

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Кафедра дизайну

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ

Завідувач кафедри дизайну

_____Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ

«_____» _____ 2026р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ БАКАЛАВРА
РОЗРОБЛЕННЯ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ЇОНКОМИ «KAWAII
KAIWAI» В ЕСТЕТИЦІ СУБКУЛЬТУРИ ГЯРУ

Спеціальність 022 Дизайн Спеціалізація 022.01 Графічний дизайн

Освітня програма «Графічний дизайн і реклама»

Здобувач

Анна МИХАЙЛИЧЕНКО

_____» _____ 2026 р.

Керівник роботи

Заслужений художник

України, старший

викладач.

Юрій КОРНЮКОВ

_____» _____ 2026 р.

Завдання на виконання кваліфікаційної роботи

Чорноморський національний університет імені Петра Могили

Факультет	Комп'ютерних наук
Кафедра	Дизайну
Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Освітній ступінь	Бакалавр
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	022.01 Графічний дизайн
Освітня програма	Графічний дизайн і реклама

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

_____ **Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ**

«30» січня 2026 р.

ЗАВДАННЯ

на кваліфікаційну бакалаврську роботу здобувача

Анни МИХАЙЛИЧЕНКО

-
1. Тема кваліфікаційної роботи «Розроблення дизайну персонажів для йонкоми «Kawaii kawaii» в естетиці субкультури гяру» затверджена наказом ректора ЧНУ ім. Петра Могили № 12 від «23» січня 2026 р.
 2. Строк представлення кваліфікаційної роботи «23» червня 2026 р.
 3. Очікуваний результат: готові до подальшого продакшену три дизайни персонажів у естетиці субкультури гяру.
Початкові дані: загальні відомості про йонкоми та субкультуру гяру, сучасні вимоги до читабельності персонажа, роботи відомих мангак.
 4. Перелік питань, що підлягають розробці:
 - проведення передпроектного аналізу, що включає дослідження композиції та графічних зображальних прийомі манги йонкома й аналіз творчості провідних мангак жанру;

- вивчити естетику субкультури гяру, її генезу та підстиліу зв'язку з концепцією каваї;
- формолування концепції, композиції та засобів графічної виразності для авторської йонкоми «Kawaiі Kaiwai»;
- розробка системи персонажів на основі поєднання кемоно-антропоморфізму з підстилями гяру;
- обґрунтування технологічного процесу і вибору програмного забезпечення для створення ілюстрацій.

5. Перелік графічних матеріалів:

- 6 експозиційних планшетів формату А1 в електронному вигляді, з яких 3 – надруковані;
- 4 повноцінних ілюстрації, з яких 3 – готові дизайни персонажів з короткою інформацією про них, 1 повноцінна спільна ілюстрація;
- Мультимедійна презентація з результатами проектування.

6. Консультанти:

Консультант	Кафедра (організація)	Частина роботи
Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ	дизайну	Консультування щодо виготовлення графічних матеріалів

Дата видачі завдання «30» січня 2026 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН
виконання кваліфікаційної роботи

Тема: **РОЗРОБЛЕННЯ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ЙОНКОМИ**
«KAWAII KAWAII» В ЕСТЕТИЦІ СУБКУЛЬТУРИ ГЯРУ

№	Найменування роботи	Початок	Закінчення	Примітки
1.	Розроблення та затвердження завдання на виконання КБР	23.01.2026	30.01.2026	виконано
2.	Огляд літератури за темою роботи	02.02.2026	27.02.2026	виконано
3.	Складання календарного плану КБР	02.03.2026	06.03.2026	виконано
4.	Передпроектний аналіз. Написання вступу та першого розділу КБР	09.03.2026	03.04.2026	виконано
5.	Розроблення проектних рішень. Виконання графічної частини проекту. Написання другого розділу КБР	06.04.2026	01.05.2026	виконано
6.	Виконання макета дизайн-продукту, експозиційних планшетів та підготовка їх до друку. Написання третього розділу КБР	04.05.2026	15.05.2026	виконано
7.	Друк макета дизайн-продукту, експозиційних планшетів. Написання висновків, оформлення списку використаних джерел, додатків до КБР	18.05.2026	05.06.2026	виконано
8.	Відгук керівника КБР	08.06.2026	19.06.2026	виконано
9.	Оформлення КБР та презентації	08.06.2026	19.06.2026	виконано
10.	Попередній захист	09.06.2026	09.06.2026	виконано
11.	Рецензування	08.06.2026	19.06.2026	виконано
12.	Завершення оформлення КБР та презентації	10.06.2026	19.06.2026	виконано
13.	Захист кваліфікаційної роботи	23.06.2026	23.06.2026	виконано

Здобувач

Анна МИХАЙЛИЧЕНКО

«06» березня 2026 р.

Керівник роботи

Заслужений художник
України,
старший викладач.

Юрій КОРНЮКОВ

«06» березня 2026 р.

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної бакалаврської роботи

Розроблення дизайну персонажів для йонкоми «Kawaii Kaiwai» в естетиці субкультури гяру

Здобувачка 407 групи: Анна МИХАЙЛИЧЕНКО

Керівник: Заслужений художник України, старший викладач кафедри дизайну ЧНУ ім. Петра Могили Юрій КОРНЮКОВ

Актуальність дослідження визначається посиленням впливу японської манги й аніме на сучасну українську візуальну культуру та водночас недостатньою представленістю цілісних авторських персонажних систем, адаптованих до локального дизайн-контексту. У роботі йонкома розглядається не лише як формат короткого гумористичного стрипу, а як специфічна композиційно-драматургічна структура, у межах якої художній образ має зчитуватися через силует, колір, міміку та знакову деталь. Звернення до кемоно-антропоморфізму й субкультури гяру дає змогу осмислити персонажний дизайн як систему візуальних кодів, де тваринний архетип і субкультурний стиль формують єдину художньо-образну модель.

Мета роботи полягає в художньо-проектному розробленні дизайну персонажів для йонкоми «Kawaii Kaiwai» в естетиці субкультури гяру.

Об'єктом дослідження є процес проектування персонажного дизайну для малоформатної манги-йонкоми.

Предметом дослідження виступають художньо-композиційні, силуетні, колористичні та технологічні принципи створення персонажів в естетиці гяру з елементами кемоно.

Кваліфікаційна робота має традиційну науково-проектну структуру та складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків.

У вступі обґрунтовано актуальність теми, визначено мету й завдання дослідження, окреслено його об'єкт, предмет, практичне значення та структуру.

Перший розділ присвячено теоретичному й мистецтвознавчому аналізу художніх особливостей йонкоми та візуальної культури гяру. У ньому розглянуто композиційні принципи чотирипанельної манги, драматургічну модель кі-шьо-тен-кетсу, прийоми відомих мангак, а також семіотику підстилів хімекадзі, манба й когяру. Окрему увагу приділено опозиції кавай і гяру як джерелу художньої напруги та комічного повороту в авторській йонкомі.

У другому розділі розкрито проектну концепцію «Kawaiі Kaiwai» та сформовано систему трьох персонажок. Образи Кае, Кани й Мінорі проаналізовано через поєднання тваринного архетипу, підстилю гяру, силуетної морфології, колірної палітри та характерологічної функції. Запропонований стилістичний гайдлайн фіксує принципи візуальної єдності персонажної системи й забезпечує її подальше застосування в серії йонком.

Третій розділ висвітлює технологічний процес створення концепт-артів і фінальних дизайнів. У ньому описано послідовність роботи від ескізного пошуку до чистового лайнарту й колірного рішення, а також обґрунтовано використання Procreate, PaintTool SAI2, графічного планшета HUION, системи Pantone, колірних режимів RGB/CMYK та підготовки експозиційних планшетів формату A1.

У висновках узагальнено результати дослідження та підтверджено ефективність методики подвійної семіотики, за якої вид тварини поєднується з конкретним підстилем гяру й перетворюється на інструмент швидкої художньої характеристики. Практичним результатом роботи стала цілісна персонажна система для йонкоми «Kawaiі Kaiwai», придатна для подальшого використання в коміксах, стікерах, мерчі та цифровому візуальному контенті.

Обсяг роботи: 127 сторінок, з них 77 сторінок основного тексту; використано 44 джерела; додатків – 43.

Ключові слова: йонкома, манга, дизайн персонажів, Kawaiі Kaiwai, гяру, хімекадзі, манба, когяру, кемоно, кавай, силует-якорі, концепт-арт, цифрова ілюстрація.

ABSTRACT

to the qualifying bachelor's thesis

Character design for the yonkoma «Kawaii Kaiwai» in the aesthetics of the gyaru subculture

Student of group 407: Anna MYKHAILYCHENKO

Supervisor: Honored Artist of Ukraine, Senior Lecturer Yuri Korniukov

The relevance of the research is defined by the growing influence of Japanese manga and anime on contemporary Ukrainian visual culture and by the lack of coherent original character systems adapted to the local design context. In the thesis, yonkoma is interpreted not only as a short humorous strip, but also as a compositional and dramaturgical form in which the image must be read through silhouette, colour, facial expression, and a meaningful detail. The combination of kemono anthropomorphism and gyaru aesthetics allows character design to be considered as a system of visual codes, where an animal archetype and a subcultural style create an integrated artistic image.

The aim of the work is the artistic and project-based development of character design for the yonkoma «Kawaii Kaiwai» in the aesthetics of the gyaru subculture.

The object of the research is the process of designing characters for the small-format manga yonkoma.

The subject of the research is the artistic-compositional, silhouette-based, colouristic, and technological principles of creating characters in gyaru aesthetics with elements of kemono.

The qualification thesis consists of an introduction, three sections, conclusions, a list of references, and appendices.

The introduction substantiates the relevance of the topic, defines the aim and objectives, and outlines the object, subject, practical significance, and structure of the research.

The first section offers a theoretical and art-historical analysis of yonkoma and gyaru visual culture. It examines the compositional principles of four-panel manga, the

dramaturgical model of ki-sho-ten-ketsu, the methods of well-known manga artists, and the semiotics of the himekaji, manba, and kogal substyles. Special attention is given to the opposition between kawaii and gyaru as a source of visual tension and comic reversal.

The second section presents the design concept of «Kawaii Kaiwai» and develops a system of three female characters. The images of Kae, Kana, and Minori are analysed through animal archetype, gyaru substyle, silhouette morphology, colour palette, and character function. The proposed style guide fixes the principles of visual unity and enables further use of the characters in a series of yonkoma strips.

The third section describes the technological process of creating concept art and final designs. It outlines the workflow from preliminary sketching to clean line art and colour development, and justifies the use of Procreate, PaintTool SAI2, the HUION graphics tablet, the Pantone system, RGB/CMYK colour modes, and A1 exhibition boards.

The conclusions summarize the results of the research and confirm the effectiveness of the method of double semiotics, in which an animal species is combined with a particular gyaru substyle and becomes a tool for rapid artistic characterization. The practical result is a coherent character system for the yonkoma «Kawaii Kaiwai», suitable for comics, stickers, merchandise, and digital visual content.

Number of pages – 127, including 77 pages of main text; references – 44; appendices – 43.

Keywords: yonkoma, manga, character design, Kawaii Kaiwai, gyaru, himekaji, manba, kogal, kemono, kawaii, silhouette anchors, concept art, digital illustration.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ХУДОЖНІ ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБЛЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ЙОНКОМИ «KAWAII KAIWAI» В ЕСТЕТИЦІ СУБКУЛЬТУРИ ГЯРУ	6
1.1 Аналіз композиції та графічних зображальних прийомів манги йонкома. Аналіз відомих мангак в жанрі йонком.....	6
1.2 Особливості естетики субкультури гяру.....	18
1.3 Опозиція кавай і гяру як основа візуальної мови йонкоми «Kawaii Kaiwai».....	25
РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТУВАННЯ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ЙОНКОМИ «KAWAII KAIWAI» В ЕСТЕТИЦІ СУБКУЛЬТУРИ ГЯРУ	32
2.1 Концепція, композиція та графічні засоби виразності манги йонкома.....	32
2.2 Система персонажів і стилістичний гайдлайн для йонкоми «Kawaii kaiwai» в естетиці гяру.....	38
РОЗДІЛ 3. АНАЛІЗ ТЕХНОЛОГІЧНИХ ПРОЦЕСІВ З РОЗРОБЛЕННЯ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ЙОНКОМИ «KAWAII KAIWAI» В ЕСТЕТИЦІ СУБКУЛЬТУРИ ГЯРУ.....	56
3.1 Використання комп'ютерних програм для концептуального рисунку персонажів.....	56
3.2 Розроблення концепт-артів дизайну персонажів для йонкоми «Kawaii kaiwai» в естетиці субкультури гяру.....	64
ВИСНОВКИ.....	70
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	73
ДОДАТКИ.....	78

ВСТУП

Актуальність теми. За останнє десятиліття японська манга та аніме суттєво посилили свій вплив на український медіапростір. Цей феномен не лише трансформує читацькі інтереси, а й активно інтегрується у візуальну мову молодіжної ілюстрації, дизайн коміксів, настільних ігор, стикерпаків та цифрового мерчу. Водночас у вітчизняному дизайні відчувається брак оригінальних персонажних проєктів, які б системно й методологічно адаптували художньо-змістові принципи манги до локального культурного контексту. Українські автори найчастіше обмежуються поодинокими ілюстраціями або використанням готових аніме-кліше, залишаючи поза увагою розробку цілісних персонажних систем, детальних гайдлайнів та чітких технологічних процесів. З огляду на тривалу традицію українського графічного дизайну в європейському та світовому контексті, розгляд якої знаходимо у працях В. Даниленка [1; 2], стає очевидним: суспільний запит на національне дизайн-висловлювання існує, проте методично опрацьованих персонажних систем у японській стилістиці досі бракує. Це й зумовлює актуальність пропонованого дослідження.

Йонкома (яп. 4コマ漫画, yonkoma manga, «манга з чотирьох кадрів» – короткий гумористичний стрип) – це гумористичний стрип із чотирьох панелей однакового розміру, складених вертикально і прочитуваних згори вниз. Тут у чотирьох вузьких кадрах персонаж має сприйматись миттєво – за силуетом, кольором, однією-двома деталями, що робить йонкому зручним полігоном для дослідження економної, але виразної персонажної графіки. Стрип тримається на класичній східноазійській чотирифазній структурі кі-шьо-тен-кетсу (起承転結 – зав'язка, розвиток, поворот, розв'язка), де третя панель під назвою «тен» починає комічний сюжет йонкоми [33].

Концептуальна основа цього проєкту полягає в інтеграції образів *кемоно* та елементів субкультури *гяру*. Кемоно (яп. ケモノ, «звір») – це японська художня традиція зображення антропоморфних тваринних персонажів із вираженою *кавай-*

орієнтованою анатомією (японська естетика миловидного та зворушливого). У цьому контексті «тваринність» функціонує як умовний художній знак, а не як реалістична анатомічна структура. Детальний аналіз цього феномену та його розмежування із західною субкультурою *фурі* і концептом *кемономімі* (людськими персонажами, що мають лише звірині вуха та хвіст) [16; 42].

