцеві варіанти дизайну персонажів, які будуть використані у фінальній продукції

Коли сформувався певний стильовий стан проектування переходить на наступний етап – складання ескізів майбутнього дизайну. На цьому етапі дизайнер занурюється в проєктоване їм середовище, розглядає її з точки зору кінцевого споживача, враховуючи усі зібрані їм раніше дані. Далі вибираються оптимальні варіанти згідно концепції і допрацьовуються до логічного кінця.

Цей етап може зазнавати ряд коригувань з боку замовників дизайну. Вони ж і вирішують, яка з представлених концепцій допрацьовуватиметься, а яка так і залишиться не зворушеною. Але в деяких випадках, залежно від психологічної складової спілкування дизайнера з клієнтом, дизайнер може вплинути на кінцеве рішення замовника проєкту. У результаті відбувається презентація проєкту замовникові з обґрунтуванням концептуального рішення і ідей. Сюди ж входить і оцінка виконаної роботи, критика.

Чи можна виміряти творчість? Коротка відповідь: так. Як приклад можемо навести роздуми Сальвадора Далі, який у своїй «Порівняльній таблиці цінностей по аналізу Далі», що він наводить в книзі «50 магічних секретів майстерності», підрахував загальну оцінку творчості своїх колег по таких параметрах, як майстерність, натхнення, колір, дизайн, геній, композиція, оригінальність, таємничість і автентичність. Тобто вимір креативності можливий. Іншим питанням є об'єктивність та його мета.

Незважаючи на те, що графічний дизайн - це, безумовно, творчий процес, проте це має бути ще й добре організований процес. Як можна кількісно представити цей процес? Ми пропонуємо вимірювати ефективність комунікацій, відстежуючи, скільки часу займає перехід з одного етапу на інший.

Для цього можна зафіксувати такі показники:

- час очікування відповіді дизайнера;
- час до першого варіанту проєкту;
- час відповіді менеджера;



Відповідно, ми можемо відстежувати загальні показники процесу:

- відсоток вчасно виконаних дизайнером завдань, %;
- час виробничого циклу виконання завдань дизайнером.

У випадку графічного дизайну час вказує на прямі витрати.

## 2.2. Аналіз аналогів дизайнів персонажів по повісті

Основним аналогом для дизайну Старців було обрано замальовку з щоденнику (див. рисунок 2.1) самого Г. Ф. Лавкрафта, на якій він детально описував особливості анатомії, поведок та зовнішність істоти, разом із замальовками від руки. Письменник дав найбільше інформації у своїх замальовках на рисах саме про цих істот. Замальовок або рисів для Шогготів не було знайдено. Можливо, що образ аморфної маси не потребував цього, з точки зору письменника.

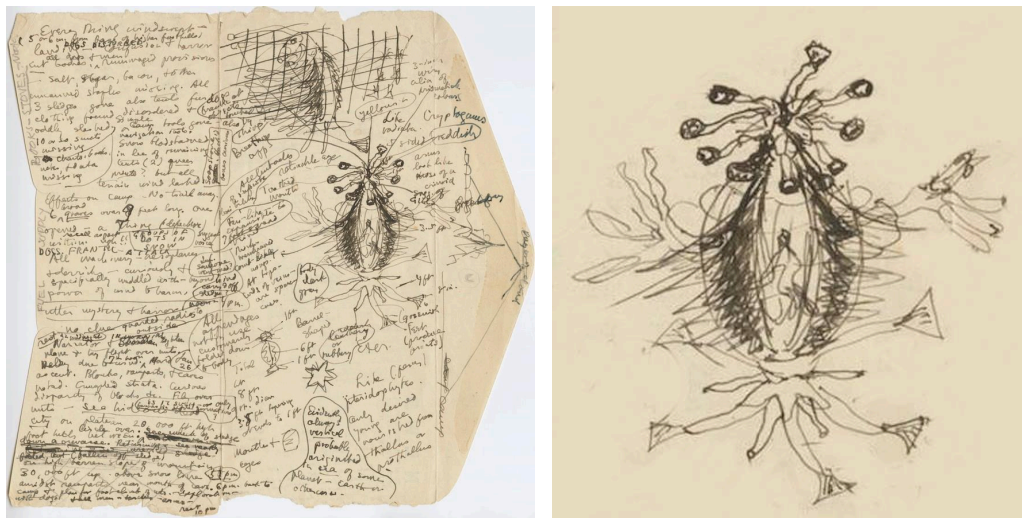


Рисунок 2.1 - Приклад рисів у щоденниках Г.Ф. Лавкрафта

З часом, послідовники та фанати письменника редагували цю сторінку із записами та замальовками, редагувавши та видаливши текст, залишивши тільки зображення самого створіння для чіткого розуміння, як сам письменник бачив цих дивовижних прибульців.

З того ж часового періоду, наявні ілюстрації із журналу «Analog Science Fiction and Fact», який спочатку називався «Astounding Stories of Super-Science» (див. рисунок 2.2, 2.3). Дана студія була першою, яка прийняла твори Г. Ф. Лавкрафта та випустила у тираж в одному із своїх журналів. Як виявилось, повість була відкинута редактором «Weird Tales» через довжину повісті, і тільки у 1936 році, «Astounding Stories» прийняла її.

Ілюстрації обкладинок, на яких зображені персонажі, несуть в собі той самий стиль ретро, який важко описати словами, але який спливає у голові коли думаєш про ранню наукову фантастику.



Рисунок 2.2 - Приклад ілюстрацій Старців з журналу «Astounding Stories»

За майже століття існування Старців у поп-культурі, вони отримали чимало інтерпретацій та редезайнів, але всі вони спиралися, та не сильно відходили, від опису, ще створений самим Г. Ф. Лавкрафтом у далекому 1931 році.

Шогготи так само мають місце в сюжеті та у ілюстраціях даного журналу. Ілюстрація Шоггота, від «Astounding Stories», прикрашає обкладинку, з дуже незвичайним дизайном, бо прозорою сферичною масою, зеленого кольору і червоними очима, які, скоріш, знаходяться всередині напівпрозорої слизистої маси ніж на її поверхні, їх не часто зображують. Даний дизайн виділяється на

фоні усіх інших, тим фактом, що Шогготи мають сферичну форму тіла, про яку в наступні роки все забули, та зображали їх у випадкових формах. Сферична форма є одним з елементів їх опису у самій повісті.

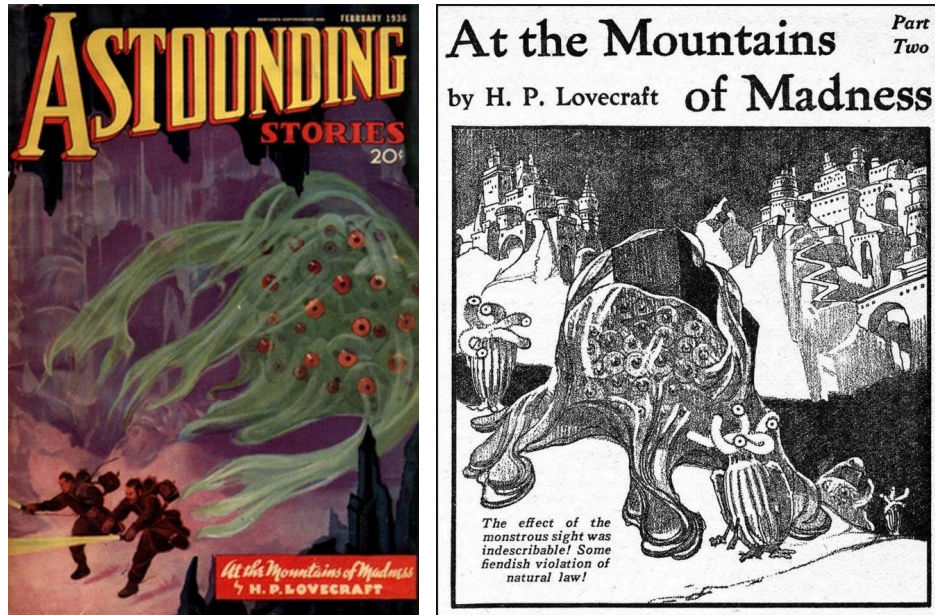


Рисунок 2.3 - Приклад ілюстрацій Шогготів з журналу «Astounding Stories»

Візуально такий дизайн несе в собі образ схожий на представників мікроорганізмів, а саме амеб. Знаючи, що у 30-ті роки прошлого століття, вивчення мікробіології тільки робило перші кроки, не дивно, що саме такий образ використали для зображення безформної маси тіла Шоггота. Частіше використовують чорний або сірий колір та не використовують прозорість, як основу в дизайні.

Адаптація у формі графічної новели студії «SelfMadeHero» (див. рисунок 2.4) має мінімалістичну стилізацію, яка має певні риси, схожі із стилістикою художника Майка Мігноли, відомого як автора коміксів «Геллбой». Прості форми, відсутність плавних тіней та мінімальні деталі в дизайнах персонажів, в особливості, мінімалістичність облич людей. Подібний стиль надає тіням можливість створювати рельєф на тілах самих героїв-персонажів. Дана риса найбільш виражена у людей, ніж інопланетних істот, можливо, саме через їх походження, бо необхідно продемонструвати особливості їх анатомії, а людська анатомія читачам відома та візуально зрозуміла на інстинктивному рівні, тому

велика кількість деталей в їхньому дизайні просто не потрібна, тому в більшості панелей коміксу вони вкриті тінями на 60-70%.

Подібний підхід у такій стилізації добре доносить стиль оповідання, його мотиви та підтримує містичність і загадковість усього що в ньому відбувається. Без цих елементів практично неможливо створити те, що зможе привернути увагу людей та закріпитися в їх пам'яті.



Рисунок 2.4 - Приклад панелей з адаптації графічної новели

З небагатьох відомих та наявних зображень та матеріалів з фільмів Гільєрмо дель Торо в нас є, як вже було сказано у підрозділі 1.4, тільки тестова анімація (див. рисунок 2.5), у якій полярник зустрівся та боровся із незрозумілою істотою, скоріш за все із Шогготом, через певні частини тіла різних істот, які можна помітити в його дизайні анатомії цієї істоти. Наявні риси людини, пінгвіна, Старця та Шоггота.



Рисунок 2.5 - Приклад з тестової анімації до кіноадаптації повісті

Старці були у фільмі «Геллбой 2: Золота Армія», як гостьові персонажі на “ринку тролів”. Вони не грали хоч якоїсь ролі у сюжеті фільму, і з’явилися лише на кілька секунд, але є дуже близькими до канонічного опису із самої повісті. У першому фільмі, «Геллбой», у кінці з’явилася істота названа у матеріалах до фільму, як Бегемот (див. рисунок 2.6), яка візуально дуже схожа на гібрид Старця та Шоггота.