Натомість субкультура гяру (яп. ギャル, від англ. *gal* – «дівчина») виникла на початку 1990-х років у токійському районі Шібуя як нонконформістський молодіжний рух, спрямований проти традиційного канону японської жіночності [25; 27]. Естетика гяру свідомо інвертує патріархальну норму скромності та культ блідої шкіри, пропонуючи натомість образ, у якому домінують засмага, освітлене волосся, акцентований макіяж очей, декор нігтів та взуття на платформі [25; 27; 29]. Синтез тваринного архетипу кемоно із субкультурним кодом гяру створює подвійну семіотичну систему: біологічний вид тварини визначає вроджений темперамент персонажа, тоді як атрибутика гяру нашаровує на нього виразний соціальний жест.

Мета роботи – розроблення дизайну персонажів для йонкоми «Kawaii Kaiwai» в естетиці субкультури гяру.

Для досягнення даної мети необхідно виконати наступні **завдання**:

- дослідити композиційні засоби йонкоми, її історичне формування та ідейно образні рішення кі-шьо-тен-кетсу а також доробки мангак;
- вивчити естетику гяру, її генезу й семіотику з підстилями хімекадзі (підстиль «принцеси» – гіперфемінна, максималістська естетика), манба (екстремальний підстиль із темною засмагою та яскравим макіяжем) та когяру (шкільний, найбільш масовий підстиль гяру);
- сформулювати концепцію та художні особливості проекту;
- звести трьох персонажів у цілісну систему та стилістичний гайдлайн;
- розробити ілюстрації трьох персонажів для йокоми;
- обґрунтувати технологічний процес і програмне забезпечення на різних етапах;

Об'єкт дослідження – процес проєктування дизайну персонажів для малоформатної манги-йонкоми.

Предмет дослідження – засоби, прийоми та принципи створення такого дизайну в естетиці гяру з елементами кемоно: композиційні рішення, силуетна логіка, колірні стратегії й технологічні прийоми реалізації.

Практичне значення роботи полягає у створенні системи персонажів і гайдлайни придатні до прямого продакшну. На базі яких можна створювати серію йонком, розробляти стикери, мерч та анімовані заставки тощо.

Публікації та апробації. Апробацію результатів здійснено в публікації тез у співавторстві (Тригуб О., Михайличенко А.) на VIII Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (КНУТД, Київ, 9 квітня 2026 р.) [8].

Структура кваліфікаційної роботи. Кваліфікаційна робота включає вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел та додатки. Загальний обсяг роботи разом із візуальним супроводом становить 127 сторінок (з яких 77 сторінок основного тексту).

РОЗДІЛ 1. ХУДОЖНІ ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБЛЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ЙОНКОМИ «KAWAII KAIWAI» В ЕСТЕТИЦІ СУБКУЛЬТУРИ ГЯРУ

1.1 Аналіз композиції та графічних зображальних прийомів манги йонкома. Аналіз відомих мангак в жанрі йонкома

Йонкома (яп. 4コマ漫画, *yonkoma manga*) дослівно означає «манга з чотирьох кадрів»: ієрогліф 四 («йон/ші») – число чотири, склад 漫画 («кома») – окрема панель, 漫画 («манга») – японський комікс. Ключове формальне обмеження цього різновиду закладене вже в самій назві: твір має складатися саме з чотирьох панелей. На відміну від комікс-стріпу, довжина якого може змінюватися залежно від авторського задуму або видавничого формату, йонкома передбачає сталу композиційну структуру. Її можна порівняти з чітко визначеною поетичною формою, де кількість елементів є не довільною, а принципово заданою. Традиційне компонування йонкоми передбачає розміщення чотирьох однакових за розміром панелей у вертикальній послідовності, що читається згори донизу. Якщо на сторінці подано дві такі смуги поруч, сприйняття зображення зазвичай відбувається відповідно до сталого напрямку читання манги: спершу права колонка, потім ліва. Отже, навіть за наявності кількох вертикальних блоків загальна логіка читання зберігає зв'язок із традиційною японською книжковою та графічною культурою. У практиці публікації можуть траплятися й інші варіанти розташування кадрів, зокрема горизонтальна послідовність або сітка 2×2. Проте такі композиційні рішення переважно зумовлені особливостями верстки конкретного видання, а не прагненням автора змінити базову структуру формату.

Витоки формату йонкоми пов'язані з японською газетною періодикою початку ХХ ст. Засновником сучасної йонкоми заведено називати Кітадзаву Ракутена (1876–1955) – першого в Японії професійного карикатуриста, з діяльністю якого пов'язують утвердження сучасного значення поняття «манга». Сформований під впливом західної графічної традиції, зокрема завдяки навчанням

в австралійського художника Френка А. Нанківелла в Йогогамі приблизно у 1892–1894 рр., Кітадзава з 1902 р. вів сторінку «Дзідзі Манга» у недільному додатку газети «Дзідзі Шімпо». Саме там з'явилися перші наскрізні персонажі японської манги, а стрип «Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu» (1902) дослідники нерідко розглядають як одну з перших форм сучасної манги (Додаток 1). Походження цього формату стало предметом наукової дискусії, яку аналізує Рональд Стюарт [40]. Згідно з концепцією тяглості, запропонованою Шімідзу Ісао, творчість Кітадзави вписується в ширшу історичну лінію японської візуальної оповіді, що бере початок від звіриних сувоїв «Тьодзю-гіга» [16; 42]. Натомість теорія Міямото Хірохіто наголошує на пізнішому формуванні манги, яке припадає на 1890–1910 рр. і пов'язується з модернізацією освітньої системи, активним розвитком преси та зростанням потреби в лаконічному, швидко зчитуваному зображенні [40]. Показово, що сам Кітадзава прагнув «змусити малюнок говорити», тобто зменшити роль вербального пояснення на користь безпосередньої візуальної комунікації. Саме ця установка стала важливою передумовою естетики йонкоми, для якої характерні графічна ощадливість, композиційна стислість і смислова концентрація. Подібний принцип осмислює і Скотт Макклауд, зазначаючи, що значення в коміксі виникає не лише всередині окремого кадру, а й у проміжку між кадрами – так званому gutter [28].

Починаючи з 1920-х рр., йонкома утвердилася як один із провідних комічних форматів японської газетної періодики, виконуючи функцію компактного носія гумору та м'якої соціальної критики. Канонічним прикладом цього напрямку стала манга «Сазае-сан» Хасегави Матіко, що публікувалася в газеті «Асахі Шімбун» у 1949–1974 рр. (Додаток 2). Новий етап популяризації формату припадає на межу ХХ–ХХІ ст. Важливу роль у цьому процесі відіграв журнал «Manga Time Kirara», започаткований видавництвом Houbunsha 17 травня 2002 р. Саме на його сторінках йонкома у жанрі slice-of-life набула виразнішої жанрової моделі, а естетика CGDCT (cute girls doing cute things) сформувалась як упізнавана художня система. Одним із визначальних орієнтирів для цього

напряму стала «Azumanga Daioh» Кійохіко Адзуми; надалі цю лінію розвинули «Lucky Star» Кагамі Йошімідзу, «Hidamari Sketch» Уме Аокі та «K-On!» автора, відомого під псевдонімом Kakifly. Аніме-екранізація «K-On!» істотно посилила інтерес до естетики миловидності та емоційної прив'язаності до персонажа у 2010-х рр., після чого видання «Manga Time Kirara» почало послідовно відтворювати впізнавану композиційно-жанрову модель: група з чотирьох дівчат, шкільний гурток і спільне захоплення. У дослідженні, присвяченому «Hidamari Sketch», Такер зазначає, що драматургія подібних творів ґрунтується не стільки на подієвості, скільки на повторюваних повсякденних ритуалах [20]. Саме цей акцент на буденності є важливим для нашого творчого задуму. Slice-of-life комедія про трьох подруг-гяру так само вибудовує комічний ефект не навколо різких сюжетних поворотів, а через повторювані ситуації, звичні дрібниці та сталі моделі повсякденної взаємодії персонажів.

Своє місце у видавничій культурі Японії йонкома здобула завдяки універсальності та модульності своєї структури. Чотири рівнозначні панелі утворюють завершену композиційну одиницю, придатну для розгортання короткого жарту або мікроситуації, яка не потребує розлогої передісторії та сприймається читачем упродовж кількох секунд. Саме цим йонкома принципово відрізняється від серійної манги, що зазвичай вибудовує тривалий наскрізний сюжет і використовує складний монтаж панелей різного розміру та форми в межах багатотомної оповіді. Йонкома, натомість, тяжіє до замкненого мікроепізоду: її панелі навмисно зберігають однаковість і передбачуваність, формуючи стабільний ритм читання. У великій манзі виражальним засобом часто стає протилежний принцип – варіювання масштабу кадрів, використання розворотів, зміна ракурсів і динамічна організація сторінки. У йонкомі ж менший масштаб не означає спрощення художньої мови. Навпаки, він передбачає іншу економіку виражальних засобів, за якої кожен елемент зображення, репліка чи композиційна деталь мають бути максимально функціональними.

Основою цієї художньої ощадливості є драматургічний каркас кі-шьо-тен-кетсу (起承転結). Його походження пов'язане з класичною східноазійською поетикою, зокрема з китайським чотиривіршем цзюецзюй доби Тан. У ньому послідовність чотирьох рядків описувалася формулою ці-чен-чжуань-хе (起承轉合), де кожен елемент виконував окрему композиційну функцію: зачин, розвиток, зміщення та завершальне поєднання. У японській культурі ця модель вийшла за межі поетичної практики й набула ширшого застосування як базовий принцип побудови тексту. Зокрема, кі-шьо-тен-кетсу викладають школярам як одну з основних схем письмового висловлювання. Сучасні дослідження уточнюють її теоретичний статус. Gabriel Oh розглядає потенціал кі-шьо-тен-кетсу в контексті прозового письма й демонструє, що ця структура може функціонувати не лише в межах японської традиції [33]. Кубота, своєю чергою, ставить під сумнів уявлення про абсолютну винятковість японського дискурсу, виявляючи подібну логіку композиційної організації і в англомовних текстах [26].

Отже, кі-шьо-тен-кетсу доцільно розглядати не як суто національний рудимент, а як універсальний інструмент композиційного проектування. У контексті йонкоми ця схема стає особливо продуктивною, оскільки дає змогу вибудовувати гумористичний ефект у межах мінімальної кількості кадрів, зберігаючи водночас чіткість, ритмічність і завершеність мікроповіді.

Розгляньмо чотири фази. Кі (起) – зачин: вводять місце дії та персонажів, окреслюють вихідну ситуацію без напруги. Шьо (承) – розвиток: фаза поглиблює основу зачину, додає деталі та інтонацію, проте напругу не змінює. Тен (転) – поворот: несподіваний зсув, що вводить новий елемент чи ракурс і ламає інерцію перших двох фаз. Кетсу (結) – змикання: розв'язка, що збирає до купи базу й поворот не через перемогу однієї сторони над іншою, а через гармонізацію елементів. Саме в цій логіці виявляється принципова відмінність кі-шьо-тен-кетсу

від звичної для західної наративної традиції тричастинної моделі «зав'язка – кульмінація – розв'язка», у якій основним рушієм дії зазвичай виступає конфлікт. Натомість кі-шьо-тен-кетсу не потребує конфліктного зіткнення як обов'язкової умови розвитку. Напруження в такій структурі виникає передусім завдяки контрасту між очікуванням, сформованим першими двома фазами, і несподіваним зміщенням, що з'являється у третій фазі [33]. Отже, функція повороту полягає не в подоланні перешкоди чи загостренні протистояння, а у створенні ефекту несподіваності. Завершальна фаза, своєю чергою, не стільки розв'язує конфлікт, скільки поєднує раніше несумісні або віддалені елементи в нову смислову цілісність.

Співвідношення чотирьох фаз кі-шьо-тен-кетсу з чотирма панелями йонкоми має структурний характер: перша панель відповідає фазі кі, друга – шьо, третя – тен, а четверта – кетсу, в межах якої зазвичай реалізується панчлайн. У цій композиційній системі саме третя панель набуває особливого значення: вона виконує функцію ритмічного й смислового зламу всього стрипу. Саме в ній відбувається зміщення, завдяки якому формується комічний ефект у slice-of-life оповіді. Таке навантаження робить третю панель функціонально важливішою за інші. З огляду на це в нашому проєкті за нею закріплено окремий художній інструмент – реквізит-тригер «тен». Його завдання полягає в тому, щоб візуально позначати момент переходу від усталеної ситуації до несподіваного зміщення. Розташування повороту саме в третій панелі зумовлене логікою всієї моделі. Перші дві панелі мають сформувати вихідну «норму», без якої сам злам не може бути сприйнятий як значущий. Якщо ж перенести поворот у четверту панель, структура втратить простір для кетсу – завершальної фази, що не просто фіксує несподіванку, а перетворює її на цілісну думку. Отже, третя позиція є композиційно найдоцільнішою: вона забезпечує достатню підготовку до повороту й водночас залишає місце для його смислового завершення.

Ритм читання вертикального стовпчика йонкоми також підпорядковується логіці її драматургічної побудови. Погляд читача рухається згори донизу

рівномірними тактами, а кожен перехід між панелями функціонує як своєрідна пауза, що водночас розділяє й акцентує окремі етапи мікроповіді. Той самий проміжок, у якому читач ментально добудовує дію, для йонкоми набуває граничного значення [28]. Оскільки між чотирма панелями існує лише три переходи, саме вони мають забезпечити повний драматургічний рух. Перший перехід, від панелі кі до шьо, зазвичай є майже непомітним і підтримує інерцію вихідної ситуації. Другий, від шьо до панелі тен, концентрує основний ефект несподіванки. Третій, від тен до кетсу, виконує функцію зняття напруги та смислового завершення. Макклауд С. виокремлює шість типів переходів – *moment-to-moment*, *action-to-action*, *subject-to-subject*, *scene-to-scene*, *aspect-to-aspect* та *non-sequitur*; *aspect-to-aspect* особливо частий у японській манзі, бо передає настрій і ракурс без хронологічного зрушення [28]. У межах йонкоми перехід від шьо до тен часто вибудовується саме через різку зміну аспекту. Простір дії та персонажі можуть залишатися незмінними, однак змінюється емоційна тональність сцени. У таких випадках комічний ефект нерідко виникає не завдяки текстовій репліці, а через виразну пантоміму, міміку або пластику персонажів.

Окремої уваги потребує те, яке саме візуальне порушення відбувається в третій панелі. У спокійних фазах кі та шьо композицію зазвичай організовує горизонталь – лінія, паралельна нижньому краю панелі, що асоціюється зі стабільністю. У психології зорового сприйняття горизонтальні лінії читаються як рівновага, вертикальні – як сила й ріст, діагональні – як динаміка й напруга [11]. Доки триває фаза «норми», композиційна побудова переважно залишається горизонтальною: персонажі розташовані на одному рівні, а положення голів і тіл підтримує відчуття рівноваги. У панелі тен ця горизонталь свідомо порушується. Неочікуваний жест може спрямовуватися вгору або входити в кадр по діагоналі; одна з фігур раптово виявляється вищою, нахиленою чи відкинутою, а вектор руху перетинає простір панелі під кутом. Таке візуальне порушення горизонталі відтворює драматургічне порушення інерції. Те, що на рівні зорового сприйняття

фіксується як композиційний злам, на рівні оповіді прочитується як сюжетний поворот. У нашій системі цей злам персоніфікується через темперамент персонажів. Емоційно імпульсивна Кае, червона панда у підстилі хімекадзі, найчастіше виступає носієм діагонального «вибуху» в третій панелі. Натомість спокійна Кана, панда у підстилі манба, утримує горизонталь, і саме її статичність посилює композиційний контраст. Отже, темперамент персонажки, її силуетна характеристика та композиційний вектор об'єднуються в єдиній точці повороту, де візуальна форма безпосередньо підтримує драматургічну функцію панелі тен.