Рисунок 2.6 - Приклад істот Лавкрафта у фільмах Гільєрмо дель Торо

Помітною рисою дизайнів з фільмів Гільєрмо дель Торо, є їх помітна "м'ясистість" та слизькість, так би кажучи. Дані дизайни дуже гладкі та не

мають помітної сегментованості, але мають багату кількість шкіряних складок та очей. Наприклад, Бегемот має очі по всій довжині свого тіла, від черева і до верхівки "голови". Характерною рисою, як і у багатьох інших випадках дизайнів подібних істот, є велика кількість щупалець або кінцівок, які дуже на них схожі, та мають ідентичний функціонал. Зазвичай, вони мають дуже хаотичний характер, та не мають певної симетричності, як у випадку із Бегемотом. Асиметричність дизайнів істот стала однією із фірмових рис та візуальним почерком дель Торо. Дизайни можуть містити в собі велику кількість дрібних деталей, таких як татуювання, декоративні шрами або візерунки на шкірі, у формі ліній та геометричних фігур, які мають певні, абсолютно чіткі форми певних символів, образів або слів, хоч нам ніколи і не пояснюють, що саме вони значать. Незважаючи на нерозуміння самих символів, підкреслюється унікальність персонажа. Подібні деталі додають дизайнам більше життя.

### **2.3. Аналіз жанрових аналогів і дизайнів у медійному просторі**

Що нас цікавить навіть більше, це проаналізувати тематичні аналоги які стали успішними продуктами поп-культури та медіа простору та взяти від них характерні візуальні риси, які дали цим аналогам їх особливий стиль, який і став однією із причин їх популярності та успіху.

Як вже було згадано та підкреслено багато разів, творчість Г. Ф. Лавкрафта, за більше століття, з лишком, років існування та всесвітньої популярності, отримав чималу кількість реалізацій, інтерпретацій, пародій, продуктів, які на пряму, чи опосередковано надихались та відтворювали естетику та сюжети, але із своїми особливостями, відмінностями та стилем. Тому серед матеріалів та аналогів з сотень продуктів медіа, як кінематограф та графічні романи, які чудово передають, через свій візуаль, унікальні ідеї та дизайни для персонажів. Всі ці ідеї у візуальній стилі для дизайнів персонажів здатні дуже підвищити унікальність нашого продукту та наших персонажів, які

будуть рекламувати собою продукт. У якомусь сенсі, відбудеться замикання кола, бо аналоги, які надихалися творчістю Г. Ф. Лавкрафта, стануть для даного проекту матеріалами для стилістичного натхнення.

Першим аналогом є визначне творіння кінематографу, «Чужий» 79-го року, який відомий навіть тим, хто ніколи не дивився сам фільм. «Чужий» - культовий науково-фантастичний фільм жахів режисера Рідлі Скотта.

Стрічку віншували низкою нагород, з-поміж яких премія «Оскар» за найкращі візуальні ефекти, «Сатурн» за «Найкращий науково-фантастичний фільм», премію «Г'юго» за найкращу постановку, а також багато інших відзнак і номінацій.

Сюжетно, фільм своєю історією дуже схожий з творінням Г. Ф. Лавкрафта, «Хребти Божевілля / У Горах Божевілля», бо події майже ідентичні, лише змінилися локації. У повісті були полярники та Антарктида, а у фільмі «Чужий», все це замінили космічними далекобійниками та Sci-Fi сеттингом, який у семидесятих та восьмидесятих роках набирив все більшу популярність.

Група людей, наукова експедиція, середовище з якого немає виходу, істота з іншого світу, яка має нічого спільного із людським родом, але має зв'язок із ним. Всі ці події є спільними для обох цих творінь культури.

Назва фільму відсилає до його антагоніста - Чужого, надзвичайно небезпечної іншопланетної істоти, з довжелезної голови якої висуваються одна з одної дві щелепи. Цей монстр вигублює екіпаж космічного корабля Ностромо, один за одним, із особливою звіриною люттю та, водночас, холоднокрівністю машини.

Основну візуальну складову, яка нас цікавить, складає зірка фільму. Космічний монстр, створений талановитими руками Ганса Гігера (див. рисунок 2.7). Сам Гігер був представником жанрів біопанку та боді-горору в науковій фантастиці, найвідоміший своєю дизайнерською роботою для фільму «Чужий», за яку отримав премію «Оскар».

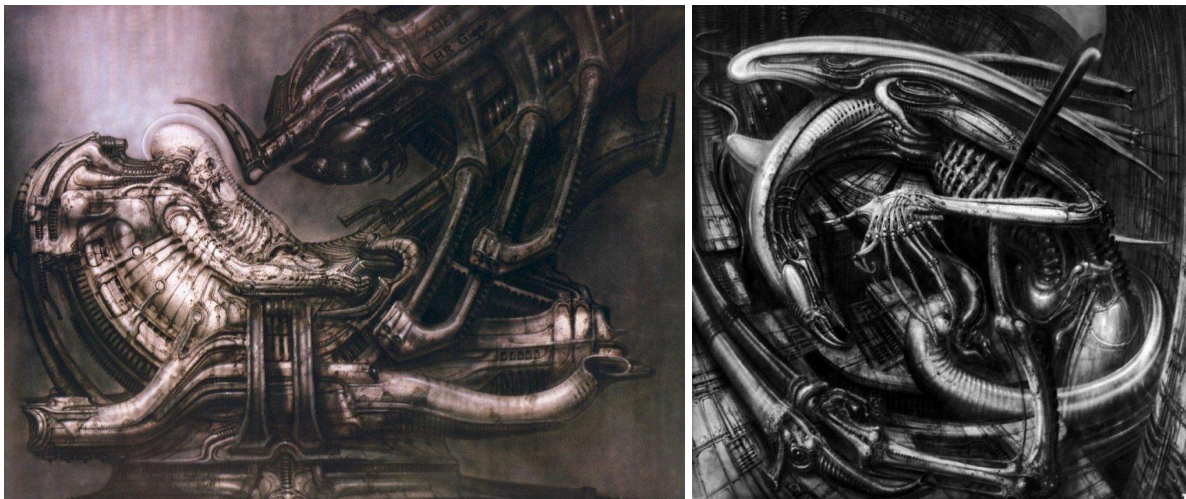


Рисунок 2.7 - Приклад біо-механічних дизайнів Г.Р. Гігера

Зовнішній вигляд іншопланетного паразита та інші атрибути позаземного походження були основані на арт-буці художника - «Некрономікон», названий в честь вигаданої проклятої книги із творчості Г. Ф. Лавкрафта. Це був перший великий компендіум зображень швейцарського художника. Спочатку опублікований в 1977 році, книга була передана режисеру Рідлі Скотту під час підготовки до виробництва фільму «Чужий», який потім найняв Гігера для створення художнього оформлення та концептуального дизайну для фільму [34].

Гігер створив образ одного з найвпізнаваніших інопланетян - Чужого, котрий поєднує риси гуманоїда та рептилії, живої істоти та машини (див. рисунок 2.8). Поява цієї потвори являє переломний момент у науковій фантастиці та фільмах жахів, адже зображує досі невідому, дійсно чужинську смертельну форму життя. Поєднання біологічних і механічних компонентів, плоті та машини як на фактичному, так і на метафоричному рівні. Водночас, такий "біомеханоїд" наділений своєю гармонією, адже компоненти цієї жахливої істоти врівноважені [35]. Дизайн виглядає, водночас, як щось штучне та створене природою.



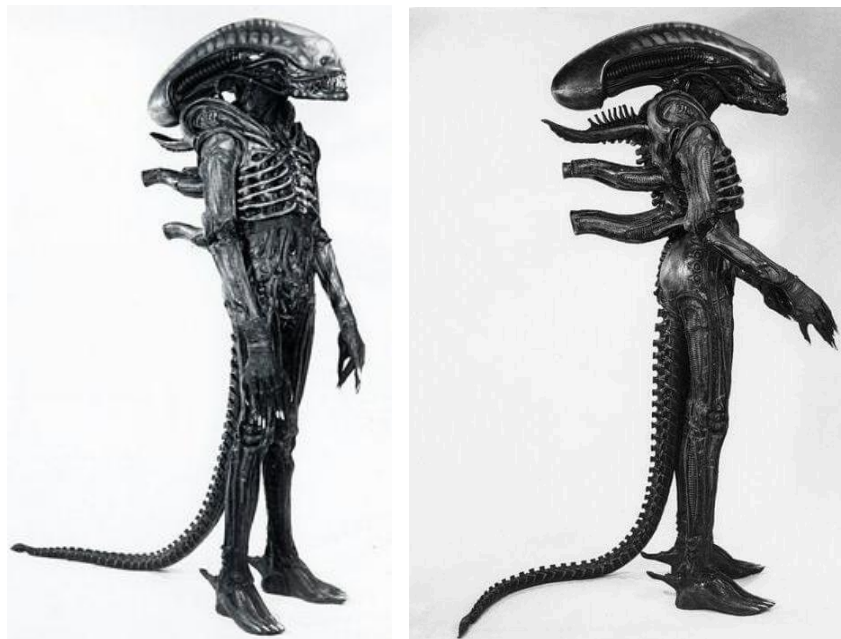


Рисунок 2.8 - Приклад біо-механічного дизайну Чужого з фільму

Трубки, проводи, напівпрозорі елементи, які пронизують все тіло іншопланетного монстра, все це елементи технологій, які тісно переплітаються із органікою кісток та шкіри. Все це створює унікальні риси для його образу.

Другий аналог, для аналізу, комікс «Бетмен : Притулок Аркхема- Будинок Скорботи на Скорботній Землі».

«Бетмен. Притулок Аркхема. Будинок скорботи на скорботній землі» - графічний роман про Бетмена, написаний Грантом Моррісоном і проілюстрований Дейвом Маккіном. Графічний роман представляє дуже незвичну інтерпретацію персонажів (див. рисунок 2.9). Приклади включають: Максї Зевса, одержимого електричним струмом; Глиноликого, з усіма можливими шкірними захворюваннями; Шаленого Капелюшника, лячно одержимого «Алісою в країні чудес», Джокер, який одержимий Бетменом, і Бетмена, який сам божеволіє [36]. Притулок - це не просто психіатричний заклад, це ще й ворота до розуміння людської психіки. Його коридори — це гілки свідомості, а темрява кімнат — темрява розуму [37].



Рисунок 2.9 - Приклад стилізації персонажів з «Бетмен. Притулок Аркхема. Будинок скорботи на скорботній землі»

Як можна помітити з першого погляду, даний графічний роман не є типовим твором про пригоди Бетмена. Стиль європейського кіно, символізм і психологічні теми жахів були використані, щоб зобразити, як божевільня працює всередині притулку, посилаючись на Льюїса Керролла, Карла Юнга та Алітера Кроулі. Іпостась була використана для просування історії за допомогою психоаналітичної теорії та впливу архетипів Юнга [38].

Кольори дуже приглушені та бліді, але вони ретельно підібрані, щоб передавати атмосферу, але не робили зображення порожнім. Кольорова палітра персонажів часто виходить за рамки та стандарти реалізму. Через подібні вільності дизайни персонажів мають реалістичну основу, але самі образи нагадують образи, які можна побачити лише у нічному жахітті.

Основою контрасту на кожній панелі графічного роману виступає суцільна чорнота, яка займає від 70-80% у кожній панелі. Персонажі виринають із пітьми, наче із під води. Лише зустрівшись обличчям до обличчя вони можуть побачити один одного в усіх деталях.

Наступний аналог - комікси «Геллбой». Сам Геллбой - це вигаданий герой, створений художником та сценаристом Майком Міньйолюю у 1993 році. З того часу став точкою відліку для появи багатьох серій, міні-серій коміксів та

кросоверів. Персонаж з'явився у кінострічках 2004, 2008, у квітні 2019 року відбулася прем'єра перезапуску Геллбоя з рейтингом R [39], режисером фільму виступив Ніл Маршалл [40].



Рисунок 2.10 - Приклад стилізації з коміксів «Геллбой»

Першим, що можна побачити при, навіть, легкому погляді у пару секунд на Геллбоя та роботи Майка Мігнолі загалом, то це стиль, у якому ці роботи виконано (рис. 2.10). Стиль мінімалістичний, грубий та доволі абстрактний, у певному сенсі. Фігури персонажів монолітні, та не мають в собі забагато деталей, будь то одяг, аксесуари чи навіть анатомічні особливості. Кольорова палітра відображає стиль та стиль історію, яку розповідають у цих коміксах. Домінуючими кольорами є холодні кольори, але теплі кольори, таки як червоний, дуже яскраві, через це Геллбой дуже виділяється на фоні, що підкреслює його важливість у всій цій історії.

Холодні кольори приглушені та бліді. Особливою рисою кольорів є їх однотонність та не мають відтінків.

Як і у історії про Бетмена, розглянуту вище, основою контрасту на кожній панелі графічного роману про Геллбоя виступає суцільна чорнота. Тіні дуже чіткі на не мають жодного сгладення чи плавного переходу. По суті, зображення можна розділити на дві складові. Перша- тінь, друга- все інше.

## 2.4. Галузі діяльності, цільова аудиторія та конкуренція

Галузі в яких можуть бути використані подібні дизайни та концепт-арти персонажів різноманітні. Основною галуззю, для якої будуть використовуватися дані матеріали є книжкова графіка та книжкова ілюстрація до оригінальної повісті.

Книжкова ілюстрація - елемент книжки, що або пояснює текст наочними образами, або активно тлумачить текст, даючи можливість читачеві по-новому зрозуміти і відчувати цінність літературного змісту і форми.

Перш за все, книжкові ілюстрації відіграють зображальну роль. Ілюстрації допомагають зорієнтуватись у змісті книги, спонукають її прочитати та допомагають засвоїти зміст тексту.

Ілюстрація книжки вирішує завдання образного розкриття літературного тексту за допомогою малюнків. Спільна робота письменника і художника, і малюнки в книзі не можна розглядати окремо від тексту. Також вони підштовхують до фантазій, допомагають уявити літературні образи, "увійти" в зміст, сюжет твору, покращують розуміння теми, ідеї, образу головного героя, втілюючи ідейний зміст книги у художніх деталях - яскравих, виразних, конкретних. Ілюстрації впливають на процеси сприйняття, аналізу, синтезу, розуміння, що є основою формування креативної свідомості людини, креативної особистості [41].

Ілюстрування до повістей Лавкрафта зацікавить аудиторію людей, які фанатіють від його творчості, ідей та які складають основну частину цільової аудиторії для такого продукту. Творчість Лавкрафта, що вплинула на геть уся масову культуру, залишило спадщину для творчості великої кількості письменників і творців, які пишуть у жанрі жахів. Навколо письменника, за роки після його смерті, побудувалася величезніша фанбаза та незлічена кількість послідовників, які продовжували та розвивали його всесвіт.

Цікаво та унікально проілюстрована книга може зацікавити аудиторію нових читачів, які тільки знайомляться із темним всесвітом космічного жаху, та які не знають з чого почати, тому є шанс, що їх може зацікавити саме ця книга, орієнтуючись на дизайн. Зацікавитися можуть не тільки фанати жахів, які хочуть дізнатись про їх витoki, але й люди, які фанатіють від інших жанрів. Фанати жанрів фентезі, фантастики, sci-fi та містики теж легко знайдуть щось близьке до своєї душі та смаків.

Вторинними, але не менш прибутковими та важливими, є галузі індустрії розваг. Кінематограф, графічні романи і новели, та сфера геймдизайну. Все це є величезними галузями в сучасному світі та які мають величезний вплив на сучасний світ, поп-культуру та кожну людину, яка має можливість до споживання продукції даних галузь медійного простору. При всій популярності, оригінальна повість має майже жодного визнання у цьому самому просторі, серед цих галузь та їх масової аудиторії. Незважаючи на це, створення дизайнів для персонажів може надихнути людей, які працюють у цих сферах, на створення нової продукції, основаної на цих певних дизайнах. У наш час, можливо, не існує хоча б одного твору, в медійному просторі, який не надихався концептами чи творчістю Г.Ф. Лавкрафта.

Кінематограф - величезна галузь культури та економіки, що об'єднує всі види професійної діяльності, пов'язаної з виробництвом, розповсюдженням, зберіганням та демонструванням фільмів, а також навчально-науковою роботою [42].

Значною частиною кінематографії є кіноіндустрія - галузь промисловості, що виготовляє кінофільми, спецефекти до них та анімацію. У багатьох країнах кіноіндустрія є важливою галуззю економіки. Виробництво кінофільмів зосереджено у кіностудіях. Готові фільми демонструються у кінотеатрах, по телебаченню, поширюються на носіях інформації для перегляду на домашній аудіо-відео техніці, зокрема на відеокасетах та відеодисках.

Виробництво і показ кінофільмів стали приносити прибуток майже відразу, як були винайдені. Комерційна вигода - ключова рушійна сила індустрії через коштовність кіновиробництва. Досі більшість кіновиробників намагаються створювати проекти, що зацікавлять, бажано, найширшу аудиторію.

Графічні романи та новели - дуже розповсюджені різновиди сучасних коміксів. У подібних сучасних різновидах коміксів увесь сюжет представлений через малюнки, а не текст. Головний акцент робиться на візуальну складову дизайну продукту. Характерними рисами є :

- Подання сюжету через серію послідовних малюнків, які супроводжуються коротким текстом та репліками дійових осіб;
- Найчастіше над створенням працює одна або максимум три особи: сценарист, художник та / чи художник-колорист.

Через такі характерні особливості та риси у функціонуванні та розробці продуктів даної галузі медіа простору, концепт-арт має велику цінність, бо є основою для візуалізації та стилізації усієї продукції. Концепт арт має цінність для створення цікавих дизайнів персонажів, які будуть передавати глядачам мотиви, ідеї та саму історію через візуальний дизайн.

Конкуренція серед дизайнерів є невід'ємною, як і конкуренція у будь якій сфері діяльності. На відміну від інших сфер, конкуренція серед дизайнерів, тісно пов'язані із тими сферами у медійному просторі, у яких вони застосовують свої навички та вміння. Не малу роль у цьому беруть на себе соціальні мережі, через які розповсюджуються дизайнерські роботи та медійні матеріали. Конкуренція дуже висока та різноманітна через майже нескінченні варіації контенту, які створюють мільйони людей кожен день та викладають це онлайн. Через надмірність інформації, яку може викладати та отримувати кожен користувач соціальних мереж, конкуренція серед дизайнерів завжди на дуже

високому рівні, хоч і не несе в собі мотиву чи природи ворожнечі, як наприклад у сферах великого бізнесу, де на все на кону майже кожен день.

Конкуренція у сфері ілюстрування книжкових матеріалів тісно пов'язана із самим видавництвом та маркетингом студії, яка буде видавати даний книжковий матеріал. Через це, неможливо розглядати ілюстрування, як окрему форму конкуренції на ринку чи інших сферах.

Загалом у сучасній конкурентній боротьбі не завжди виграє той, хто веде її абсолютно відкрито й чесно, як і лаври, що не завжди дістаються кращим фахівцям і товарам. Адже ринок надзвичайно швидко реагує на правильно і розумно вибудовану маркетингову стратегію. Найсильнішим вважають того, хто зміг утвердити у свідомості представників цільових аудиторій думку, що саме він таким і є. З часом почнуть сприймати такими і його вироби чи послуги. Книжкова торгівля, як і в цілому книжковий бізнес, не є в цьому випадку винятком, оскільки маркетингові технології мають узагальнюючий характер [43].

Жанрова різноманітність книжкового ринку забезпечується за рахунок створення умов для максимального доступу до нього якомога більшої кількості людей. Тож, окрім маркетингу з боку видавця маркетингу, та з боку книгорозповсюджувача, потрібен так званий колективний маркетинг. Попри те, що учасники книжкового ринку є конкурентами, існують певні речі та процеси, які можна і потрібно робити разом задля досягнення економічної ефективності.

Конкуренція кінематографу складається з двох основних частин : рекламування свого продукту для привертання уваги та зацікавлення потенційної цільової аудиторії, та кінопрокат у кінотеатрах.

Конкуренція реклами полягає в тому, щоб зробити так, що як найбільша кількість людей буде знати про фільм та буде зацікавлена ознайомитися із ним. Цікаві образи персонажів одразу ж привернуть увагу людей та заохочать їх піти у кіно, щоб побачити ці цікаві образи на великому екрані кінотеатра. На рекламу завжди витрачають велику кількість фінансів, для підвищення шансів фільма на успіх та можливість відбити, витрачені на створення фільму, фінанси.

Останнім часом у дуже багатьох людей виробився деякий імунітет до реклами і до багатьох дизайнерських елементів. У них спрацьовує механізм підсвідомого блокування із-за великого перенасичення ринку реклами. І це стосується навіть не самої кількості вкладених в неї коштів, а скільки самого відношення аудиторії до цього виду підношення інформації. Люди просто перестали на неї звертати увагу, від чого і падає віддача від реклами на ринках, хоча ціни на неї і ростуть.