Монтаж жестів і поглядів без використання тексту є одним із найтонших засобів чотирипанельної драматургії. Макклауд С. формулює принцип *amplification through simplification* (підсилення через спрощення): зводячи зображення до суті, художник підсилює сенс дужче, ніж реалістичне зображення, а спрощене іконічне обличчя стає «знеособленим знаком», у який читач легше проєктує себе, шукаючи емоцію насамперед в очах і роті [28]. Емпіричне уточнення цієї тези, здійснене Стаменковичем, Тасічем і Форсевілем, засвідчує, що читачі справді орієнтуються передусім на конфігурацію очей і рота. Водночас дослідники наголошують, що найстабільніше зчитуються прості базові емоційні стани, тоді як складені або неоднозначні вирази сприймаються менш надійно [28; 39]. Звідси випливає важливий для йонкоми висновок: поворот тен може бути реалізований самою мімікою, без додаткової репліки, за умови, що вираз обличчя залишається в межах чітко впізнаваних базових станів. Така економія тексту перегукується з настановою Кітадзави «змусити малюнок говорити» [40]. Класичним прикладом подібної мовчазної повсякденної комедії можна вважати «Sazae-san», де гумористичний ефект часто виникає саме завдяки візуальній взаємодії персонажів, їхнім поглядам, позам і міміці.

Із цього випливають конкретні вимоги до побудови кадру. Оскільки панель йонкоми має обмежений формат, а текст у ній зведений до мінімуму, силует персонажа повинен зчитуватися одразу. Якщо цього не відбувається, поворот у третій панелі втрачає виразність і може залишитися непоміченим для читача. У

цьому контексті до драматургічної організації кадру залучається тест силуету: фігуру заливають суцільним чорним, і якщо вона лишається впізнаваною, форма працює [12]. Саме цей принцип став основою авторського методу силует-якорів – опорних елементів, що тримають фігуру читабельною навіть у мовчазній панелі. Перебільшення визначальної ознаки сприяє швидшому впізнаванню форми [11; 12]. Натомість в межах вузького модуля, надмірна деталізація перетворюється на візуальний «шум», який ускладнює або руйнує силуетне прочитання [12]. Жестова пластика підпорядковується тому самому принципу: у роботі над кадром особлива увага приділяється негативному простору навколо очей і рук, оскільки саме ці зони передають емоцію та дію. У фазі композиційного зламу «тен» означені графічні компоненти мають дешифруватися реципієнтом безпосередньо, забезпечуючи симультанне (миттєве) сприйняття динаміки сюжетного повороту. На етапі продакшну система передбачає закріплення за кожним персонажем уніфікованого набору із шести-восьми базових гримас. Це дає змогу щоразу забезпечувати третю панель готовим, упізнаваним акцентом перелому. Тези про поєднання кемоно-архетипу із субкультурним кодом гяру докладніше викладено в нашій публікації [8]. Отже, чотирипанельна сітка йонкоми постає не як довільний формат для розміщення жарту, а як точний носій моделі кі-шьо-тен-кетсу. У ній позиція третьої панелі, ритм трьох міжпанельних переходів, порушення горизонталі та мовчазний монтаж жестів утворюють єдиний драматургічно-візуальний механізм. Дизайн персонажа в такій системі має не лише ілюструвати подію, а й конструктивно підтримувати її композиційний і смисловий розвиток.

Перед переходом до розроблення авторських кемоно-гяру персонажів для проекту «Kawaii Kaiwai» було проаналізовано практики митців, які працювали з чотирипанельним форматом. Основним критерієм добору й розгляду цих прикладів стала здатність персонажного дизайну залишатися візуально ошадним: він не повинен конкурувати зі стислим темпоритмом йонкоми, а має підтримувати його композиційну й драматургічну логіку.

Кійохіко Адзума (нар. 1968 р.) – автор манги «Azumanga Daioh», що публікувалася у 1999–2002 рр. в журналі «Dengeki Daioh». Його підхід до персонажного дизайну сформувався, зокрема, під впливом навчання в Університеті дизайну Кобе, що простежується в характерному для автора точному використанні силуету, знака й візуального скорочення. Основу його методу становить редукція міміки до іконічних емоційних позначень. Рот у формі «хрестика», точкові очі, перебільшений рум'янець або краплі поту функціонують як усталені елементи японської візуальної мови емоцій. Такий підхід є показовою ілюстрацією принципу *amplification through simplification* [28], за якого спрощення форми не послаблює, а навпаки посилює виразність образу. У цьому контексті доречно звернутися до завдання, яке в межах нашого дослідження позначено як «втрата контролю = втрата рук». У моменти емоційного напруження кисті персонажа ніби «розчиняються» або трансформуються в експресивний жест. Таким чином, саме руки перебирають на себе частину виражального навантаження, яке в реалістичному рисунку зазвичай передавалося б через детальну міміку або напруження лицьової мускулатури. Важливою складовою методу Адзуми є також принцип контрастного парування персонажів. Кожен образ отримує своєрідний «фоїл», тобто персонажа-контраст, поруч із яким його риси зчитуються виразніше: гіперактивна Томо розкривається у зіставленні із зосередженою Йомі, а мрійлива Осака – поруч із вундеркіндом Тійо (Додаток 3) [12]. Колористичне рішення твору переважно утримується в межах світлої, пастельної палітри, що підтримує загальну атмосферу легкості й повсякденності. Показовим є те, що згодом Адзума відійшов від формату йонкоми на користь повноформатної манги «Yotsuba&!», пояснюючи це потребою в ширшому художньому просторі. Такий перехід лише підкреслює специфіку чотирипанельної форми: вона задає дизайнерові жорсткі межі, у яких кожен елемент образу має бути максимально точним, функціональним і виразним.

Кагамі Йошімідзу у «Lucky Star», що стартувала у 2003 р. в журналі «Comptiq», пропонує інший варіант роботи з форматом йонкоми. На відміну від

моделей, де комічний ефект вибудовується навколо дії або виразного візуального зламу, «Lucky Star» належить до розмовної йонкоми з інтенсивним потоком реплік. У зазначеному жанровому просторі комічний ефект результує переважно з побутового діалогу, у межах якого послідовно кристалізується сюжетний злам фази «тен» (Додаток 4). За такої композиційної моделі особливого значення набуває візуальна диференціація персонажів. Оскільки репліки швидко змінюють одна одну, читач має без затримки розпізнавати, кому саме належить висловлювання. Йошімідзу вирішує це завдання через систему сталих візуальних маркерів, завдяки яким кожен персонаж легко впізнається навіть у межах невеликої панелі. Кагамі вирізняється гострішою формою очей і довгими хвостиками, що підкреслюють її більш різкий та енергійний характер. Її сестра-близнючка Цукаса, навпаки, має м'якшу форму очей і загалом лагідніший візуальний образ. Коната зчитується завдяки характерному силуету та виразній поставі, тоді як Міюкі впізнається через окуляри, які одразу позначають її як стриману й інтелектуальну персонажку. Така опора на силует і кілька незмінних ознак безпосередньо відповідає принципам форм-мови [12]. Показовим у підході Йошімідзу є також функціональне використання аксесуара. Він виступає не лише декоративною деталлю, а й елементом ситуативного сетапу. Стабільна характеристика-предмет закріплюється в першій або другій панелі як частина «норми», тоді як у третій панелі ця норма порушується. Саме цей розрив активує комічний поворот-тен. Описаний механізм трансформується в авторську художньо-проектну систему, де реквізит-тригер одночасно функціонує як силуетний якір та інструмент візуальної драматургії, що забезпечує сюжетний поворот.

Альтернативний підхід до чотиріпанельної форми демонструють роботи Уме Аокі «Hidamari Sketch» (дебютувала 2004 року в журналі Manga Time Kirara Carat) та Kakifly «K-On!» (публікувалася з 2007 року в Manga Time Kirara). Обидва твори репрезентують напрям slice-of-life (буденність) та піджанр CGDCT (cute girls doing cute things), сфокусований на відтворенні повсякденного життя

миловидних персонажок. Графічну манеру Уме Аокі дослідники часто визначають як «Puni Plush»: для неї властиві делікатна лінія, м'які округлі контури, пастельна колористика та великі незаповнені площини, де тло зазвичай зведене до плаского локального кольору. Така лаконічність у трактуванні простору є не випадковим спрощенням, а свідомим функціональним прийомом. Мінімалістичний іконічний персонаж, розташований на нейтральному фоні, максимально концентрує на собі увагу читача, оскільки візуальне поле позбавлене другорядних деталей. Унаслідок цього домінуючим об'єктом сприйняття стає безпосередньо фігура героя, його поза, міміка та емоційний стан [28].

У манзі «Hidamari Sketch» (Додаток 5) Уме Аокі моделює художній простір не за допомогою деталізованого інтер'єру, а через систему впізнаваних візуальних маркерів, як-от різнокольорові двері квартир у комплексі «Хідамарі». У такій проєктній моделі окремий маркер заміщує розгорнуту декорацію, що дає змогу зберегти композиційну легкість кадру. Аналогічну функцію виконує і фірмовий графічний знак головної героїні Юно – символічний елемент у вигляді літери «X» над її головою. Він слугує миттєвим емоційно-характерологічним сигналом, який ефективно зчитується глядачем автономно від загального тла.

У манзі «K-On!» (Додаток 6) автор Kakifly моделює комічний ефект переважно через пластику та тілесну експресію персонажок. Статичність композиційних рішень у цьому випадку є свідомим прийомом, який робить кожен жест і позу героїнь максимально промовистими. Диференціація персонажів вибудовується не лише на рівні зовнішніх ознак, а й через взаємозв'язок їхніх темпераментів із вибором музичних інструментів: від безтурботної Юі та сором'язливої Міо (із характерними рисами архетипу *дандере*) до енергійної Ріцу та лагідної Цумугі. Епізод, де Юі помилково ототожнює «легку музику» з грою на кастаньєтах, наочно демонструє специфіку гумору цієї авторської групи: комічне тут народжується не з деталізації графіки, а з поведінкової невідповідності та експресивної міміки. Характерно, що журнальна лінійка *Manga Time Kirara* еволюціонувала саме як платформа для йонкоми про школярку у *кавай*-естетиці.

Таким чином, чотирипанельний формат та візуальний код «*cute girls*» інтегрувалися у спільну художню систему, що слугує ключовим методологічним орієнтиром для нашого проєкту.

Комплексний аналіз розглянутих художніх практик дає змогу сформулювати систему проєктних вимог до персонажа, адаптованого для функціонування в малоформатному просторі йонкоми. Цей інструментарій становить методичний каркас, на який спирається розробка героїв авторського коміксу «Kawaii Kaiwai». Першою та ключовою вимогою є виразна силуетна читабельність (персонаж має успішно проходити «тест силуету»), що безпосередньо зумовлює застосування принципу силует-якорів [12]. Друга вимога стосується специфіки міміки. Графічний набір емоційних виразів обличчя доцільно вибудовувати навколо фіксованих базових станів (оптимально – від шести до восьми), оскільки в обмеженому форматі панелі мікронюанси не встигають дешифруватися читачем [28; 39]. Третя вимога пов'язана з раціоналізацією тла та контролем негативного простору навколо очей і рук – зон, що найактивніше транслують емоційні стани та динаміку дії [28]. Четверта вимога визначає функцію аксесуара як композиційного елемента сетапу. Наслідуючи художній метод Йошімідзу, у межах цього проєкту за кожною героїнею закріплюється предмет-тригер: в перших кадрах він маркує вихідну сюжетну «норму», а на третій панелі каталізує композиційний перелом – «тен».

Фінальна вимога має інтеграційний характер. Подвійна семіотика образу кемоно-гяру, що синтезує тваринний архетип із субкультурним кодом конкретного підстилю (хімекадзі, манба або когяру), не повинна руйнувати цілісність малюнка. Навпаки, її завдання – забезпечити графічну лаконічність та миттєву ідентифікацію героя, де кемоно функціонує як високостілізований кавай-знак, чітко диференційований від феноменів фурі та кемономімі.

Таким чином, синтез художніх прийомів Х. Адзуми, О. Йошімідзу, У. Аокі та Kakifly становить основу для подальшого проєктування авторської системи персонажів. Проєктним аналогом такого підходу слугує образ Рецуко з

медіафраншизи «Aggretsuko» (Sanrio, анімація Fanworks). Цей прецедент є важливим методичним орієнтиром для нашої роботи, тоді як її актуальне авторське рішення полягає в систематизації графічного прийому через взаємодію «силует-якорів» та атрибутів конкретного субкультурного підстилю в межах чотирипанельного формату. На поточному етапі верифікація впізнаваності розроблених героїв здійснюється шляхом авторської самооцінки за допомогою «тесту силуету». Емпірична ж перевірка ефективності створеної системи на цільовій аудиторії є перспективним напрямом подальших досліджень.

1.2 Особливості естетики субкультури гяру

Назва субкультури, що визначає естетичне ядро цього проєкту, походить із англійського сленгу: термін «гяру» є фонетичною адаптацією слова «gal» (скорочене від «girl») в японській мові (Додаток 7). Укорінення цього поняття в соціокультурному просторі Японії пов'язують із рекламною кампанією 1972 року, коли бренд Wrangler презентував лінійку жіночого деніму «Gals». Маркетинговий слоган компанії згодом екстраполювався на ширший образ молоді, енергійної та незалежної жінки.

Упродовж 1980-х років слово переважно застосовували щодо «кампейн-гьорл» (моделей рекламної індустрії), проте його семантика поступово еволюціонувала в бік більш епатажного та соціально маніфестованого характеру. Важливим етапом трансформації концепту став 1989 рік, коли завдяки манзі «Sweet Spot» авторства Юцуко Чюсондзі (Додаток 8) у мовний обіг увійшов неологізм «оядзі-гяру» (oyaaji gyaru, буквально – «дівчина зі звичками літнього чоловіка»). Близько 1993 року у пресі, зокрема в чоловічих глянцеви́х журналах, поширилося інше відгалуження терміна – «когяру». Таким чином, поняття послідовно вийшло за межі суто маркетингового номінатива й набуло статусу автентичної самоназви молодіжної субкультурної спільноти.

Як цілісне соціокультурне явище субкультура гяру остаточно сформувалася на початку 1990-х років. Цей процес безпосередньо пов'язаний з економічним

контекстом доби: крах «бульбашкової економіки» поставив під сумнів традиційні патріархальні сценарії життєустрою японської жінки. Молоді японки відповіли на соціоекономічну нестабільність демонстративною маніфестацією власної зовнішності та поведінкових маркерів.