Щоб здолати цей бар'єр дизайнер повинен уміти виходити за рамки звичного, оскільки тільки у такий спосіб він зможе притягнути увагу аудиторії. Дизайн в будь-якому своєму прояві, якщо коштує мета виділитися з "натовпу", повинен викликати у споживачів інтерес, або грати на якихось позитивних емоціях, які будуть вже в пам'яті споживача пов'язані з рекламованою продукцією або компанією, що представляється, за допомогою емоційного зв'язку, який, як по ланцюжку, приводитиме людину до думки про потрібне замовникові продукті. Так або інакше, це на підсвідомому рівні відкладається, що в майбутньому і грає свою роль.

Кінопрокат бореться з тенденцією індивідуального перегляду, удосконалюючи кінотеатри та покращуючи технологію; наприклад масове впровадження багатозальних кінотеатрів, 3D-кінотеатрів, ІМАХ-кінотеатрів тощо. З 2010-х років бурхливий розвиток стрімінгових платформ став новим конкурентом індустрії кінопрокату.



## РОЗДІЛ ІІІ

### ПРОЦЕС РОЗРОБКИ ПРОЕКТУ

#### 3.1. Використані технології

Для дизайнерської роботи може використовуватися величезна кількість методів реалізації ескізування та просто передачі візуальної інформації. Сучасні технології значно розширили варіації та можливості для кожної людини, починаючи з професійних дизайнерів та художників, закінчуючи простими любителями мистецтва, які тільки знайомляться із основами та принципами дизайнерської справи.

Для створення ескізів та концепт-артів, для пошуку ідеї, або ж форми для дизайну персонажа можна використовувати технології, які пройшли перевірку часом, буду широко використаними протягом століть, віків, тисячоліть людської історії. Традиційні методи не протирічать цілям завдання. Папір, олівці, лінійки та гумка для цих самих олівців. Прості, легкодоступні для кожної людини на Землі, але надійні і вкрай ефективні. Як вже було сказано, вони через століття перевірки і повною мірою виправдали своє існування та використання в будь-якій дизайнерській діяльності або сфері. Для нашого проекту вони використовуються саме для створення швидких ескізів, щоб винайти та опрацювати певну стильову ідею та зовнішню концепцію для повноцінних дизайнів персонажів проекту.

Концепт-арт охопив використання цифрових технологій. Растрові графічні редактори для цифрового живопису стали доступнішими, а також апаратне забезпечення, наприклад графічні планшети, що забезпечують більш ефективні методи роботи. До цього використовувалися різноманітні традиційні засоби, такі як олійні фарби, акрилові фарби, фломастери та олівці. Багато сучасних пакетів для малювання запрограмовані на імітацію змішування кольорів так само як фарби змішуються на полотні; володіння традиційними

медіа часто є першочерговим для концепт-художника для того, щоб користуватися програмним забезпеченням для малювання.

Подібний підхід, з використанням цифрових технологій, породив собою новий напрям у медіа-мистецтві. Комп'ютерне мистецтво або цифрове мистецтво - напрямок медіа-мистецтва, заснований на використанні комп'ютеру, інформаційних технологій, як основи для художнього твору. Нині поняття комп'ютерного мистецтва включає в себе як твори традиційного мистецтва, перенесені в нове середовище, на цифрову основу, яка імітує первісний матеріальний носій (цифрова фотографія), так і принципово нові види художніх творів, основним середовищем існування яких є комп'ютерне середовище. Під його визначення вписується і цифровий живопис (малюнок створюється від початку до кінця на комп'ютері), і демосцена, pixel art, гіпертекстова література та ін.

До популярних програм для концепт-художників належать Photoshop і Corel Painter. Інші включають Manga Studio, Procreate та ArtRage. Більшість концепт-художників перейшли на цифрові носії через легкість редагування та швидкість. Багато концептуальних робіт мають жорсткі дедлайни, коли за короткий проміжок часу потрібно отримати ідеально відшліфовану роботу.

Для даного проекту використовувалася програма графічного редактора Krita. Krita - растровий графічний редактор з відкритим початковим кодом, написаний на Qt і розроблений переважно для цифрового живопису та анімації [44]. Krita підтримує багат шарову обробку зображень і володіє великим набором засобів для цифрового живопису, створення скетчів і формування текстур. Krita працює на Windows і Unix-подібних ОС (включаючи Linux і macOS). Поточна версія Krita розроблена з Qt 5 та KDE Frameworks 5. Цей програмний продукт призначений в основному для концепт-художників, ілюстраторів, художників текстур, а також для індустрії спецефектів.

Більшість завдань, вирішуваних домашніми користувачами, вистачає можливостей комп'ютерної миші. Але при роботі із дизайнами та концепт-артами, що мають чіткі візуальні риси, відчувається необхідність у

використанні графічних планшетів. Є деякі обмеження можливостей миші, які скорочують коло завдань її використання, на відміну графічних планшетів.

Планшети мають необхідну точність, дозволяючи імітувати малювання олівцем або фарбами на папері. Велика кількість різноманітних стилів пензлів та ефектів. Точність деталей та їх опрацювання дуже важливе і безпосередньо залежить від техніки.

Існує величезний вибір моделей графічних планшетів, що відрізняються розміром області введення, чутливістю пера, наявністю екрана тощо.

Мій бюджетний варіант - CTL-490.

Для використання всіх цих інструментів, редакторів та програм, необхідними є продуктивні потужності та сховище всієї цієї інформації. Для подібної роботи підійде будь який комп'ютер, чи звичайний ноутбук.

У моєму випадку, в розпорядженні, наявним та доступним до використання, є ноутбук ACER Nitro 5 AN515-54.

### **3.2. Оформлення візуальних концепцій та ескізування персонажів**

Все починається з малого, тому треба почати з того, що стане основою для майбутнього проекту. Для ескізування зазвичай використовуються традиційне мистецтво та методи.

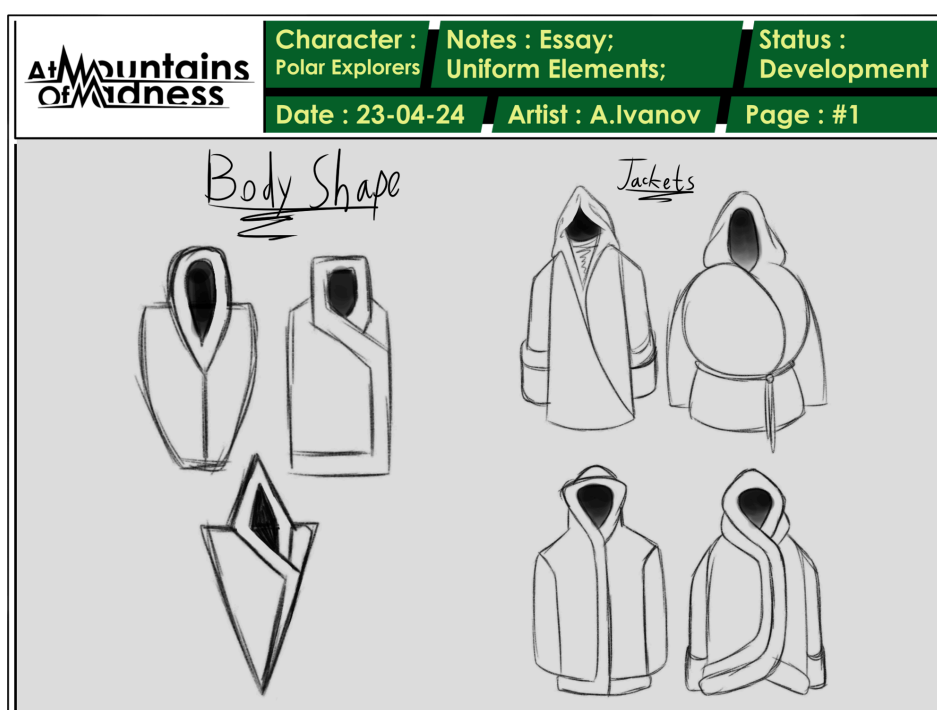
Ескіз або шкіц - підготовчий нарис, що фіксує задум художнього витвору чи окремої його частини в найхарактерніших рисах.

В живописі це здебільшого вільно виконаний малюнок з багатьох перекривних ліній. Швидкість і безпримусність ескізу дозволяють художникові критично оглянути свої задуми і довести кожен елемент до бажаного результату, перш ніж увічнити його в остаточній роботі. Через це ескізування є плідним, однак і не обов'язковим засобом для створення живописних творів.

Самі ескізи складаються з начерків, як перші шаги та основа основ. Начерк - рисунок, що ним окреслено тільки загальні риси зображуваного. Різновид первісного мистецтва. Начерками ми називаємо різновид рисунків,

виконаних для того, щоби знайти положення фігур і композицію твору. Вони виконуються більше як натяк на ціле. Їх накидують малярським приладдям або вугіллям за короткий час - у пориві натхнення й лише задля того, щоби перевірити придатність свого задуму - тому вони й називаються начерками.

Начерки людських персонажів несуть в собі вивчення особливостей уніформи та одягу, автентичні до часів, у яких відбуваються події. Також, пошук дизайнерської ідеї, яка буде характерною рисою для цих персонажів. Для цього було створено прості нариси (рис. 3.1).



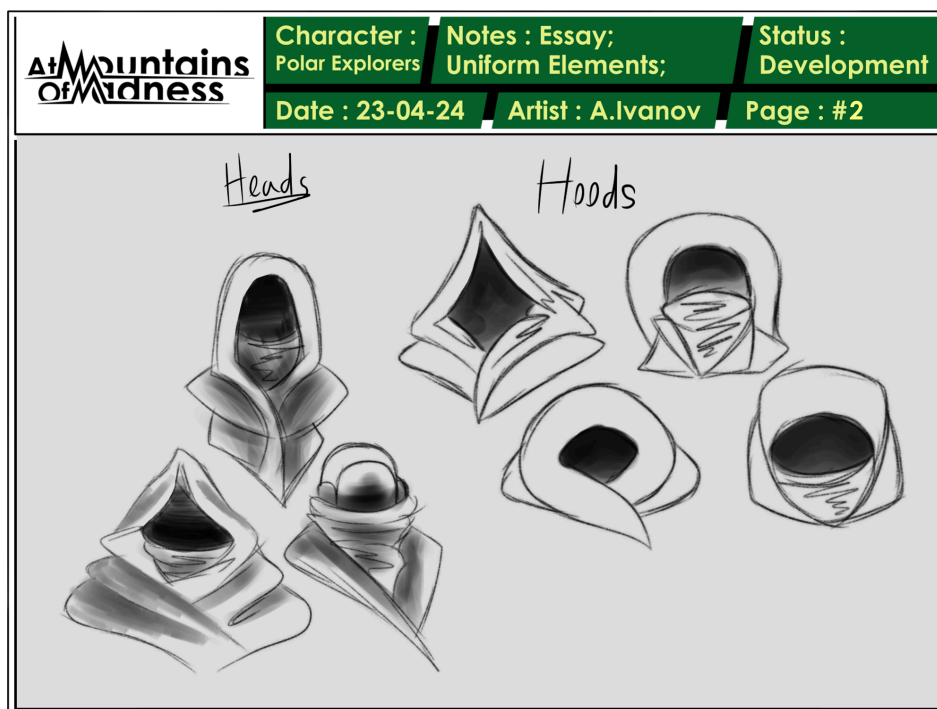


Рисунок 3.1 - Приклад нарисів елементів уніформи

При вивченні референсів та створенні нарисів, на основі цих самих референсів, було підкреслено певні зовнішні риси, які характерні для полярників, які будуть стилістично відповідати жанру.

Було підкреслено такі риси :

- Обличчя полярників повністю, або на 70-80% скриті. Це створює ілюзію відсутності обличчя.

- Масивні куртки і полярні накидки. Їх форма та масштаб, порівняно із усім тілом полярників, створює дуже неповороткий образ.

Нариси (рис. 3.2) частин тіла та анатомії необхідні для пошуку особливостей та породжують повноцінні унікальні ескізи, які в свою чергу, послугують основою для концепт-арту і фінального дизайну прибульців.

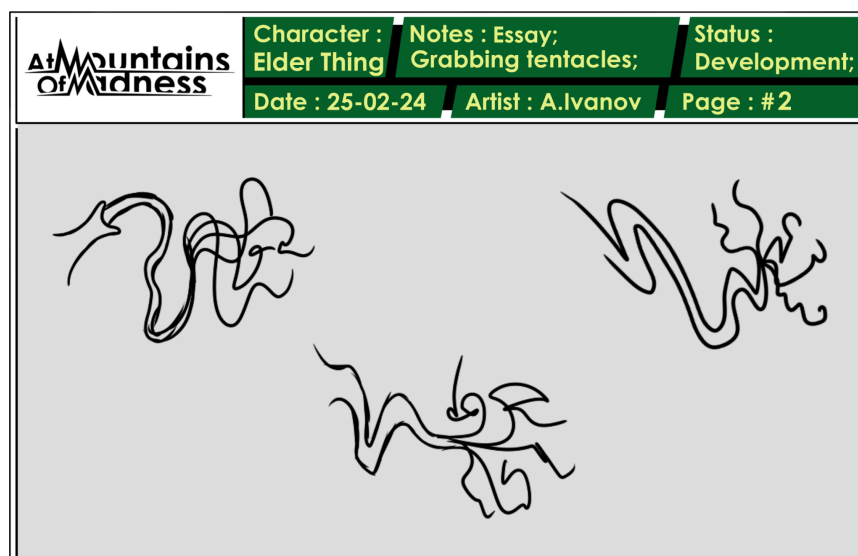
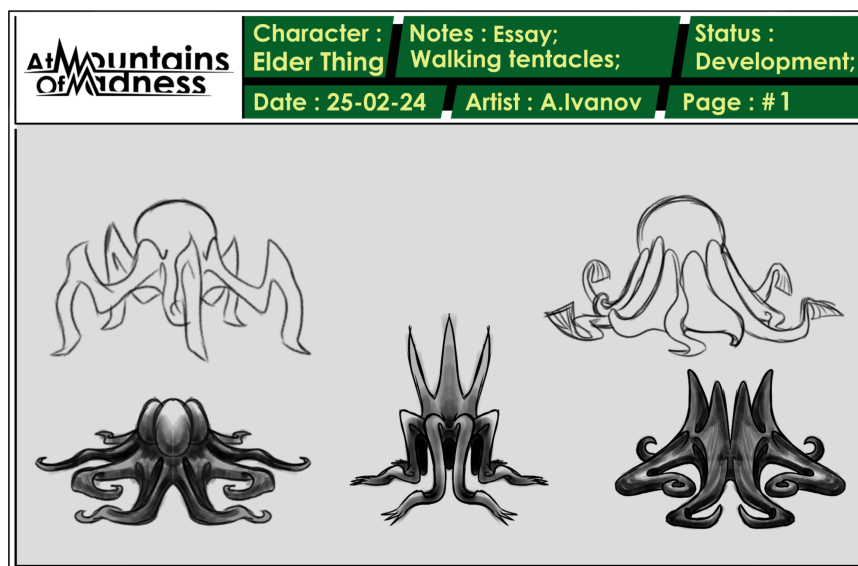




Рисунок 3.2 - Приклад нарисів анатомії

### 3.3. Силуети

Наступним кроком є створення силуетів для виведення унікального силуету персонажів.

Силуети людей (рис. 3.3) виконані у стилі ранніх фото-силуетів, які були популярні на початку 20-го століття.

Силуети прибульців (рис. 3.4) виконані із додатковими деталями, через їх ускладнену анатомію, порівняно із людською анатомією.

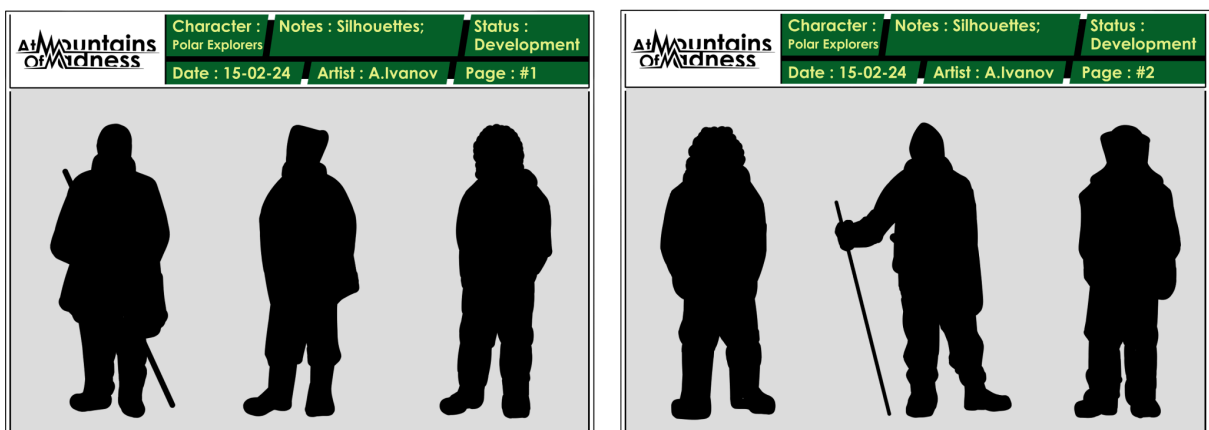
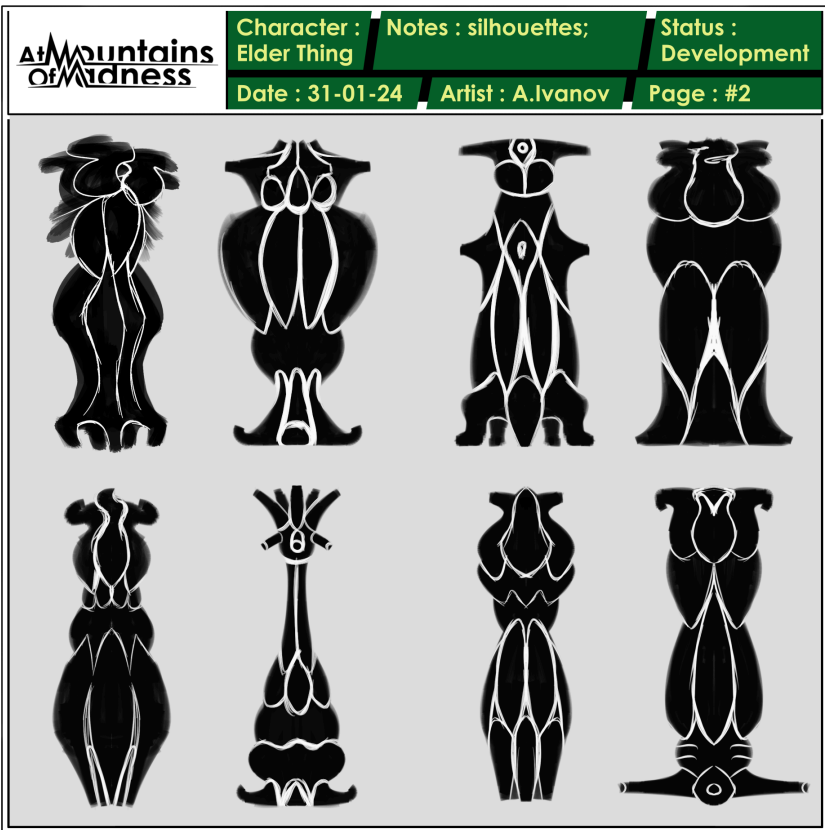
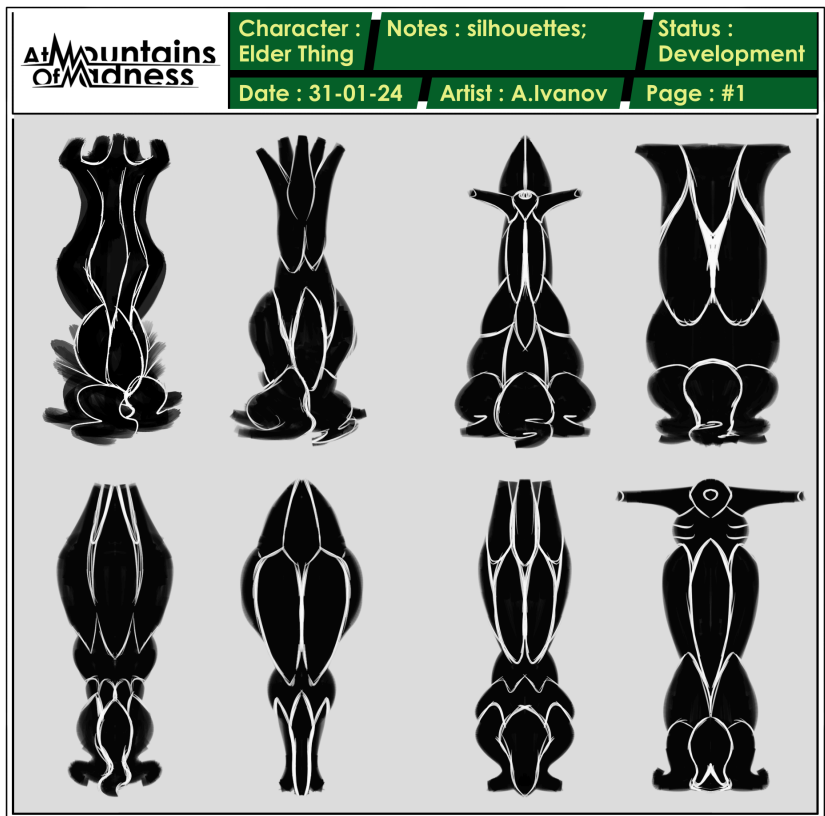