Дослідниця Шерон Кінселла зазначає, що так званий «культ школярки» значною мірою виник як рефлексія на тривогу патріархальних медіа та академічного середовища щодо трансформації гендерних ролей наприкінці ХХ століття. Проте самі представниці руху трансформували цю нав'язливу суспільну увагу на інструмент для конструювання автономних субкультурних стилів [25]. Аналізуючи феномен каваї («милого»), Ш. Кінселла також наголошує на глибинному вкоріненні в японській повсякденності ототожнення маскултурної жіночності з інфантильністю, пасивністю та соціальною конформністю [24].

У цьому дискурсі естетика гяру постає як радикальна інверсія згаданого коду. Свідома відмова від культу блідої шкіри, стриманої міміки та скромного вбрання означала не просто зміну візуального іміджу, а й дистанціювання від релативно нав'язаного життєвого сценарію. Водночас стигматизуючі ярлики (зокрема, сприйняття гяру як «інфантильних та деструктивних школярок») конструювалися переважно зовнішнім консервативним середовищем [25]. Лаура Міллер, своєю чергою, акцентує увагу на творчому вимірі цього художньо-проектного явища. На думку дослідниці, візуальні практики гяру (зокрема макіяж) функціонують як своєрідна лабораторія тілесної естетики, де традиційний канон фемінної краси не просто нівелюється, а свідомо деконструюється й переосмислюється [29]. Цей бунт мав насамперед візуальний характер, тому він добре надається до графічної інтерпретації. Традиційний естетичний канон передбачав бліду шкіру, темне пряме волосся та стриману манеру поведінки. Натомість маркери гяру послідовно переосмислювали ці принципи: замість білої шкіри – демонстративна засмага, замість чорного прямого волосся – висвітлене *charatsu* (茶髪, «коричневе волосся»), замість непомітного обличчя – виразний

макіяж очей, накладні вії, довгі декоровані нігті, взуття на платформі та багатошарові аксесуари. Кожен із цих елементів функціонував як візуальний знак, спрямований на заперечення усталеного канону. Водночас Лаура Міллер застерігає від спрощеного трактування засмаги як «дерасіалізації», пропонуючи розглядати гяру-естетику як простір експериментування з ідентичністю, тілесністю та соціальним образом [29]. Центром формування цієї субкультури став токійський район Шібуя, зокрема універмаг Shibuya 109 після реновації середини 1990-х рр., де важливу роль відігравали «super charisma clerks» – харизматичні продавчині й самі гяру, що формували модні орієнтири безпосередньо з вуличного середовища. Саме цей механізм «знизу вгору» принципово відрізняє гяру від модних течій, створених і нав'язаних індустрією.

В межах цього культурного поля швидко сформувалася розгалужена система підстилів, варіативність якої дає авторів персонажів широкий набір візуальних кодів. Одним із ранніх масових явищ став «амура» (Amuraga, від *amerikan*) (Додаток 9) – стиль фанаток співачки Наміе Амуро. Він поширився приблизно з жовтня 1995 р., після виходу синглу «Body Feels EXIT», і досяг піку популярності у 1996 р. Його характерними ознаками були світло-коричневе волосся, картатий принт Burberry, мініспідниці та чоботи на платформі. Показово, що того ж 1996 р. слова «амура», «cho beri gu», «лузу соккусу» та «enjo kōsai» увійшли до переліку найпомітнішого молодіжного сленгу. Коли у 1999 р. Амуро поступово відійшла від ролі головної ікони стилю, її місце посіла Аюмі Хамасакі, яка актуалізувала інші візуальні маркери: блонд, накладні вії, леопардовий принт і мотив гібіскуса. Її підкреслено біла шкіра сприяла появі похідної гілки широ-гяру (*shirogyaru*, «біла гяру») (Додаток 10), або *ayu-gal*. У цьому виявляється характерний парадокс: усередині субкультури, що зробила засмагу одним із головних знаків спротиву традиційному канону, виник напрям, який повернув білу шкіру, але вже як усвідомлений стилістичний вибір, а не як форму підпорядкування усталеній нормі. Важливу роль у розвитку руху відігравали й спеціалізовані видання: журнал «egg», заснований у серпні 1995 р. під гаслом

«Get Wild & Be Sexy», від квітня 1997 р. переорієнтувався на дівочу аудиторію, а поряд із ним тренди формували «Porteen» і «Cawaii».

Для проєкту «Kawaii Kaiwai» з усього розмаїття гяру-підстилів було свідомо обрано три напрями, контрастні за темпераментом, колористикою та характером візуальних маркерів, – хімекадзі (himekaji), манба (manba) та когяру (kogal). Такий вибір дає змогу вибудувати трійцю подруг-гяру як цілісний ансамбль, у якому кожна героїня водночас зберігає виразну індивідуальність. Добір підстилів здійснювався не лише за рівнем силуетної впізнаваності, а насамперед за внутрішньою логікою самої субкультури, де кожен візуальний маркер функціонує як знак, спрямований на переосмислення або заперечення усталеного канону [25].

Найстаршим із трьох обраних підстилів є *когяру* (kogal або kogyaru), стягнення від *kōkōsei gyaru* (高校生ギャル, «старшокласниця-гяру») (Додаток 11). Цей напрям сформувався напочатку 1990-х рр. серед учениць заможних приватних шкіл і фактично став першою хвилею гяру. У пресі термін закріпився приблизно 1993 р., а піку мейнстримної популярності досяг близько 1998 р. [27]. Основу його естетики становить навмисно трансформована шкільна форма: різко вкорочена картата плісована мініспідниця, а до неї «лузу соккусу» (ルーズソックス, loose socks) – вільні шкарпетки завдовжки 120–200 см, зібрані гармошкою й закріплені клеєм чи скотчем, які візуально потовщують гомілку й роблять силует майже мультиплікаційним. Образ доповнюють легка засмага *комугі-іро* (麦色, «колір пшениці»), довге світло-коричневе волосся, тонкі брови та блакитні тіні. Із когяру помилково пов'язували моральну паніку навколо «enjo kōsai» – компенсованих побачень, хоча сам стиль був передусім формою підліткової моди, а не проявом девіантної поведінки [25]. Для нашого проєкту когяру дає найбільш «земну» й одразу зчитувану візуальну формулу: картата спідниця, шкарпетка, зібрана гармошкою, і масивні лофери утворюють графічний код, що не потребує додаткового пояснення.

Якщо когяру тяжіє до відносної помірності, то манба розвиває логіку гяру в напрямі максимальної концентрації знаку. Цей підстиль виріс із *гангуро* (ガング, від *gan-kiyo*, «зовсім чорне обличчя») (Додаток 12), що сформувалася в середині-кінці 1990-х рр. і досягла піку приблизно у 1999–2000 рр. в районах Шібуя та Ікебукуро. Її характерними ознаками були глибока штучна засмага, знебарвлене блонд-волосся й контрастний білий макіяж навколо очей і губ, який створював упізнаваний «ефект панди». В. Девід Маркс (W. David Marx) виводить гангуро зі злиття когяру з робітничою культурою «янкі» (*yankii*), що пояснює агресивнішу й виразніше вуличну інтонацію цього стилю [27]. *Манба* (マンバ) – наступний, екстремальніший виток; вона сформувалась у Шібуї близько 1999–2000 років, а назву пов'язують із гуртом сенту-гай району Senta Gai (Додаток 13). Найрадикальніший варіант, *яманба* (ヤマンバ, від фольклорної «гірської відьми» *yamauba*), доводить цю естетичну логіку до крайньої межі: білий консилер наносять навколо очей, над бровами та під очима, формуючи суцільну маскоподібну зону; волосся фарбують у неонові відтінки, доповнюючи його синтетичними пасмами, а сам образ насичують гібіскусами, тропічними й анімалістичними мотивами, а також кавай-елементами (Додаток 14). Расовий підтекст «панда»-косметики Кінселла окремо аналізує у дослідженні про відьом і расизм щодо дівчат, показуючи, яким чином зовнішній погляд приписував цій субкультурі сенси, яких її носійки в неї не вкладали [23]. Для нашого проєкту манба є особливо цінною саме завдяки своїй візуальній виразності: контраст темного тла обличчя з білими акцентами легко зчитується навіть у малому кадрі, а гібіскус, неонові кольори та «панда»-маска вже містять у собі зародок тваринної семіотики.

Третій підстиль, *хімекадзі* (*himekaji*, 姫カジ, букв. «принцеса-кежуал») (Додаток 15), належить до гіперфемінної, але водночас практичної та придатної до щоденного носіння лінії – повсякденної версії *hime*-гяру (*hime*, 姫 –

«принцеса») (Додаток 16). Якщо базова «принцеса-гяру» тяжіє до рококо-розкоші, декоративної надмірності й дорогих брендів, то хімекадзі використовує той самий гіперфемінний код, однак пом'якшує його та переводить у площину повсякденного стилю. Колірне ядро становлять рожевий і білий, інколи доповнені коричневими та бежевими відтінками; орнаментика має виразне ретро-спрямування: квіткові принти, горошок і картаті, зокрема тартанові, візерунки. Гардероб формують квіткові блузки, мініспідниці, гольфи до середини стегна (thigh-high), підбори або чобітки, рюші, банти й мереживо. Волосся може бути світлим або темним, проте обов'язково ретельно укладеним; на відміну від гангуро й манба, засмага тут не є необхідною, а макіяж залишається стриманішим, ніж у «великій» hime-гяру. Хронологічно пік популярності хімекадзі припадає приблизно на 2008–2012 роки. На відміну від когяру з її підлітковим кодом картатої шкільної спідниці, хімекадзі репрезентує впорядковану, м'яку й «домашню» гіперфемінність – саме цей контраст покладено в основу образу однієї з персонажок.

Попри значну візуальну різноманітність, ці підстилі спираються на спільний семіотичний фундамент: фарбоване або виразно укладене волосся, накладні вії, декоровані нігті, акцентований силует і багатошаровість аксесуарів. Кожен із цих маркерів функціонує як зчитуваний знак автономії, самостійного вибору та дистанціювання від усталеного канону. У цьому сенсі субкультура гяру вже містить готовий набір графічних констант, придатних до подальшої стилізації, що є особливо цінним для проєктування персонажів.

Для трійці персонажок авторської йонкоми ми свідомо обрали три підстилі, розведені за трьома основними осями. Перша вісь – часова: когяру представляє ранні 1990-ті рр., манба – рубіж 1999–2000 рр., а хімекадзі – межу 2000-х і 2010-х рр. Друга вісь пов'язана із соціальним середовищем: когяру відсилає до шкільного класу, манба – до вулиці Шібуя, а хімекадзі – до впорядкованої «принцесової» повсякденності. Третя, найважливіша для графічного рішення, стосується колірної температури й щільності силуету: когяру тяжіє до теплої землістої гами,

манба – до різкого чорно-білого контрасту «панда»-маски, хімекадзі – до ніжної рожево-білої домінанти. Таким чином, три підстилі розміщуються на різних щаблях одного континууму – від шкільної невинності через монохромну іронію до принцесної фемінності – і дають змогу охопити субкультуру ширше, не зводячи її до повторення одного типажу.

Кожен із трьох підстилів містить готовий «реквізит-тригер», здатний виконувати роль семіотичного якоря в малому форматі. Укладена зачіска, рюші й банти хімекадзі формують м'який фемінний контур ще до детального промальовування рис; «панда»-косметика манба перетворює зону навколо очей на виразну графічну пляму; картата спідниця та об'ємні вільні шкарпетки когяру працюють як патерн-маркер у нижній частині фігури. Усі три маркери є інверсіями канону, тобто візуальними деклараціями автономії [25], і водночас зберігають читабельність при зменшенні до розміру панелі йонкоми. Цей підхід реалізується в логіці форм-мови персонажа, за якої характер героїні зчитується через геометрію силуету [11; 12]. Опора на гіперфемінну ніжність хімекадзі також узгоджується з психологією кавай, у межах якої округлі, м'які й «дитячі» ознаки викликають передбачувану прихильну реакцію [31; 32].

Висока семіотична щільність образів гяру в межах цього проєкту функціонує на двох рівнях: до біологічного (тваринного) архетипу – червоної панди, великої панди та оленя – додається субкультурний код обраного підстилю. Унаслідок цього два рівні ідентифікації проєктуються на єдиний графічний силует. Якщо традиційні культурологічні розвідки трактують гяру переважно крізь призму соціального нонконформізму та екзотичного колориту [29], то в авторській художньо-проєктній концепції ці маркери трансформуються в інструментарій експрес-характеризації персонажів.

Зокрема, темперамент Кае дешифрується через рафіновану естетику хімекадзі ще до початку вербальної комунікації; іронічна стриманість Кани візуально закодована в контрастній монохромній структурі макіяжу манба, а надійність і стабільність Мінорі експлікуються через архітектоніку та теплу

колористику шкільного стилю когяру. Таким чином, субкультурний тезаурус, що формувався впродовж майже трьох десятиліть, перетворюється на дієвий інструмент дизайну чотирипанельного коміксу. Дизайнерська тріада хімекадзі – манба – когяру постає не випадковим набором декоративних стилів, а чітко структурованою системою опозицій, де персонажі контрастують за хронологією походження, соціальним кодом та колірною температурою [25; 27], зберігаючи водночас генетичну єдність із базовою субкультурою.

1.3 Опозиція кавай і гяру як основа візуальної мови йонкоми «Kawaii Kaiwai»

Поняття «кавай» (яп. 可愛い, *kawaii*) зазвичай перекладають українською як «миле», «гарненьке» або «чарівне», проте такий лексичний відповідник не повною мірою розкриває його глибинну семантику. В основі цього концепту лежить архетип «дитинного» (*childlike*), що поєднує в собі характеристики миловидного, невинного, простого та щирого, але водночас – вразливого й слабкого. Дослідниця Ш. Кінселла простежує етимологію слова до кореня, первинне значення якого маркувалося як «соромливий, збентежений», а вторинні семантичні відтінки транслювали поняття «жалюгідний, любий, маленький» [24]. Саме на цьому рівні виявляється внутрішня амбівалентність терміна: споріднене слово *kawaisō* означає «бідолашний, нещасний», через що в японській мовній свідомості категорія «милого» історично корелює з категорією «жалюгідного».

Отже, статус *кавай* присвоюється не лише об'єктам естетичного захоплення, а й феноменам, що конотують беспорядність і спонукають до проявів турботи чи опіки. Означена опозиція ніжності та беззахисності утворює важливий теоретико-методологічний базис під час аналізу персонажних систем, оскільки саме цей тригер згодом радикально інвертує та деконструює естетика субкультури *гяру*.

Сам термін є порівняно молодим. Словники епохи Тайшю (1912–1926) ще фіксували форму *kawayushi*; у повоєнних виданнях, приблизно до 1970 року, вона трансформувалася в сучасне *kawaii* зі збереженням основного значеннєвого ядра.

Президент видавництва Kikan Fanshii зазначав, що нинішнє значення існує «не довше п'ятнадцяти років», а журнал CREA у 1992 році назвав kawaii найуживанішим і найулюбленішим словом живої японської мови [24].