Рисунок 3.3 - Приклад людських силуетів





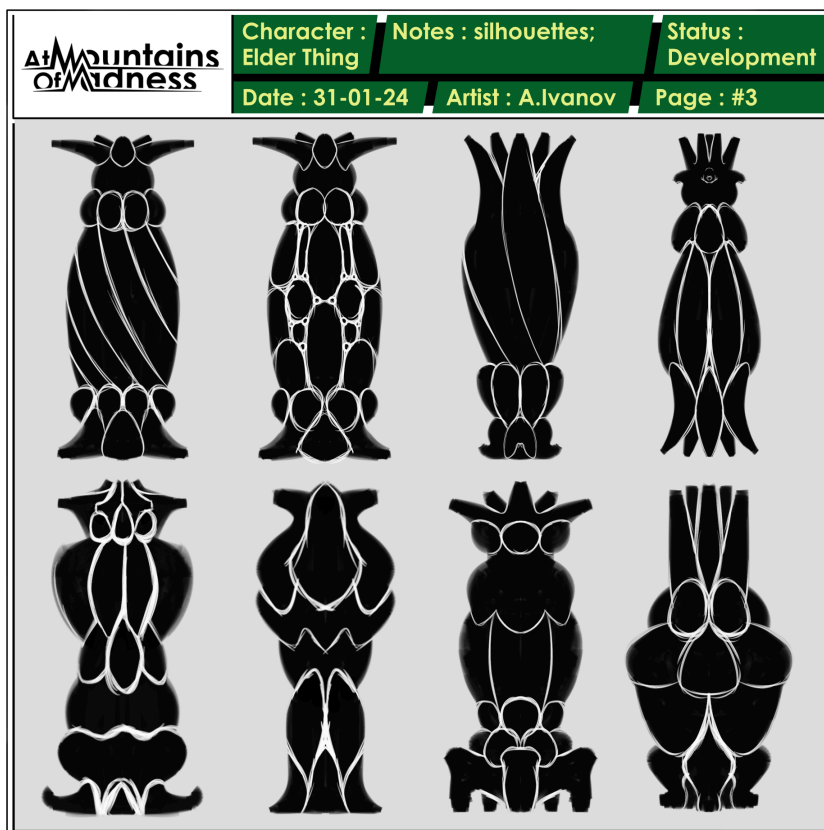


Рисунок 3.4 - Приклад силуетів прибульців

### 3.4. Ескізування

На основі всіх минулих матеріалів людських персонажей було створено ескізи (рис. 3.5), на основі яких будуть базуватися більше детальні концепт-арти.

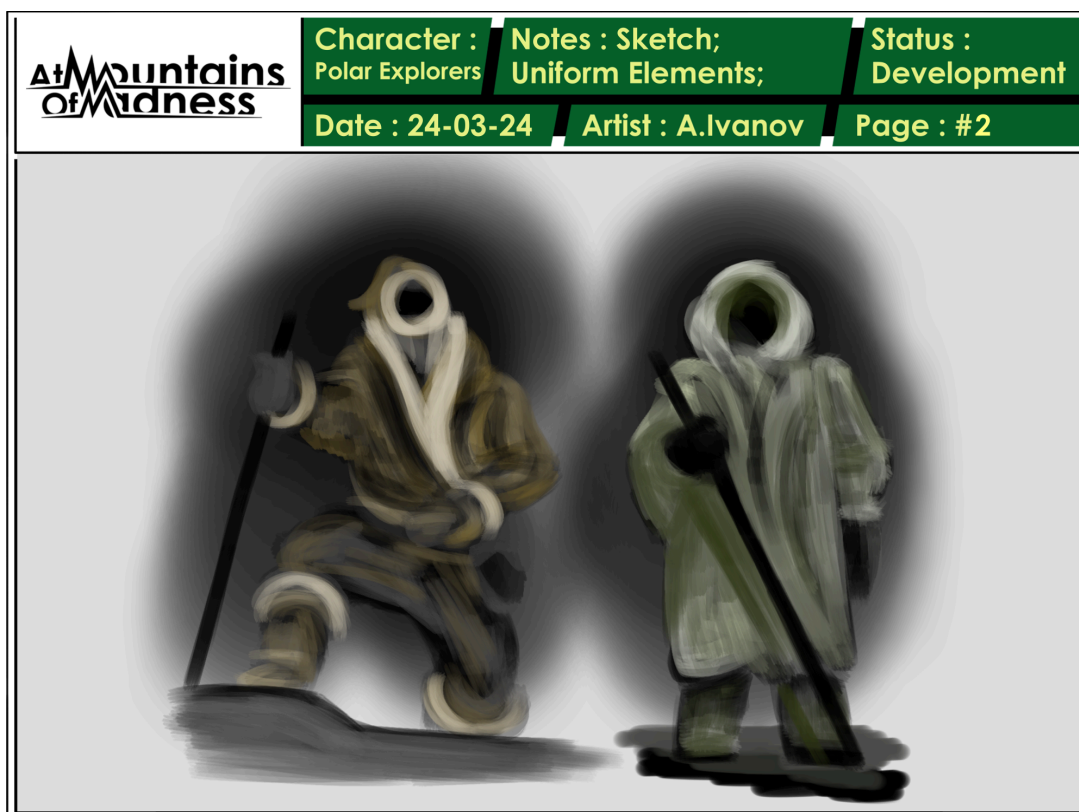


Рисунок 3.5 - Приклад ескізів полярників

Так само було оформлено дизайни прибульців (рис. 3.6-А, рис. 3.6-В).

<b>A+ Mountains Of Madness</b>	<b>Character :</b> Elder Thing	<b>Notes :</b> Sketch; Design : Classic;	<b>Status :</b> Development
	<b>Date :</b> 27-03-24	<b>Artist :</b> A.Ivanov	<b>Page :</b> #1

<b>A+ Mountains Of Madness</b>	<b>Character :</b> Elder Thing	<b>Notes :</b> full body sketches;	<b>Status :</b> Development
	<b>Date :</b> 28-01-24	<b>Artist :</b> A.Ivanov	<b>Page :</b> #2

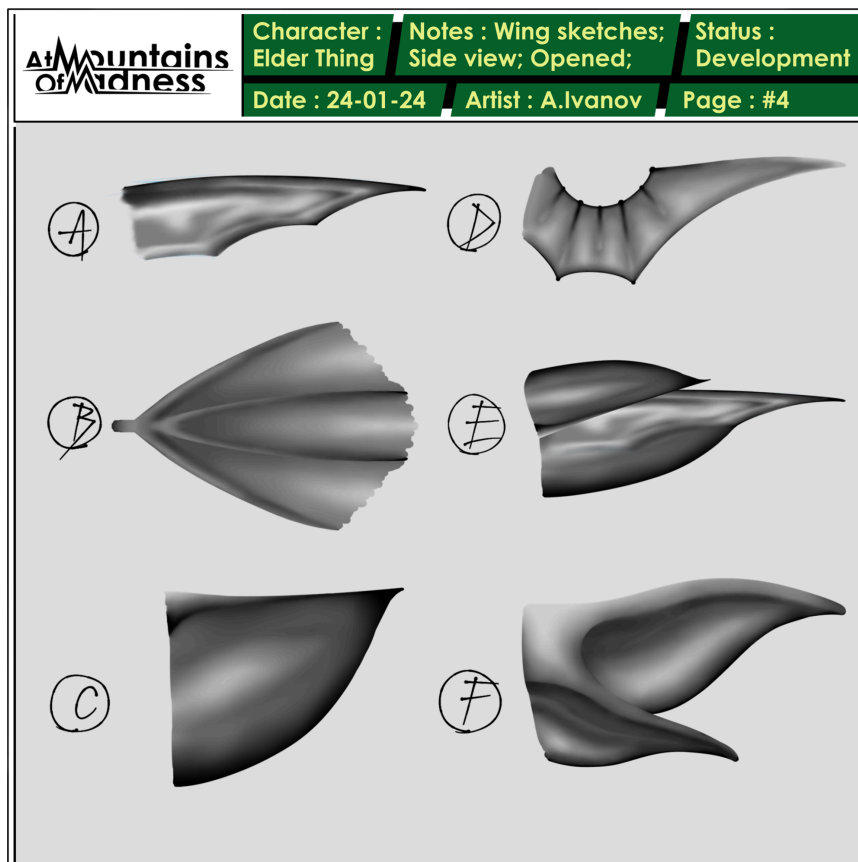
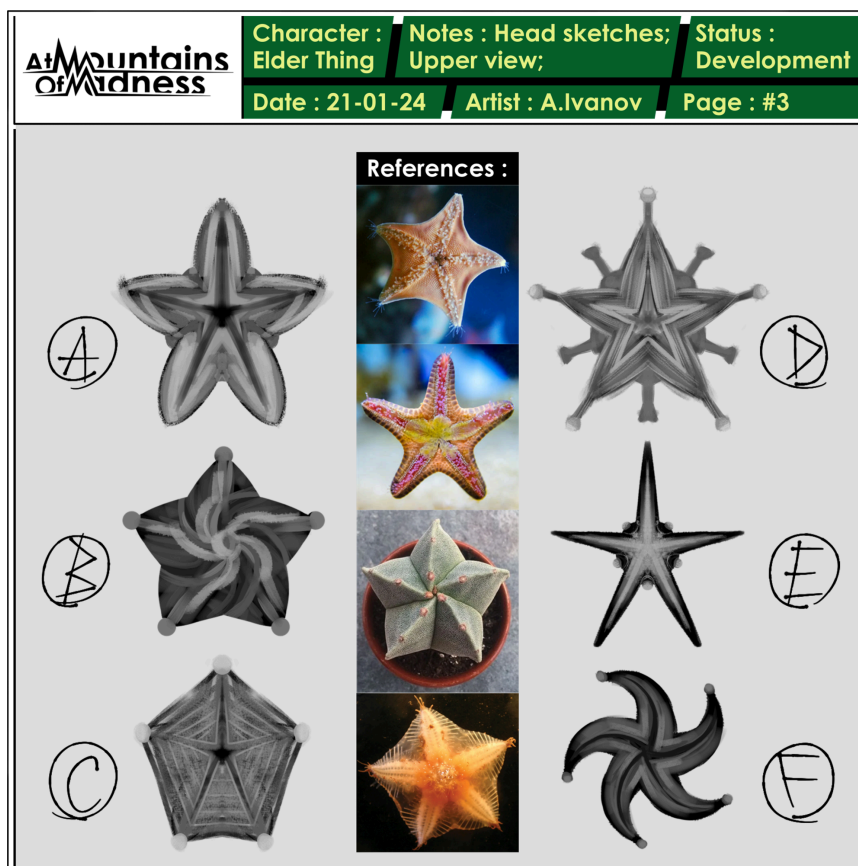


Рисунок 3.6-А - Приклад ескізів Старців

### 3.5. Фінальні варіанти дизайнів персонажів

У процесі розробки, дизайни було наділено певними рисами, які будуть виділяти їх на фоні один одного. Ціллю було створення дизайнів, які розповідають історію персонажа, спираючись на описання із повісті, через дизайн.

Першим йде фінальний дизайн Вільяма (рис. 3.7), який виступає головним героєм та оповідачем подій повісті. Його дизайн спирається на його роль, що виражається у його статурі та позі, які виділяються на фоні його команди. Темно-зелена куртка несе в собі лідерський характер.



Рисунок 3.7 - Фінальний дизайн персонажу «Вільям»

Денфорт (рис. 3.8) - студент. Його дизайн відображає образ класичного студента. З аксесуарів, які відображають його : велетенські окуляри, сумка, копія Некрономікону та паперів, яки він використовує у повісті, для ідентифікації артефактів та істот. Синій колір його куртки відображає його тиху натуру.



Рисунок 3.8 - Фінальний дизайн персонажу «Денфорт»

Френк (рис. 3.9) - профессор. Борода, срібляного кольору вказує, що він найстарший член групи полярників. Червона куртка відображає його прагнення до дослідження нового. Він другий найнижчий по зросту для образу веселого старого.



Рисунок 3.9 - Фінальний дизайн персонажу «Френк»

Лейк (рис. 3.10) - біолог. Його професія відображена в його візуалі. Візуально він нагадує пінгвіна, що символічно для району, де проводилися дослідження по сюжету повісті. Наименьший зріст з усієї команди, великий

крючковатий ніс, уніформа, яка складається з чорного, білого та сірого. Все це створює образ людини-пінгвіна.



Рисунок 3.10 - Фінальний дизайн персонажу «Лейк»

Етвуд (рис. 3.11) - метеоролог. Статурою він найширший, нагадуючи собою темну хмару. Кольорова гама складається з холодних кольорів, коричневий, синій, та їх відтінків. Суть дизайну - загадковість.



Рисунок 3.11 - Фінальний дизайн персонажу «Етвуд»

Гедні (рис. 3.12) був першим хто зник. Це відображено в його зовнішності. Вузькі плечі, несуразна стійка, кольорова гама, що складається з великох кількості фіолетового. Фіолетовий - колір дурня.



Рисунок 3.12 - Фінальний дизайн персонажу «Гедні»

Істоти космічного походження мають абсолютно нічого спільного із родом людей, тому це відображено в їх фінальному дизайні, але два типи цих істот відрізняються по різному.

Старці (див. рисунок 3.13) виконані із утриманням класичного дизайну по опису з повісті. Деталі, яких не було описано у повісті це кольорова гама. Даний дизайн має дуже різноманітну кольорову гаму, що відображає їх рослинну природу, яка є їх головною особливістю. Оновлення в пропорціях та наявність надкрил, як у комах, які накривають щупальця та крила.

Дизайн Шогготів (див. рисунок 3.14) сильно заснований на ілюстраціях з журналів «Astounding Stories». Напівпрозора маса, із великою кількістю очей всередині. Прожилки на тимчасових кінцівках, своєю структурою, нагадують індустріальні будівельні каркаси будівель, що відображає їх колишню роль рабів-будівельників.



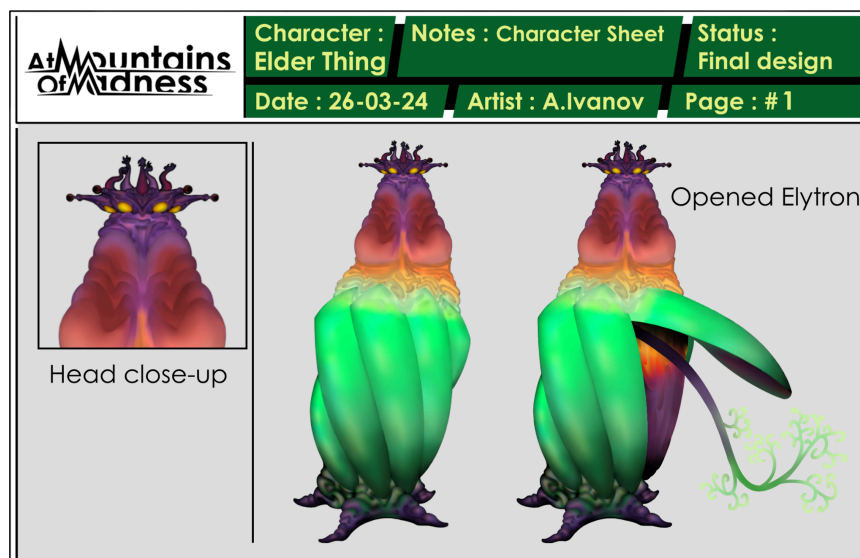


Рисунок 3.13 - Фінальний дизайн персонажу «Старець»



Рисунок 3.14 - Фінальний дизайн персонажу «Шоггот»

Для порівняння зросту, створено схему зросту всіх персонажів (див. рисунок 3.15), та схема зросту людських персонажів (див. рисунок 3.16).



Рисунок 3.15 - Схема зросту усіх персонажів



Рисунок 3.16 - Схема зросту людей

## ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи, на тему «Концепт-арт персонажів до фантастичної повісті Г. Ф. Лавкрафта «У Горах Божевілья»», було вдало досягнуто таких заданих цілей:

Було досліджено та проаналізовано 40 літературних та інтернет-джерел, які межують з темою дипломної роботи. Літературні та інтернет-джерела бралися з різноманітних статей, біографій, довідників, матеріалу оригінальної повісті.

Було розглянуто та досліджено характерні особливості концепт-арту, як явища культури, основи дизайну персонажів у концепт-арті. Вивчено функції концепт-арту у медійних сферах, які пов'язані із візуалізацією персонажів, особливості їх взаємодії з публікою. Також, було розглянуто стадії, через які

проходить процес розробки дизайну персонажу у концепт-арті.

Було досліджено матеріал по темі проекту, повісті Г. Ф. Лавкрафта, «У Горах Божевілья», а також, проведено аналіз аналогів, із різноманітних медійних сфер культури, які співвідносяться із ціллю дослідження по тематиці, стилю виконання, мотивам історії. Було знайдено особливі дизайнерські рішення, які допомогли із реалізацією власного проекту.

Було описано особливості у реалізації проектів концепт-арту по тематиці Космічного Жаху. Характерні ролі певних груп та видів персонажів, анатомічні риси різноманітних істот, джерела натхнення авторів, які цих створінь створювали, їх взаємодія у сетінгу досліджуваних матеріалів.

Було описано технологічну та проектну частину виконання реалізації концепт-артів та фінальних дизайнів для персонажів. Перелічено інструменти, які необхідні для виконання роботи. Також, розподілено та продемонстровано кінцеві результати розробки фінальних дизайнів персонажів до повісті.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Tengrenn G.. 1930 / 1940 Disney Concept Art by par Gustaf Tenggren. Fabien Bouchard. Ufunk. 2014. URL: <https://web.archive.org/web/20150315132156/http://www.ufunk.net/en/artistes/gustaf-tenggren-disney-concept-art/> (дата звернення 01.05.2024).
2. 3dtotal Publishing. The Ultimate Concept Art Career Guide : навчальний посібник, довідник. Worcester: 3dtotal Publishing, 2018. Pp. 10-11.
3. Горб'юк В.. «Стартовий ступінь будь-якого проекту». Хто такий Concept Artist і як ним стати. Київ: Dev.ua. 2022. URL: <https://dev.ua/news/concept-artist> (дата звернення 02.05.2024)
4. Романенко Ю.. НЕ СОРОМНО ЗАПИТАТИ: ЧИМ ЗАЙМАЄТЬСЯ CONCEPT ARTIST. Концепт-художник Максим Горбатюк — про робочий процес, indoor/outdoor environment та найкраще місце для старту. Київ:

- Skvot.io. 2022. URL:  
<https://skvot.io/uk/blog/ne-stydno-sprosit-chem-zanimaetsya-concept-artist>  
(дата звернення 02.05.2024)
5. Scott R.. How to design: Concept Design Process, Styling, Inspiration, and Methodology: навчальний посібник, довідник. London: Titan Books, 2014. 176 p.
  6. Lilly E.. The Big Bad World of Concept Art for Video Games: How to Start Your Career as a Concept Artist : навчальний посібник, довідник. Los Angeles: Design Studio Press, 2017. Pp. 10-11.
  7. Stefyn N.. How to Become a Concept Artist | Blizzard Artist Tyler James Explains. CG spectrum, 2020. URL: [https://www. cg-spectrum.com/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist](https://www.cg-spectrum.com/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist) (дата звернення 05.05.2024).
  8. Severson D. Starting Salary for a Concept Artist for Video Games. Hearst Newspapers, LLC. 2017. URL: <https://work.chron.com/job-concept-artists-24736.html> (дата звернення 05.05.2024).
  9. What Is Concept Art? Development and Examples of Concept Art For Video Games - Argentics. Argentics. 2024. URL: <https://www.argentics.io/what-is-concept-art> (дата звернення 08.05.2024).
  10. Character Design in Video Games: Types, Classes and Characteristics. Starloop Studios. 2021. URL: <https://starloopstudios.com/character-design-in-video-games-types-classes-andcharacteristics/> (дата звернення 08.05.2024).
  11. 3dtotal Publishing. Creating Stylized Characters: навчальний посібник. Worcester: 3dtotal Publishing, 2018. Pp. 14-15.
  12. Team Fortress 2 official site. Valve. 2024. URL : <https://www.teamfortress.com/artwork.php> (дата звернення 15.05.2024)
  13. Valve official site. 2024. URL : <https://www.valvesoftware.com/ua/> (дата звернення 15.05.2024)

14. Overwatch official site. 2024. URL : <https://overwatch.blizzard.com/> (дата звернення 18.05.2024)
15. Blizzard official site. 2024. URL : <https://www.blizzard.com/> (дата звернення 18.05.2024)
16. Hasbro Inc. official site. 2024. URL : <https://corporate.hasbro.com/en-us> (дата звернення 18.05.2024)
17. Skrimshander. «Some Other Horrible Form»: H.P. Lovecraft and the Eldritch Madness of Mass Media. Medium. 2023. URL: <https://medium.com/@ndbitgood/some-other-horrible-form-h-p-lovecraft-and-t-he-eldritch-madness-of-mass-media-e1601e442cc> (дата звернення 18.05.2024)
18. Joshi S. T. H. P. Lovecraft: The Decline of the West. Wildside Press. Rockville: Wildside Press. 2016. 155 p. URL : <https://www.worldcat.org/oclc/988396691> (дата звернення 20.05.2024)
19. Carlin G., Allen N., Simmons D. Slime and Western Man: H. P. Lovecraft in the Time of Modernism. New Critical Essays on H.P. Lovecraft. New York: Palgrave Macmillan. 2015. 259 p. DOI: 10.1057/9781137320964\_5
20. Лавкрафт Г. Ф.. Повне зібрання прозових творів у 3 томах. Т. 3. Переклад з англійської: Владислава Носенка. Київ: Вид. Жупанського. 2018. 456 стр.
21. Petersen S.. S. Petersen's Field Guide to Lovecraftian Horrors. Oakland: Chaosium. 2015. 128 p.
22. Mason M., Fricker P.. Malleus Monstrorum 7th Edition Volume 2 . Oakland: Chaosium. 2020. 59 p.
23. Лавкрафт Г. Ф.. «На стрімчаках божевілля». Переклад з англійської: Євген Тарнавський. Харків: Фоліо. 2019. 288 стр.
24. Matthews C. S. Letting Sleeping Abnormalities Lie: Lovecraft and the Futility of Divination. Mythlore № 36. Michigan: Mythopoeic Society, 2018. Pp. 165—184.