Поширення естетики милого розпочалося у 1970-х роках і значно посилилося напочатку 1980-х, коли цей стиль активно увійшов у японську попкультуру [24]. Формування сучасного значення терміна збіглося з модою на «миле письмо». Приблизно з 1974 року підлітки, насамперед дівчата, почали писати округлі ієрогліфи дуже тонкими рівними лініями механічного олівця, додаючи символи серця, зірочки, обличчя та англійські слова на кшталт love чи friend. До 1978 року ця практика поширилася на загальнонаціональному рівні, а за оцінками 1985 року, понад п'ять мільйонів молодих людей користувалися саме таким письмом [24]. Воно отримало кілька назв: maui ji (округле), kopeko ji (письмо кошеняти), manga ji (комічне) та burikko ji (письмо «фальшивої дитини»). Соціолог Ямане Кадзума, який досліджував це явище у 1984–1986 роках, охарактеризував його як «аномальний жіночий підлітковий почерк» [24]. Показово, що естетика милого виникла не як продукт індустрії, а як приватна підліткова практика, що згодом набула ширшого культурного значення.

Окремої уваги заслуговує феномен burikko (ぶりっ子) – фальшива, удавана дитина. Термін з'явився приблизно 1980 року; за Кінселлою, у вжиток його ввела естрадна комедіантка Ямада Куніко [24]. Burikko свідомо імітує миловидність і дитячість: використовує дитячу манеру мовлення (baby talk), називає себе на ім'я у третій особі, говорить назалізованим голосом, прикриває рот долонею під час усмішки. Така модель поведінки породила навіть дієслово burikko suru – «вдавати дитину», а до цього ж регістру належить навмисно спотворена мова, зокрема katchoiі замість kakkoii («круто») або сленг noipigo, який у 1985 році запровадила поп-зірка Сакаї Норіко [24]. Для нашого проєкту burikko є важливою робочою моделлю, оскільки миловидність у цьому випадку постає не як природна риса, а

як свідомо сконструйована маска, яку можна цитувати, перебільшувати й комічно спростовувати.

Естетику милого закріпила й перетворила на масове комерційне явище індустрія fancy goods. Компанію Sanrio Сінтаро Цудзі заснував 10 серпня 1960 року, спершу під назвою Yamanashi Silk Company; її девіз – «social communication», який засновник пояснював як вияв поваги й любові, тобто дарування «від серця» [36]. З 1971 року Sanrio, яку часто розглядають як японський аналог Hallmark Cards, почала наносити миле оздоблення на канцелярські товари. Саме така продукція стала раннім прикладом fanshii guzzu – «милих товарів» повсякденного вжитку, де практична функція поєднувалася з декоративною кавай-естетикою [24]. Найвідомішу героїню бренду, Hello Kitty (Додаток 17), створила дизайнерка Юко Шімідзу у 1974 році; перший товар із цим образом, монетниця, з'явився у продажу 1975 року, а ім'я було навіяне кошелям Кітті з повісті Льюїса Керролла «Аліса в Задзеркаллі». Відсутність рота в Hello Kitty пов'язують з ідеєю «говорити серцем, а не ротом» [36]. Кінселла описує своєрідну «анатомію» милого мультперсонажа: він маленький, м'який, інфантильний, округлий, ссавцеподібний, без тілесних отворів, без пальців, із куксуватими ручками, великою головою та великими очима, несексуальний, німий і безпорадний [24]. Масштаб цього ринку був значним: у 1990 році Sanrio продала fancy goods на ¥200 млрд, тоді як увесь ринок оцінювали у ¥10 трлн; серед ліцензіатів компанії були навіть 23 банки [24]. Основні «складники» милого товару Кінселла визначає як маленький розмір, пастельність, округлість, м'якість, любість і обов'язкову «іноземність» – переважно європейську або американську, мрійливу, з рюшами й пухнастістю; слогани при цьому часто подавалися ламаною англійською або псевдофранцузькою мовою [24].

Якщо узагальнити візуальні ознаки кавай, провідними серед них є округлість, дитячість, пастельна колористика, мініатюрність і м'якість. Ямане характеризує цей стиль як водночас «інфантильний і ніжний, та все ж гарненький» [24]. У 1970-х роках милий одяг вирізнявся простотою, пастельною

гамою, пухнастими рукавами-ліхтариками та стрічками, а одним із провідних токійських модних домів першої половини 1980-х став Pink House Ltd. До сфери милого зараховували навіть певні види їжі, зокрема морозиво й тістечка, що пов'язувалося з асоціацією зі словом *amae* «олодкий». У цей самий період дедалі молодшими ставали поп-ідоли: показовими прикладами є Мацуда Сейко, 23 сингли якої поспіль очолювали чарти, а також феномен *Onyanko Club* середини 1980-х років [24].

Наукове осмислення феномену милого спирається на «дитячу схему» (нім. *Kindchenschema*), яку Конрад Лоренц описав у 1943 році: великі очі, непропорційно велика голова, округле тіло й малий розмір автоматично запускають інстинкт піклування. Хіросі Ніттоно зі співавторами у праці «*The Power of Kawaii*» довели, що перегляд милих зображень посилює уважну й обережну поведінку, а також звужує фокус уваги. Отже, кавай-стимул не лише викликає позитивну емоційну реакцію, а й помітно впливає на когнітивну установку спостерігача [32]. Згодом Ніттоно запропонував «двошарову модель кавай», у якій виокремив біологічний шар, пов'язаний із *baby schema* та захисною реакцією, і соціальний шар, що стосується наближуваності та поняття *amae* – японського прагнення прийняття й залежності. У такому розумінні кавай постає насамперед як емоція, яку можуть викликати різні чинники, тоді як дитяча схема є лише одним із них [31]. Для дизайнера з цього випливає важливий висновок: милість не зводиться до набору геометричних пропорцій, а формується через поєднання контексту, жести та способу звернення образу до глядача [12].

Як оціночна категорія кавай має виразний соціальний вимір. У дослідженні Кінселли 1992 року 71% молоді віком 18–30 років зазначали, що їм подобаються милі люди, а 55,8% – миле ставлення й поведінка; респонденти вживали це слово щодо людей «дитинних», «невинних», таких, що перебувають у «наївній єдності зі світом», а також пов'язували миле зі слабкістю, тваринами та домашніми улюбленцями [24]. Кінселла трактує кавай як «демонстративний, лінивий маленький бунт» проти дорослого світу та його *sekinin* – відповідальності.

Водночас цей бунт не є ані агресивним, ані сексуалізованим, що відрізняє його від багатьох західних молодіжних субкультур [24]. Саме ця теза дає змогу перейти до розгляду гяру, яка обирає протилежний спосіб візуального спротиву.

Якщо співвіднести ці два режими, то кавай тяжіє до малого, блідого, скромного й несексуального, тоді як гяру свідомо інвертує ці норми [25]. Частина дівчат зверталася до гангуро саме для того, щоб дистанціюватися від чоловічого погляду [23]. У цьому й формується ключова напруга проєкту. Гяру не відкидає прийоми милого повністю: вона частково привласнює їх, зокрема рюші, пастельні кольори, бантики, особливо в гілці hime-гяру. Проте якщо кавай зупиняється на ніжності, то гяру доводить її до надміру: скромність замінюється виразністю, блідість – засмагою, мініатюрність – насиченістю деталей [25]. Так виникає опозиція двох візуальних режимів: «к'ют» як миле, округле й дитинне протиставляється «ексцесу» як перевантаженому, гіпертрофованому й провокативному.

Саме ця опозиція стає продуктивним ресурсом для комічного перелому «тен» (転) у третій панелі йонкоми. Перша панель налаштовує глядача на сприйняття милого силуету – округлі вуха, бант, пастельний акцент, – тоді як третя порушує це очікування: миловидний образ раптово розкривається через гяру-надмір. Саме розрив між очікуваним милим і виявленим ексцесом формує гумор у логіці slice-of-life. У нашій системі персонажів ця механіка закладена безпосередньо в палітри й архетипи: тепла основа Кае (хімекадзі) зіставляється з холоднуватим контрастом; монохромна основа Кани (манба) створює паузу-тишу перед жартом і підпорядковує неонові акценти як цитату манба/яманба; землиста база Мінорі (когяру) активізується несподіваним синім. Таке прочитання культурологічної рамки кавай і гяру узгоджується з тезами авторського дослідження, представленими на конференції [8], і створює підґрунтя для подальшого практичного розроблення силуетів та методики опрацювання гримас у наступних розділах.

Висновки до розділу 1

Результати теоретичного аналізу засвідчили, що йонкома (яп. 4コマ漫画) є самостійною жанрово-композиційною формою із чітко детермінованими структурними обмеженнями, а не редукованою версією багатосторінкової манги. Чотири рівновеликі панелі, орієнтовані на вертикальне читання згори вниз, утворюють лаконічний композиційний модуль, що вимагає миттєвого візуального зчитування персонажа. Це зумовлює ключові проєктні вимоги: пріоритет силуетної виразності та розробку фіксованого набору базових мімічних станів.

Генезис цього формату пов'язують із творчістю Кітадзави Ракутена та його стрипом «Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu» (1902), а сучасні дискусії щодо витоків манги (зокрема концепції Шімідзу Ісао та Міямото Хірохіто) узагальнено в дослідженнях Р. Стюарта [40]. Програмна настанова Кітадзави щодо «самомовлення малюнка» зберігає свою актуальність для малоформатної графіки та корелює з концепцією функціонального дизайну В. Папанека [34]. Своєю чергою, стрімке зростання популярності формату напочатку 2000-х років та поява журнальної лінійки Manga Time Kirara інтегрували чотиріпанельну структуру з естетикою «cute girls», що визначило тематично-стильове підґрунтя цього проєкту. Драматургічним каркасом коміксу визначено композиційну модель кі-шьо-тен-кетсу (起承転結), запозичену з класичної поезії цзюецзюй, де джерелом сюжетної динаміки виступає контраст, а не конфлікт. Сучасна наукова рецепція демістифікує цю структуру: зокрема, М. Кубота [26] спростовує тезу про її абсолютну етнокультурну ізолюваність, а Габріел О [33] доводить адаптивність кі-шьо-тен-кетсу до актуальних наративних практик. Практичний висновок для персонажного дизайну полягає в тому, що реквізит-тригер (елемент фази «тен») має бути закладений у візуальну структуру героя ще на етапі проєктування для його подальшої композиційної активації на третій панелі стрипу. Аналіз прийомів провідних мангак – Адзуми, Йошімідзу, Аокі та Kakifly – дав змогу виокремити спільний принцип: економію виражальних засобів задля швидкої впізнаваності.

Теоретично цей підхід узгоджується з концепцією «підсилення через спрощення» Макклауда [28], яку емпірично уточнюють Стаменкович, Тасич і Форсвіль [39]: базові емоції зчитуються надійніше, тоді як складені вирази сприймаються менш однозначно. Звідси впливають авторські принципи роботи – силует-якорі, уніфікований набір із 6–8 гримас, реквізит-тригер і контроль негативного простору.

Естетика гяру, що сформувалася нпочатку 1990-х як інверсія традиційного канону японської жіночності, перетворює кожен зовнішній маркер на декларацію автономії [25; 29]. Для персонажної системи обрано три підстилі з виразними силуетними кодами які придатні до поєднання з кемоно-антропоморфізмом – хімекадзі, манба [27] і когяру. Прецедент Aggretsuko [36] засвідчує, що поєднання тваринного образу із субкультурним кодом уже мало місце в сучасній візуальній культурі; новизна цієї роботи полягає не в претензії на першість, а в систематизації подвійної семіотики як інструмента миттєвої характеристики. Двошарова модель Ніттоно [31; 32] пояснює кавай через дитячі ознаки та соціальну теплоту, тоді як декоративна надмірність гяру створює контраст, необхідний для комічного тону. У сукупності ці положення формують методологічну базу для подальшого проектування персонажів у розділах 2 і 3.

РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТУВАННЯ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ЙОНКОМИ «KAWAII KAIWAI» В ЕСТЕТИЦІ СУБКУЛЬТУРИ ГЯРУ

2.1 Концепція, композиція та графічні засоби виразності манги йонкома

Авторська йонкома «Kawaii Kaiwai» поєднує в межах одного стрипу дві впізнавані візуальні мови японської попкультури. Назва тримається на грі двох слів: кавай (可愛い, kawaii) – «милий, гарненький», що описує дитинне, округле, беззахисне начало [24], і кайвай (界限, kaiwai), яким у сучасному мережевому сленгу позначають «околицю», коло своїх зі спільним смаком. У поєднанні ці поняття формують значення «спільноти милого», а фонетична близькість kawaii і kaiwai створює каламбур, який від початку задає ігровий характер проєкту [8].

Жанрово робота належить до slice-of-life комедії – «зрізу повсякдення», де драматургія будується на дрібних побутових ситуаціях, паузах і жестах. Цей жанр тісно пов'язаний із форматом йонкоми. 17 травня 2002 року видавництво Houbunsha започаткувало журнал «Manga Time Kirara», на сторінках якого остаточно оформилася формула «милі дівчата займаються милими справами» (cute girls doing cute things, CGDCT), підготовлена ще «Azumanga Daioh» Кійохіко Адзуми. Пізніше аніме-адаптація «K-On!» посилила інтерес до естетики миловидних персонажок у 2010-х роках, а «Nidamari Sketch» довела до високої виразності модель майже безподійної рутини, у якій сюжетність виникає з самого ритму щоденності [20]. У проєкті «Kawaii Kaiwai» цю традицію успадковано насамперед структурно: чотири панелі, побутова ситуація та відсутність зовнішнього сюжетного тиску. Водночас від головної естетичної передумови жанру здійснено свідоме відхилення: замість однорідно милих героїнь діють персонажки, чия зовнішність навмисно вступає в суперечність з ідеалом кавай.

Сетинг проєкту має компактний характер: дія відбувається в умовному міському просторі, прообразом якого є токійська Шібуя з кварталом Shibuya 109 – історичним осередком субкультури гяру початку 1990-х років [27]. Коридори, кав'ярні, примірочні та лавки біля торгового центру постають як середовища, у

яких гяру традиційно демонструють себе через зовнішність, поведінку й стиль. Загальна атмосфера залишається теплою та безконфліктною. Така камерність відповідає природі йонкоми: малий формат потребує, щоб простір зчитувався одним планом, а характер персонажа – одним силуетом. Цільова аудиторія проєкту – підлітки й молодь 16–25 років, знайомі з мовою манги та чутливі до субкультурних кодів; для такого читача подвійне декодування образу, побудованого на поєднанні тваринного архетипу й субкультурного стилю, стає додатковим джерелом зацікавлення.

Тон гумору в «Kawaii Kaiwai» м'який, спостережливий і позбавлений сарказму; він виникає з характерів персонажок, а не з катастрофічних або конфліктних ситуацій. Кінселла описувала кавай як «демонстративний, лінивий маленький бунт» проти дорослого світу відповідальності – неагресивний і несексуальний [24]; саме ця інтонація переноситься в гумор проєкту, де жарт зберігає приязний характер. Комічний ефект формується через зіткнення очікувань: читач, вихований на CGDCT, очікує передбачуваної ніжності, натомість стикається з помітною хімекадзі, іронічною манбою та несподівано спокійною когяру. Психологічно це пояснюється тим, що кавай є не лише властивістю об'єкта, а й реакцією спостерігача: у двошаровій моделі Ніттоно розрізняє біологічний шар «дитячої схеми» великих очей і округлих форм та соціальний шар наближуваності [31]. Коли героїня активує перший шар, наприклад через вуха червоної панди, але водночас порушує другий шар виразною гяру-поведінкою, виникає короткий когнітивний дисонанс, який і сприймається як комічний.