25. Sperling A. H. P. Lovecraft's Weird Body. *Lovecraft Annual* № 10. New York: Hippocampus Press. 2016. Pp. 75-100.
26. Guimont E. At the Mountains of Mars: Viewing the Red Planet through a Lovecraftian Lens. *Lovecraftian Proceedings* No. 3: Papers from *Necronomicon Providence*, New York: Hippocampus Press, 2017. Pp. 52–69.
27. Guimont E., Smith H. A.. *When the Stars Are Right: H. P. Lovecraft and Astronomy* (First ed.). New York: Hippocampus Press, 2023. Pp. 305–307.
28. Anderson K. John Carpenter's *The Thing* Is More Lovecraftian Than You Thought. Burbank: Nerdist. 2017. URL: <https://nerdist.com/article/john-carpenters-the-thing-lovecraftian-35-anniversar-y/> (дата звернення 25.05.2024)
29. Travis B. Guillermo Del Toro Shares Never-Before-Seen At The Mountains Of Madness Footage. *Empire*. 2022. URL: <https://www.empireonline.com/movies/news/guillermo-del-toro-shares-at-the-mountains-of-madness-footage/> (дата звернення 25.05.2024)
30. 5.ua. Відомий режисер хоче екранізувати повість Лавкрафта "У горах божевілля". Київ: 5 канал. 2020. URL: <https://www.5.ua/dv/showbiz/293993> (дата звернення 28.05.2024)
31. Culbard I.N.J. *At Mountains of Madness* by I.N.J. Culbard. SelfMadeHero. 2024. URL: <https://www.selfmadehero.com/books/at-the-mountains-of-madness> (дата звернення 28.05.2024)
32. Tanabe G. *H. P. Lovecraft's at the Mountains of Madness HC (Deluxe Edition)*. DarkHorse Comics. 2024. URL: <https://www.darkhorse.com/Books/3009-552/H-P-Lovecrafts-At-the-Mountains-of-Madness-HC-Deluxe-Edition> (дата звернення 31.05.2024)
33. Domino M. The nightmarish works of H.R. Giger, the artist behind «Alien». *CNN*. 2019. URL: <https://edition.cnn.com/style/article/h-r-giger-alien-artist-artsy/index.html> (дата звернення 31.05.2024)

34. Hirsch A. J. The man who created the ultimate alien. BBC. 2016. URL:  
<https://www.bbc.com/culture/article/20161007-the-man-who-created-the-ultimate-alien> (дата звернення 31.05.2024)
35. Baker T. 10 Things DC Comics Want You To Forget About The Joker. What Culture. 2014. URL:  
<https://web.archive.org/web/20140903192929/http://whatculture.com/comics/10-things-dc-comics-want-forget-joker%E2%80%8F.php/11> (дата звернення 31.05.2024)
36. Orati G. Arkham Asylum | The human mind is A Serious House on Serious Earth. Hypercritic. 2023. URL:  
<https://hypercritic.org/collection/grant-morrison-dave-mckean-arkham-asylum-serious-house-serious-earth-comics-review-1989> (дата звернення 31.05.2024)
37. Duffy A. Top 5 Batman Comics #4: Arkham Asylum: A Serious House On Serious Earth. Geek Retreat. 2014. URL:  
<https://web.archive.org/web/20160305045622/http://geek-retreat.com/batman-day-run-top-5-batman-comics-4-arkham-asylum-serious-house-serious-earth/> (дата звернення 31.05.2024)
38. Perry S. Neil Marshall to Direct Hellboy Reboot Starring David Harbour!. TComingsoon.net. 2017. URL:  
<https://www.comingsoon.net/movies/news/845915-neil-marshall-to-direct-hellboy-reboot-starring-david-harbour> (дата звернення 31.05.2024)
39. Kit B. «Hellboy» Reboot In the Works With «Stranger Things» Star David Harbour. The Hollywood Reporter. 2017. URL:  
<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/hellboy-reboot-works-stranger-things-star-david-harbour-1001462/> (дата звернення 01.06.2024)
40. USIllustrations.com. Book Illustration - From Traditional To Digital And Back Again. UsIllustrations.com. 2020. URL:  
<https://www.usillustrations.com/blog/book-illustration-from-traditional-to-digital-and-back-again> (дата звернення 01.06.2024)

41. Korman K. A Brief History of Cinematography for Today's Creatives. SkillShare.com. 2019. URL: <https://www.skillshare.com/en/blog/a-brief-history-of-cinematography-for-todays-creatives/> (дата звернення 01.06.2024)
42. Cawley C. The Business Benefits Of Book Publishing And How To Achieve Them. Forbes. 2023. URL: <https://www.forbes.com/sites/forbesbusinesscouncil/2023/09/29/the-business-benefits-of-book-publishing-and-how-to-achieve-them/> (дата звернення 01.06.2024)
43. Krita official site. Krita. 2024. URL: <https://krita.org/en/> (дата звернення 01.06.2024)



## ДОДАТОК А

Рані нариси персонажів (див. рисунок А-1, А-2, А-3)



Рисунок А-1 - Рані нариси та ескізи "Старців"

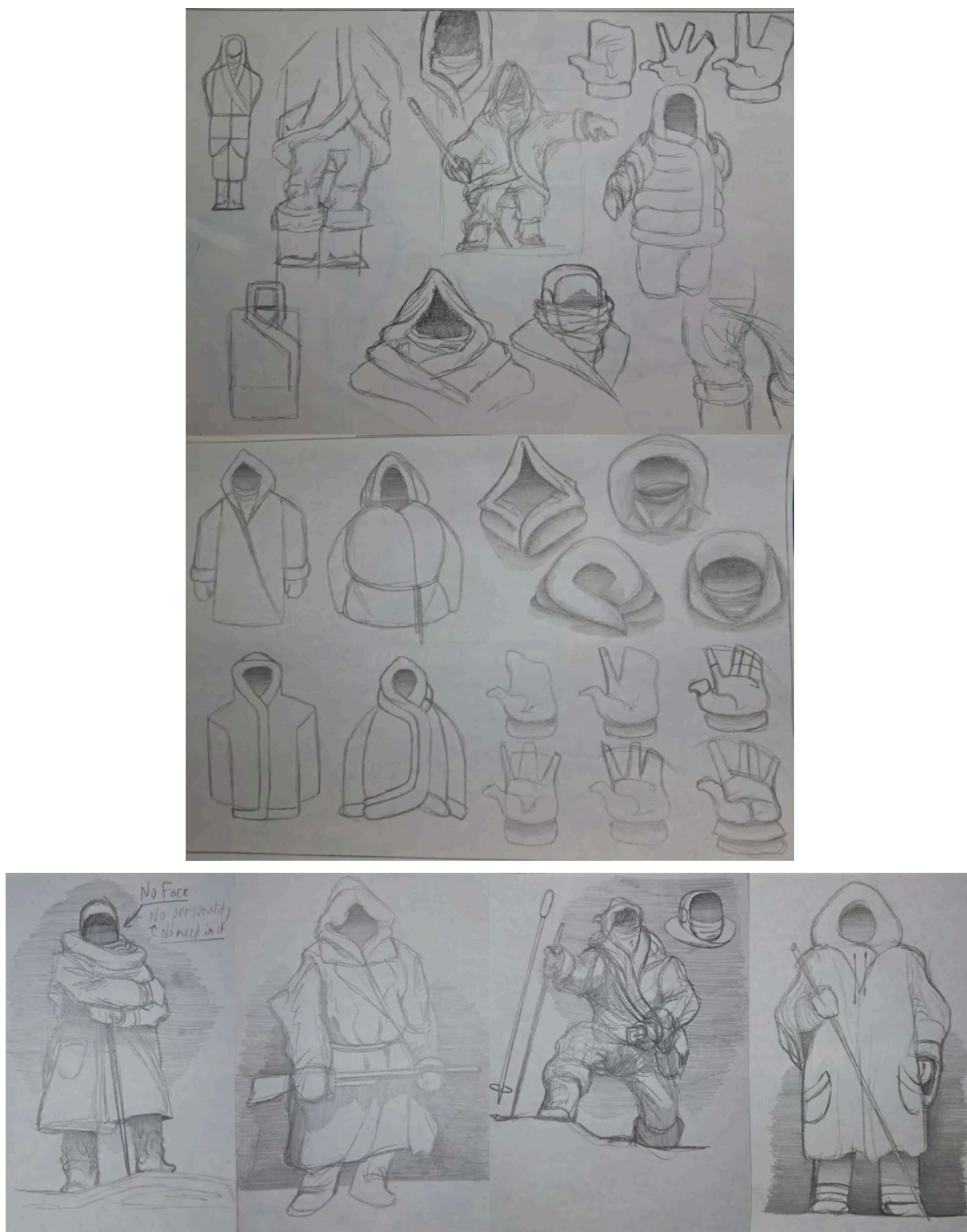


Рисунок А-2 - Рані нариси та ескізи полярників



Рисунок А-3 - Рані нариси та ескізи Шогготів

## ДОДАТОК Б

Додаткові референси (див. рисунок Б-1)



Рисунок Б-1 - Обкладинки SCI-FI журналів початку 20-го століття