Головний механізм проєкту – продуктивна напруга між кавай і гяру. Гяру свідомо гіперболізує зовнішність: засмага замість традиційної білошкірості (bihaku), висвітлене волосся, інтенсивний макіяж, надмір деталей [29]. На противагу малому, блідому і стриманому ідеалу кавай вона висуває естетику ексцесу й демонстративності. Водночас частину милих прийомів – рюші, пастель, бантики, особливо в підстилі хіме-гяру і гяру не відкидає, а привласнює й

доводить до гіпертрофованої форми. Саме контраст між «к'ют» і «ексцесом» стає джерелом комічного ресурсу. У драматургії кі-шьо-тен-кетсу (起承転結) цей контраст покладено в основу повороту тен. Принципово, що тен постає не з конфлікту, а з контрасту: героїня ні з ким не змагається і нікого не долає, а лише виявляється не тією, кого очікував побачити читач. Цю закономірність описує Макклауд, наголошуючи, що комікс значною мірою реалізується в проміжку між панелями, який читач добудовує уявою через ефект завершення [28]. У нашому випадку саме проміжок між другою і третьою панеллю стає місцем, де миле очікування руйнується зіткненням із гяру-реальністю.

Творчим імпульсом стало спостереження, що кавай і гяру зазвичай інтерпретують як протилежності, хоча фактично ці естетики живляться одна одною. Другим поштовхом став кемоно-антропоморфізм – традиція зображення персонажів-тварин, що сягає сувоїв «Тьодзю-гіга» (鳥獸戯画, Chōjū-giga) (Додаток 18) з олюдненими зайцями й жабами [16]. Поєднання тваринного архетипу із субкультурним кодом становить методологічне ядро новизни проєкту: у роботі систематизовано методику подвійної семіотики – вид тварини плюс конкретний підстиль гяру – як інструмент миттєвої характеристики у форматі йонкоми, операціоналізований через силует-якорі. Водночас такий прецедент уже існує – насамперед у серіалі «Aggretsuko» з червоною пандою Рецуко (Sanrio IP, анімація Fanworks) (Додаток 19). Тому ця робота відштовхується від наявного прикладу, а її внесок полягає не в самому факті поєднання, а в його методичній систематизації відповідно до вимог малого чотирипанельного модуля.

Носіями концепції стали три подруги, кожна з яких репрезентує окремий підстиль гяру, тваринний кемоно-образ і власну колірну логіку. *Кае* (яп. 佳愛) – червона панда в підстилі хімекадзі (himekaji) (Додаток 28), казуальній версії hime-гяру з піком популярності у 2008–2012 роках. Для цього підстилю характерні рожево-біла гама з коричневими акцентами, ретро-квіткові принти, горошок і

тартан, квіткові блузки, мініспідниці, гольфи, рюші й банти; волосся ретельно укладене, засмага не є обов'язковою, а макіяж м'якший, ніж у класичному hime. Такий візуальний код відповідає імпульсивному характеру Кае; сяючі нігті й банти в її образі виконують не лише декоративну, а й драматургічну функцію тригерів повороту. *Кана* (яп. 海那) – панда в підстилі манба (manba) (Додаток 29), радикальному відгалуженні гяру середини 1990-х років із темною засмагою й білою «маскою» макіяжу [23]. За темпераментом вона протиставлена Кае: спокійна, іронічна, така, чий гострий коментар здатен запустити жарт. Її образ побудовано на монохромній основі з контрольованими неоновими акцентами. *Мінорі* (яп. 秋) – олень із молодими ріжками й великими стоячими вухами у підстилі когяру (kogal) (Додаток 30), найбільш «шкільному» з трьох. Вона тепла, надійна, але з несподіваною внутрішньою глибиною; її образ формують земне шоколадне хутро й раптовий синій акцент. Таким чином, три героїні утворюють контрастну трійцю – хімекадзі-фемінність, манба-монохром і когяру-тепло.

Чотирипанельна смуга розв'язує одне ключове завдання – умістити завершену комедійну мікросцену в чотири рівні кадри, розташовані один над одним і прочитувані згори вниз. Її рамка навмисно жорстка: якщо багатосторінкова манга може вільно варіювати розміри панелей, то йонкома працює в сталому модулі однакових прямокутників. Це зміщує всю драматургію всередину кадру – жест, погляд, силует і дрібний реквізит. Для двостовпчикowego макета використано класичну вертикальну колонку, де кожна сцену побудовано за формулою кі-шьо-тен-кетсу.

Типова сцена проєкту вибудовується навколо побутового телефонного дзвінка: панель 1 (кі) – Кае телефонує Мінорі, і ситуація задається як звичайний дружній контакт; панель 2 (шьо) – Мінорі бере слухавку, а смартфон працює як реквізит-тригер, що утримує сцену в межах повсякденної норми; панель 3 (тен) – замість усталеного японського телефонного вітання もしもし (moshi-moshi,

відповідник «алло») Мінорі вимовляє лише もし (moshi), тобто ніби обриває формулу навпіл; панель 4 (кетсу) – Кае сприймає це як можливе вселення привида й уже готова нападати або «рятувати» подругу. Жарт виникає не з великої події, а з мінімального зсуву в буденній формулі мовлення: між другою і третьою панеллю звична телефонна сцена перетворюється на псевдомістичну тривогу, яку читач добудовує через міжпанельний проміжок (Додаток 34) [28].

Графічна економія йонкоми вимагає, щоб персонаж упізнавався майже миттєво, ще до прочитання тексту. В основу цього підходу покладено принцип Макклауда «*amplification through simplification*» – підсилення через спрощення [28]: кемоно-персонажі свідомо наближені до іконічного полюса «Великого трикутника», де спрощене обличчя стає майже нейтральною основою для проєкції читацької емоції. У такому зображенні погляд передусім шукає сенс в очах і роті, що узгоджується з емпіричними спостереженнями над зчитуванням міміки в коміксі [28; 39]. Звідси випливає правило контролю негативного простору, яке є одним з авторських принципів роботи з персонажем: навколо очей кожної героїні зберігається чиста зона, щоб гримаса залишалася читабельною навіть у малому модулі; у Кани цей ефект додатково підсилює біла косметика [27].

Самостійним виражальним ресурсом у структурі стрипу стає динаміка горизонтальних рухів погляду глядача та моменти їхнього свідомого порушення [11; 12]. Композиція перших двох панелей зазвичай базується на домінуванні горизонтальних ліній, які задають стабільний, передбачуваний ритм і готують площину кадру до подальшого візуального зламу. На третій панелі, що відповідає драматургічній фазі «тен», ця горизонтальна спрямованість деструктується введенням діагональних елементів: різким нахилом голови персонажа, експресивним жестом або зміною напрямку лінії очей. Саме такий збій композиційного ритму синхронізується з комічним переломом сюжету.

Дослідник С. Макклауд фіксує в японській манзі високу частоту переходів типу *aspect-to-aspect* (від аспекту до аспекту) – кадрів без прямого хронологічного

зсуву, спрямованих на трансляцію атмосфери локації або фіксацію статичної ідеї [28]. В межах розроблюваного проєкту такий монтажний перехід доцільно застосовувати безпосередньо перед фазою «тен». Це дає змогу створити паузу у внутрішньому часі наративу, штучно уповільнити сприйняття сцени перед візуальним зламом і в такий спосіб підсилити ефект комічного непорозуміння.

Колористичне рішення авторського проєкту базується на функціональному розподілі ролей між монохромною основою та акцентними колірними плямами. Образ Кани в цій системі функціонує як візуальна пауза: її графічна монохромія нівелює колірне перенасичення між активними сплесками спектральних кольорів інших героїнь, тоді як неонові пасма волосся та елемент гібіскуса маркуються як контрольована цитата естетики манба / яманба. Така композиційна побудова безпосередньо апелює до класичної мангової дихотомії «чорне та біле», а також до контрасту світлого і темного в теоретичній системі Йоганнеса Іттена [21].

Натомість колірна домінанта закріплена за образом Кае: її тепла колористична основа зіставляється з прохолодним жовтим акцентом, який символізує момент раптової емоційної трансформації. У психології сприйняття кольору червоний традиційно корелює з енергією, активністю та фокусуванням уваги, тоді як жовтий – з оптимізмом, теплом і ментальною концентрацією [4]. Третій візуальний центр утримує образ Мінорі: теплий шоколадний тон її хутра поєднано з контрастним синім акцентом. Синій колір у цьому контексті дешифрується як знак стабільності, спокою й надійності, що концептуально підкреслює момент, коли зовні м'яка Мінорі виявляє найбільшу рішучість [4]. Усі колористичні комбінації всередині сцен упорядковано за логікою color script – проєктного документа, який узгоджує колірні схеми з ключовими емоційними та драматургічними точками сюжету [30]. Реквізит у проєкті виконує не декоративну, а драматургічну функцію: він стає тригером повороту тен. У сцені з телефонним дзвінком таким предметом виступає смартфон. Він одразу визначає ситуацію, дає рукам конкретну дію, працює як додатковий силует-якір і готує мовну аномалію, з якої виникає жарт. У форматі, де немає місця для довгих

пояснень, предмет має з'являтися лише тоді, коли він готує або запускає поворот у третій панелі; інакше реквізит перетворюється на зайву декоративну деталь і послаблює несподіванку. Такий підхід узгоджується з розумінням дизайну як інструмента, що відповідає реальній функціональній потребі [34].

Заключним етапом верифікації графічної композиції є перевірка експресивності за допомогою «тесту силуету»: антропоморфну фігуру заповнюють однорідним чорним тоном, і якщо її архітектоніка залишається впізнаваною, обрана пластична мова вважається ефективною (Додаток 35, 36, 37) [12]. В обмеженому просторі малоформатного кадру надмірна деталізація призводить до появи деструктивного візуального шуму, тому за кожним героєм закріплено не більше двох-трьох силует-якорів. Подвійна семіотична система образу, що поєднує зооморфні характеристики кемоно із субкультурними атрибутами гяру, суттєво посилює ідентифікацію персонажа, оскільки його силует дешифрується глядачем одночасно за двома категоріями ознак. Пластична мова графіки підсилюється також психологією сприйняття геометричних форм: гострі трикутні акценти підкреслюють експресивність та імпульсивність Кае; м'які округло-овальні контури – статичність і спокій Кани; а гармонійне поєднання кола та квадрата – стабільність і надійність Мінорі [11; 12].

Уся архітектура персонажної системи спрямована на те, щоб композиційне рішення координувало комедійну взаємодію героїнь, а не створювало візуальної конкуренції з нею. Інтеграція цифрового інструментарію у робочий процес дала змогу оперативно верифікувати силуетну читабельність у монохромному режимі та коригувати негативний простір кадру безпосередньо на стадії створення ескізу [37; 41].

2.2 Система персонажів і стилістичний гайдлайн для йонкоми «Kawaii kaiwai» в естетиці гяру

Три персонажки йонкоми «Kawaii Kaiwai» спроектовано як цілісну систему, у якій кожен елемент дизайну виконує конкретну драматургічну функцію в межах

чотирьпанельного кадру. Формат йонкоми не дає простору для довгого введення в ситуацію: у ньому відсутні додаткові проміжні кадри, які могли б поступово підводити читача до події, тому персонаж має зчитуватися одразу, вже з першої панелі кі (起). Саме ця стислість визначила чотири проєктні принципи авторської системи: силует-якорі, уніфікований набір гримас, реквізит як тригер комічного перелому тен і свідомий контроль негативного простору. Реально представленими матеріалами є пошукові концепт-арти та фінальні статичні портрети трьох персонажок; інші артефакти, зокрема аркуші гримас, персонаж з усіх сторін і листи поз, подаються далі як запроєктована методика та специфікація для етапу продакшну після кваліфікаційної роботи.

Першим проєктним принципом є впровадження «силует-якорів». У сучасній теорії проєктування персонажів цей підхід формалізується через метод верифікації силуетної виразності: антропоморфну фігуру заповнюють однорідним чорним тоном без деталізації внутрішнього простору, і якщо її архітектоніка залишається впізнаваною та естетично цілісною, обрана пластична мова вважається ефективною [12].

Логіка зазначеного методу базується на закономірностях психології зорового сприйняття, згідно з якими людський зір першочергово фіксує загальний контур об'єкта і лише згодом аналізує внутрішню морфологію форми [11]. Іконічні силуети характеризуються високою швидкістю дешифрування, а гіперболізація ключової пластичної ознаки додатково інтенсифікує процес ідентифікації образу [12].

У практичній реалізації дослідження цей принцип зумовив відмову від рівномірного композиційного насичення елементами. Натомість за кожною героїнею було закріплено дві-три силуетні домінанти – виразні контурні акценти, завдяки яким персонаж зберігає високий рівень впізнаваності навіть в умовах суттєвого зменшення масштабу кадру або за умов суцільного монохромного заповнення форми. У цьому контексті спрацьовує ключовий авторський прийом –

поєднання кемоно-антропоморфізму з підстилями гяру. Кемоно (яп. ケモノ / 獣 – «звір, тварина») позначає традицію дизайну антропоморфних персонажів зі стилізованою кавайі-орієнтованою анатомією: короткий писок, великі очі, часто людиноподібні кисті, де «тваринність» виступає умовним знаком, а не реалістичною побудовою тіла. Це відрізняє кемоно від західного furry, для якого частіше характерні довший писок і реалістичніше трактування лап, а також від кемономімі (獣耳), де обличчя й тіло залишаються людськими, а тваринні ознаки зводяться переважно до вух і хвоста. Для силуетного прочитання ця відмінність є принциповою, оскільки сам вид тварини вже виконує функцію миттєвого візуального якоря: об'ємні вуха червоної панди, чорні вуха панди, великі стоячі вуха оленя з молодими ріжками створюють контури, які можна розпізнати ще до детального зчитування обличчя або костюма.

У цьому контексті спрацьовує ключовий авторський прийом – поєднання кемоно-антропоморфізму з підстилями гяру. Кемоно (яп. ケモノ / 獣 – «звір, тварина») позначає традицію дизайну антропоморфних персонажів зі стилізованою кавайі-орієнтованою анатомією: короткий писок, великі очі, часто людиноподібні кисті, де «тваринність» виступає умовним знаком, а не реалістичною побудовою тіла. Це відрізняє кемоно від західного furry, для якого частіше характерні довший писок і реалістичніше трактування лап, а також від кемономімі (獣耳), де обличчя й тіло залишаються людськими, а тваринні ознаки зводяться переважно до вух і хвоста. Для силуетного прочитання ця відмінність є принциповою, оскільки сам вид тварини вже виконує функцію миттєвого візуального якоря: об'ємні вуха червоної панди, чорні вуха панди, великі стоячі вуха оленя з молодими ріжками створюють контури, які можна розпізнати ще до детального зчитування обличчя або костюма

Японська художня традиція антропоморфізації представників фауни бере свій початок від сувоїв Тьодзю-дзинбуцу-гіга (Додаток 18) з храму Кодзан-дзі, створених наприкінці доби Хейан (XII століття). Ці артефакти, виконані у техніці

монохромної лінійної графіки тушшю без текстового супроводу, де жаби, зайці та мавпи пародіюють тогочасні людські ритуали, дослідники нерідко класифікують як прототип сучасної манги [16; 42]. Надалі означена тенденція розвивалася у фольклорних образах істот-перевертнів в межах казок мукасі-банасі (зокрема, через персонажів кіцуне та танукі) [43], а у ХХ столітті Осаму Тедзука трансформував антропоморфізм у дієвий інструмент артикуляції складних морально-етичних дилем. Важливо диференціювати японський концепт кемоно, який функціонує передусім як художньо-графічний стиль та автономна естетична система, від західного феномену фурі (furry), що частіше детермінує соціокультурну спільноту й персональну ідентичність її учасників [19; 35].

Для комедійного наративу в жанрі slice-of-life («побут») така кавай-орієнтована пластика постає найбільш репрезентативною. Вона тяжіє до зони іконічного кодування в межах концептуального «Великого трикутника» С. Макклауда, де максимальне візуальне спрощення образу перетворює його на універсальну матрицю для безперешкодної емоційної проєкції з боку читача [28]. На тваринний архетип накладається другий шар – субкультурний код гяру. У результаті формується подвійна семіотика. Новизна цього підходу окреслюється вузько й методично: ідеться не про «першість» поєднання кемоно із субкультурним кодом загалом, оскільки подібні прецеденти вже існують, зокрема в образі Рецуко, а про систематизовану методичку подвійної семіотики – поєднання виду тварини з конкретним підстилем гяру як інструмент миттєвої характеристики, адаптований до формату йонкоми та реалізований через силует-якорі. Вид тварини задає базовий темпераментний код, тоді як гяру-підстиль формує соціальний образ через зачіску, макіяж, костюм і палітру. Кожен гяру-маркер при цьому є інверсією традиційного канону жіночності [25]. Накладання цього бунтівного коду на тваринний архетип дає змогу створити персонажку, впізнавану вже на рівні силуету й достатньо відмінну від споріднених візуальних типів.

Другим проєктним принципом є розробка уніфікованого набору базових мімічних експресій. У класичній студійній практиці модельний пакет персонажа традиційно містить кругові ракурси фігури (turnaround), модельні листи поз та аркуші емоційних виразів обличчя [14]. Для формату йонкоми цей інструментарій доцільно звузити до чітко фіксованого й повторюваного набору з шести-восьми базових мімічних станів для кожної героїні.

Драматургічна структура кі-шьо-тен-кетсу в межах чотирьох панелей передбачає наявність лише трьох міжкадрових переходів. С. Макклауд довів, що процес сприйняття графічного нарративу базується на феномені «замикання» – здатності читача самостійно добудовувати та інтерпретувати дію в просторі gutter (міжпанельному інтервалі) [28]. Оскільки кількість таких інтервалів обмежена трьома, кожен із них отримує підвищене драматургічне та семантичне навантаження, що вимагає від глядача миттєвої ідентифікації змін емоційного стану героїв.

Уніфікована система мімічних констант забезпечує швидкість такого дешифрування: якщо, до прикладу, реакція подиву Кае щоразу кодується за допомогою сталої графічної формули, композиційна та експресивна енергія кадру безпосередньо інтенсифікує сприйняття комедійного сюжету. Емпіричні верифікації теоретичних положень С. Макклауда підтверджують, що ідентифікація емоційного стану базується насамперед на конфігурації зон очей та рота [28; 39], відтак розробка мімічного коду фокусується саме навколо цих ключових зон. Шість-вісім базових станів – радість, нейтральний спокій, гнів (роздратування), подив, лукавство, збентеження, а також один-два індивідуальні вирази – забезпечують достатню нарративну варіативність без втрати силуетної та образної впізнаваності. Зокрема, іронічна напівусмішка Кани спроектована як її характерний візуальний маркер у фінальній кадровій фазі «кетсу». При цьому безпосередній модельний аркуш емоційних експресій позиціонується як запроєктована технічна специфікація для етапу подальшого виробництва (продакшну), а не як завершений практичний компонент поточного дослідження.

Третій принцип – реквізит як тригер тен. Третя панель йонкоми виконує функцію переломного моменту, тому методика передбачає, що цей злам має бути візуально або предметно зафіксований у кадрі. У сцені з телефонним дзвінком таким реквізитом стає смартфон: саме він запускає буденну ситуацію спілкування між Кае та Мінорі й водночас готує комічний поворот.

Четвертий принцип – контроль негативного простору навколо очей і рук. Якщо обличчя передає емоцію, а рука з реквізитом – дію, то простір навколо цих зон не можна перевантажувати деталями. Негативний простір у цій системі трактується як активний елемент композиції: чисте «повітря» навколо очей дає змогу гримасі зчитуватися чітко, а розріджена ділянка біля кисті виокремлює жест. Принцип С. Макклауда «підсилення через спрощення» працює тут безпосередньо [28]. В образі Кани, графічна структура якого базується на монохромній основі, цей підхід виявляється найбільш репрезентативно: біла площа обличчя та елементи косметики функціонують як контрольований негативний простір, що утворює необхідну візуальну паузу перед кульмінацією сюжету. У леттерингу цей самий принцип визначає специфіку композиційного розташування текстових блоків: вербальний складник не повинен перекривати ключові мімічні та жестикуляційні центри, а діалоги зберігають традиційну для манги вертикальну архітектоніку [15; 22].

Усі чотири розглянуті принципи інтегруються в єдину художньо-проектну систему: силуетні доміанти забезпечують експрес-ідентифікацію персонажа; диференційований мімічний код та предметний реквізит скеровують динаміку образу крізь фази структури кі-шьо-тен-кетсу; а аналітичний контроль негативного простору гарантує, що в обмежених межах малоформатного кадру збережеться чіткість кожної емоції та жесту.

Технологічно ця система реалізовувалася на етапі ескізування та розробки концепт-артів у середовищі Procreate (на платформі iPad за допомогою Apple Pencil), а процеси контурної пластики та фінального колорювання здійснювалися у програмному пакеті PaintTool SAI2 (з використанням графічного планшета

HUION). Це дало змогу забезпечити стилістичну цілісність пластичної мови та колірних палітр в межах усього набору, а підсумкові колористичні рішення повною мірою репрезентовані у фінальному дизайні проєкту [37; 41]. Зазначений інтегрований підхід цілком відповідає теоретичному розумінню дизайну як практичної, функціонально вмотивованої та прагматично обґрунтованої діяльності [34]. Ось варіант перефразування для цього фрагмента. У тексті усунуто розмовні повтори, спрощено художні метафори (на кшталт «до появи репліки», «милістю та легкою бешкетністю») та підсилено понятійний апарат у галузі семіотики й теорії візуального образу:

Синтез подвійної семіотичної структури в художньому рішенні роботи забезпечує експресивний ефект, досягнення якого є неможливим за умови ізольованого використання кожного з рівнів. Зооморфний (тваринний) архетип функціонує на рівні інтуїтивного, довербального зчитування: глядач ідентифікує біологічні маркери «червоної панди» чи «оленя» ще до початку свідомого аналізу художнього образу. Натомість субкультурний код гяру апелює до соціального досвіду, індустрії моди та культурного тезаурусу реципієнта, утворюючи другий, глибший рівень персонажної характеристики.

У композиційній єдності ці два знакові реєстри не вступають у візуальну конкуренцію, а взаємно інтенсифікують спільне семантичне поле. Так, архетип червоної панди апріорі транслює конотації візуальної привабливості й легкої ексцентричності, тоді як стильовий код хімекадзі нашаровує на цю основу рафіновану ніжність, декоративну витонченість та атрибути гламуру. Завдяки зазначеній семіотичній інтеграції психотипологічні характеристики Кае дешифруються реципієнтом симультанно, передуючи вербальній комунікації всередині графічного наративу.

Вихідним прецедентом для такого концептуального поєднання є образ офісної червоної панди Рецуко з анімаційного серіалу «Aggretsuko» (інтелектуальна власність компанії Sanrio, анімація студії Fanworks), сутнісна характеристика якої базується на сублімації пригніченої агресії через виконання

дез-металу в караоке. Означений приклад демонструє високий потенціал зооморфного образу як носія прихованого психологічного темпераменту. Поточне дослідження розвиває цей досвід, проте зміщує фокус аналізу з офісної повсякденності на субкультурну естетику гяру, систематизуючи безпосередній принцип кореляції біологічного виду із конкретним стильовим підкодом. Психологічний механізм формування емоційної прив'язаності реципієнта до двовимірного персонажа Х. Гелбрейт описує через категорію *моє* (萌え) – афективну реакцію на фіксований набір візуальних атрибутів дизайну [17; 18]. У запропонованій проєктній системі ці тригери функціонують не як ізольовані декоративні ознаки, а як прагматичні складники характеристикації героїв.

Своєю чергою, С. Макклауд обґрунтував концепцію «ефекту маскування», згідно з якою високий рівень іконічності та спрощення обличчя персонажа полегшує процес емоційної проєкції та самоідентифікації читача з ним як з універсальною графічною основою [28]. Для комедійних наративів у жанрі *slice-of-life* («побут») цей ефект є фундаментальним, оскільки специфіка тамтешнього гумору реконструює впізнавані буденні ситуації.

Двовекторна модель категорії каваї Х. Ніттоно пов'язує інфантильні й округлі пластичні риси з афективною реакцією емпатії та зміною поведінкових патернів глядача: візуальне сприйняття миловидної форми звужує фокус уваги й стимулює почуття дбайливості [31; 32]. Зазначені висновки використано як теоретичний аргумент на користь вибору округлих базових геометрій для образів Кани й Мінорі, тоді як експресивні гострі акценти залишено для маркування імпульсивного темпераменту Кае. Вибір саме цих трьох підстилів зумовлений потребою в контрастних силуетних і колористичних кодах, завдяки яким героїні не зливаються між собою. Хімекадзі формує м'який, фемінний, «солодкий» силует через укладене волосся, банти та рожево-білу гаму. Манба, навпаки, спирається на різкий монохромний контраст чорного й білого з неоновими акцентами у волоссі; її майже графічна, лінійна естетика добре співвідноситься з

чорно-білою природою манги. Цей підстиль виріс зі злиття когяру з робітничою культурою «янки», а його найекстремальніший варіант яманба отримав назву від гірської відьми японського фольклору й посилив білу маску над бровами та під очима [27]. Візуальна стилістика напрями когяру, своєю чергою, базується на архітектоніці горизонтальних ліній шкільної форми, чіткому геометричному ритмі картатого орнаменту (тартану) та стриманій колористичній гамі земних відтінків. Отже, три підстилі задають три різні візуальні температури й напрями формотворення: фемінну м'якість, різкий контраст і стабільну горизонталь, що дає змогу чітко розвести персонажок у груповому кадрі.

Кае (яп. 佳愛) – червона панда у підстилі хімекадзі (himekaji) (Додаток 28): казуальна версія hime-гяру, гіперфемінний, але м'якший і придатний до щоденного носіння образ «принцеси-кежуал», що набув популярності приблизно у 2008–2012 роках. Її образ впізнають за поєднанням рожевого й жовтого, блузками, мініспідницями, гольфами, бантами й мереживом; волосся має бути ретельно укладеним, засмага, на відміну від гангуро чи манба, не є обов'язковою, а макіяж залишається м'якшим, ніж у класичному hime. Природний силует червоної панди вже містить декоративний потенціал: пишний смугастий хвіст, об'ємні округлі вуха й чітка лицьова маска. У поєднанні зі світлим укладеним волоссям і великим бантом ці ознаки формують три силует-якорі, які зчитуються навіть у чорній заливці.

За характером Кае гаряча, енергійна й грайливо-імпульсивна: вона здатна різко відреагувати на дрібницю, а вже за мить розчулитися. Форм-мова підпорядкована цьому темпераменту: легкі загострені акценти в зачісці й бантах додають образу динаміки, оскільки трикутні форми в психології сприйняття пов'язуються з напругою та непередбачуваністю, тоді як округлі елементи відповідають за м'якість [11]. Колірне рішення побудовано на двох тонах ключової палітри. Домінантою є Pantone 17-2235 TCX Sangria Sunset – теплий насичено-рожевий, що психологічно асоціюється з енергією, теплом і радістю та

активно привертає погляд [4]; у ньому вирішено загальну подачу персонажки, зокрема глянцевої нігті з глітером. Контрастним акцентом виступає Pantone 12-0824 TCX Pale Banana – м'який блідо-жовтий, пов'язаний із відчуттям щастя й оптимізму; він відповідає за рідкісні моменти ніжності й проступає у стриманих деталях. Гіперфемінна логіка хімекадзі тримається саме на поєднанні яскравої рожевої домінанти та світлого «солодкого» контрасту: образ зберігає принцесову декоративність, але не переходить у надмірність. Фірмові гримаси, специфіковані для продакшну – широко відкритий рот, надмірне сьйво очей і обурене надування щік. Завдяки спрощенню обличчя до кількох виразних станів дизайн отримує нейтральну основу для емоційної проєкції читача, що відповідає принципу *amplification through simplification* С. Макклауда [28] і узгоджується з емпіричними спостереженнями над коміксною мімікою [39].

Кана (яп. 海那) – гігантська панда у підстилі манба (manba) (Додаток 29). Манба сформувалася в Шібуї приблизно у 1999–2000 роках як екстремальна гілка гангуро (ガングロ, «зовсім чорне обличчя»): для неї характерні глибока штучна засмага, знебарвлене волосся та контрастний білий макіяж навколо очей і губ, що створює «ефект панди» [23]. У випадку Кани цей збіг стає принциповим: тварина-кемоно не просто ілюструє підстиль, а поєднується з ним на рівні силуету, адже природна чорно-біла маска панди прочитується як манба-косметика, переосмислена через анімалістичний образ. Чорні округлі вуха, біла зона навколо очей, пастельно-неонове волосся й гібіскус як тропічний мотив, успадкований від яманба-естетики, утворюють основні силует-якорі Кани.

За характером вона спокійна, іронічна й спостережлива: Кана витримує паузу, а потім відповідає коротким, влучним коментарем. Її форм-мова побудована на округло-овальних обрисах, які зчитуються як стабільність і самовладання, особливо в контрасті з динамічнішою Кае [12]. Колірне рішення доцільно описувати як монохромну основу з контрольованими неоновими акцентами. Глибокий Pantone 19-4100 TCX Printer's Ink відповідає за чорний

лайнер, монохромне хутро і гостроту реплік; майже білий Pantone 11-4201 TCX Cloud Dancer – за паузу між панелями, тишу перед жартом і відчуття порожнечі білої сторінки. Це прямий прояв світло-темного контрасту, який Іттен визначає як один із семи основних контрастів кольору [21]. Монохромність у цьому образі стосується передусім бази – орно-білого хутра панди та авторської палітри персонажки: вона слугує каркасом-якорем, поверх якого накладаються неонові субкультурні акценти, зокрема волосся, макіяж, аутфіт і гібіскус як цитата манба-та яманба-естетики. Завдяки цьому повний образ залишається кольоровим, але не втрачає графічної чіткості. Дует чорного та майже білого також відсилає до класичної мангової взаємодії чорної туші та білого паперу; неонові деталі при цьому сприймаються як свідомий субкультурний шар поверх монохромного каркаса. Кана несе пом'якшений, «каваї-фікований» відгомін яманба-маски: біла косметика навколо очей зберігається, але агресивність образу знята. Її реквізит подається стримано й не перевантажує силует; головними виразовими засобами залишаються пауза, погляд і мінімальна міміка. Фірмові гримаси Кани – іронічне око, ледь піднята брова та незворушний вираз із прихованою усмішкою. Саме стриманість її міміки працює як комічний інструмент, оскільки різко контрастує з емоційною реактивністю Кае.

Мінорі (秋) – олень у підстилі когяру (kogal) (Додаток 30): молоді ріжки й великі стоячі вуха задають її базовий силует. Назва – стягнення від kōkōsei gyaru (高校生ギャル, «старшокласниця-гяру»); це перша хвиля гяру, що оформилася на початку 1990-х серед учениць заможних приватних шкіл, а піку сягнула близько 1998 року [25]. Маркерами когяру є перешита шкільна форма з різко вкороченою картатою плісованою спідницею, лузу соккусу (ルーズソックス, loose socks – вільні шкарпетки до двох метрів завдовжки, зібрані гармошкою), легка засмага комугі-іро (麦色, «колір пшениці») та довге світле волосся. Олень як кемоно-основа формує теплий, домашній і наближений до людини образ. Великі стоячі

оленячі вуха з молодими ріжками, картата мініспідниця з тартановим ритмом, об'ємні вільні шкарпетки, лофери й довге хвилясте волосся утворюють силует-якорі Мінорі.

Її форм-мова побудована на балансі кола й квадрата: округлість підтримує відчуття дружелюбності й тепла, а прямокутна стабільність додає образу надійності [12]. За характером Мінорі тепла й турботлива, однак не зводиться лише до м'якого типажу: у ній закладено несподівану глибину й здатність змінювати очікування сцени. Цю двоїстість передає авторська палітра персонажки. Основою є Pantone 18-1148 TCX Caramel Café – теплий шоколадно-карамельний тон, у якому вирішено хутро, в'язані елементи одягу та загальне відчуття побутового затишку. Несподіваним акцентом виступає Pantone 19-3952 TCX Surf the Web – насичений синій. У психології кольору синій пов'язується із довірою, спокоєм, лояльністю й чесністю [4], тому він використовується для моментів, коли тиха Мінорі раптом виявляється найзібранішою й найсильнішою в ситуації. Поєднання «землі» та «океану» працює як прихована пружина характеру: зовні Мінорі здається м'якою й передбачуваною, але в потрібний момент здатна перевернути очікування. Гримаси, специфіковані для продакшну – м'яка усмішка, схилена набік голова та рідкісний несподівано серйозний, «дорослий» погляд, який розкриває приховану глибину персонажки.

У кожному з трьох образів гяру-підстиль задумано не як зовнішній костюм, а як зрощення тваринного коду із субкультурним. У Кае декоративність червоної панди підсилює гіперфемінну м'якість хімекадзі, а теплий Sangria Sunset звучить так само жваво, як її темперамент. У Кани природна маска панди буквально збігається з макіяжем манба, тоді як монохромна пара Printer's Ink і Cloud Dancer одночасно цитує гяру-контраст темного та світлого і класичну графіку манги. Неонові акценти при цьому залишаються контрольованою цитатою яманба-естетики, накладеною поверх основи [23]. У Мінорі домашній оленячий силует поєднується зі шкільним кодом когяру, а пара Caramel Café і Surf the Web передає її внутрішню подвійність: надійність, поєднану з прихованою глибиною.

Візуальна структура всіх трьох зооморфних образів (кемоно) тяжіє до зони іконічного кодування в межах «Великого трикутника» С. Макклауда. Це зумовлює їхню високу експрес-впізнаваність і функціональну відповідність специфіці малоформатного комедійного наративу йонкоми в жанрі slice-of-life [28]. Психологічний механізм сприйняття естетики каваї, за концепцією Х. Ніттоно, забезпечує фокусування уваги реципієнта та стимулює емпатичні поведінкові патерни [31; 32]. У проєктній практиці зазначений ефект безпосередньо детермінує й підтримує необхідну емоційну тональність повсякденного комедійного сюжету. Уніфікований набір гримас методично прив'язаний до повороту тен у третій панелі: перебільшена міміка в поєднанні з реквізитом-тригером створює комічний злам, оскільки акцентування визначальної ознаки пришвидшує її розпізнавання [28; 39]. Усі образи розроблено в Procreate на iPad з Apple Pencil на етапі скетчів і концептів та у PaintTool SAI2 на ПК із графічним планшетом HUION на етапі лайну й фарбування; кодування кольору звірялося з еталонами Pantone TCX [44]. Як зауважують О. Тригуб і А. Михайличенко, поєднання кемоно-антропоморфізму з гяру-підстилями забезпечує впізнаваність силуету в малому форматі; у цій роботі ця теза проходить проєктну апробацію засобами фахового тесту силуету як авторської самооцінки й втілюється у трьох фінальних статичних портретах (Додатки 28, 29, 30), тоді як емпірична перевірка на цільовій аудиторії залишається перспективою подальшого дослідження [8].

Гайдлайн, поданий далі, слід розглядати як виробничий документ, а не як добірку загальних естетичних побажань. Він фіксує технічні параметри, потрібні для послідовного відтворення трьох персонажок у будь-якій панелі протягом усього продакшну, незалежно від зміни пристрою, етапу роботи чи втоми руки. У малому форматі йонкоми допустима похибка мінімальна: швидко впізнаваний силует має більше значення, ніж дрібна деталь, яку читач не встигне роздивитися [12]. Тому гайдлайн спирається на чотири сформульовані принципи й переводить їх в систему конкретних технологічних рішень.

Першим параметром гайдлайну є лінія. Характер і вагу контуру задано у PaintTool SAI2, тоді як скетчі та пошук композиційного рішення виконувалися у Procreate [37; 41]. Для Кани базова лінія є найстриманішою, найжорсткішою й найрівнішою: гайдлайн фіксує товщину 4–5 px у масштабі полотна A4 300 dpi, майже без модуляції на прямих ділянках. Такий тип лінії відповідає її спокійній, іронічній і зібраній вдачі. Лінія Кае, навпаки, має бути живішою: з різкими потовщеннями на кутах і витонченими завершеннями штриха. Діапазон натиску для неї ширший – від 2 до 7 px, оскільки грайлива легкість хімекадзі має відчуватися навіть у контурі вуха, банта чи пасма волосся. Лінія Мінорі займає проміжну позицію: вона рівна, але м'якша й округліша за характером. Така градація є практичним застосуванням форм-мови, у якій гострі діагоналі зчитуються як динаміка, округлі обриси – як м'якість, а врівноважена лінія – як надійність [11; 12].

Колірна система є найскладнішим вузлом гайдлайну, оскільки в ній одночасно співіснують три повноцінні палітри, повні коди яких наведено вище; далі вони згадуються скорочено. Ці колірні пари не повинні конфліктувати в межах однієї панелі, тому кожна з них має чітку функцію. Палітра Кае побудована на внутрішньому холодно-теплому контрасті Іттена між домінантою Sangria Sunset і рідкісним акцентом Pale Banana, який прочитується як прояв її темпераменту [4; 21]. Монохромна основа Кани працює як візуальний каркас, поверх якого розміщуються контрольовані неонові акценти. Палітра Мінорі тримається на парі «земля плюс океан»: тепле Caramel Café протиставляється несподіваному холодному Surf the Web.

Головне правило співіснування трьох палітр полягає в тому, що вони не можуть одночасно працювати на повну насиченість, інакше панель перетворюється на колірний шум. Це вирішується через ієрархію домінант: у кожній панелі лише одна персонажка отримує повну силу свого провідного кольору, тоді як дві інші переводяться в акцентний або фоновий регістр. Якщо панель «належить» Кае, її Sangria Sunset звучить максимально виразно, а Caramel

Café Мінорі та неонові акценти Кани приглушуються, щоб не конкурувати з головним емоційним центром. Такий принцип відповідає контрасту площ за Іттеном, де не лише тон, а й кількість насиченого кольору визначає, чий візуальний та емоційний голос у композиції буде провідним [4; 21].

Окрему, майже конструктивну роль у цій системі виконує монохромна основа Кани: її чорно-білий діапазон працює як стабілізатор композиції, нейтральна опора, до якої прив'язуються кольорові спалахи двох інших персонажок. Чорний лайнер і біла косметика Кани знімають надмірну вібрацію, що виникає при зіткненні теплого рожевого Кае з карамельною гамою Мінорі; без такого «заземлення» панель ризикувала б розпастися на дві конкурентні теплі плями. Альберс застерігав, що колір майже ніколи не сприймається ізольовано: сусідні тони взаємно зміщують сприйняття один одного [10]. Монохромна база Кани мінімізує цей симультанний дрейф і дає окові стійку точку відліку. Її «біла пауза» Cloud Dancer використовується також ритмічно – як тиша білого простору перед комічним поворотом у третій панелі. Колірний сценарій за логікою фіксує три опорні точки – конфлікт, спокій і перехід та прив'язує до кожної з них конкретну колірну комбінацію [30].

Типографіка леттерингу також підпорядкована принципу структурної послідовності. Тексти діалогів виконуються рукописно-подібною декоративною гарнітурою, адаптованою для використання в малих кеглях в межах мовленнєвих блоків, із дотриманням фахових традицій коміксового набору [15; 22]. Основний масив діалогів подається виключно версальним письмом без довільної зміни регістру, тоді як накреслення *bold-italic* (напівжирний курсив) застосовується суто для смислового акцентування, що запобігає нівелюванню його виразової сили [22]. Параметри кегля розраховуються таким чином, щоб забезпечити високу читабельність вербального складника без створення надмірного зорового навантаження чи композиційного перенасичення площини кадру.

Звуконаслідувальні написи функціонують як автономний типографічний шар. Оскільки японська графічна традиція чітко диференціює категорії гіонго (яп.

擬音語 – акустичне наслідування звуків) та гітайго (яп. 擬態語 – міметичне наслідування станів), ці елементи інтегруються безпосередньо в пластичну тканину малюнка, а не локалізуються в текстових блоках.

Масштаб шрифтових знаків ефектів (SFX) свідомо перевищує кегль діалогів задля збереження візуальної ієрархії: реципієнт першочергово фіксує звукову або станотворчу маркерну позначку, і лише згодом переходить до зчитування репліки. При цьому за кожною героїнею закріплено індивідуальну пластику SFX-леттерингу. Для образу Кае передбачено експресивний характер накреслення з гострими завершеннями ліній; для Кани – стабільніший та геометрично вивірений; для Мінорі – м'який, пластично округлений. Завдяки цьому шрифтовий дизайн трансформується у додатковий, інтегрований канал ідентифікації персонажів. Консистентність графічного відтворення героїнь в межах міжпанельних переходів підтримується за допомогою розробки модельних пакетів персонажів. Для кожного образу специфіковано індивідуальні кругові розгортки ракурсів, які містять ортогональні проєкції фігури: фронтальну, профільну (ліву та праву), тричетвертну, а також вигляд зі спини. Зазначений аркуш функціонує як технічний еталон для контролю пропорційних співвідношень [14], що комплектується модельними листами динамічних поз, конструктивних деталей костюма та аксесуарів. Провідним інструментом збереження візуальної цілісності залишаються «силует-якорі». Для Кае такими контурними домінантами виступають об'ємна зачіска світлого тону, бант, масивні зооморфні вуха червоної панди та смугастий хвіст; для Кани – округлі вуха панди, неонові пасма волосся, біла площина косметичного гриму навколо очей та елемент гібіскуса; для Мінорі – вертикально видовжені оленячі вуха з молодими рогами, картата спідниця з орнаментом тартан, об'ємні фактурні шкарпетки (loose socks), лофери та довге хвилясте волосся.

Нормативною процедурою верифікації пластичної мови слугує метод силуетної виразності, за якого контур фігури заповнюється однорідним чорним

тоном без внутрішньої деталізації; збереження її ідентифікації свідчить про ефективність побудови форми [12]. На етапі виробництва (продакшну) рекомендовано застосовувати цю верифікацію для кожного нового ракурсу перед виконанням контурної пластики.

В межах поточної кваліфікаційної роботи цей метод функціонує у форматі експертної проєктної апробації (авторського самоконтролю), а не як емпіричне соціологічне дослідження за участю реципієнтів, що визначено як перспективний напрям подальших наукових пошуків. Матеріальний складник практичної частини дослідження репрезентований пошуковими концепт-артами (Додатки 20, 21, 22, 23) та фінальними статичними портретами (Додатки 28, 29, 30), тоді як тривимірні модельні розгортки й схеми поз становлять технічну специфікацію для подальшого виробничого циклу.

Заключний структурний блок присвячено регламентації використання предметного реквізиту. У запропонованій проєктній системі реквізит позбавлений суто декоративної функції й функціонує як безпосередній тригер сюжетного зламу у кадровій фазі «тен». Проєктна закономірність полягає в тому, що предмет має з'являтися у просторі кадру виключно в момент підготовки або безпосереднього запуску сюжетного перелому на третій панелі, оскільки передчасна візуалізація реквізиту нівелює ефект несподіванки. Розташування предметів також підпорядковане правилам аналітичного контролю негативного простору навколо кистей рук: об'єкт локалізується у композиційно чистій зоні, що забезпечує його миттєву ідентифікацію реципієнтом.

У сукупності всі розглянуті закономірності – товщина й характер контурної лінії, ієрархія колірних домінант із монохромною основою образу Кани як стабілізаційним елементом, типографічна система леттерингу та SFX-ефектів, диференційована матриця мімічних констант, модельні пакети персонажів і правила застосування реквізиту – формують цілісний технологічний каркас для подальшого виробничого циклу (продакшну) коміксу «Kawaii Kaiwai». Цей процес верифікований колірними еталонами палітри Pantone, які детально

наведені в тексті цього підрозділу та повною мірою репрезентовані у фінальному візуальному рішенні проєкту.

Висновки до розділу 2

У другому розділі обґрунтовано проєктну концепцію авторської йонкоми «Kawaii Kaiwai» в жанрі slice-of-life. Семантична вісь назви окреслює замкнений мікросвіт трьох подруг-гяру, чия взаємодія розгортається за драматургічною схемою кі-шьо-тен-кетсу з композиційним зламом у фазі «тен» [33]. Лаконічність формату зумовила підвищене семантичне навантаження міжпанельних інтервалів, де механізм сприйняття вимагає миттєвої ідентифікації образів [28].

На основі методу верифікації силуетної виразності [11; 12] сформульовано чотири проєктні принципи: впровадження «силует-якорів», уніфікація матриці мімічних констант, застосування реквізиту-тригера та контроль негативного простору [28; 39].

Проєктна новизна дослідження полягає у систематизації методики подвійної семіотики для умов обмеженої експозиції йонкоми [25]. Розвиваючи прецедент серіалу «Aggretsuko», робота інтегрує зооморфні архетипи та субкультурні підкоди для експрес-характеризації персонажів. Ефективність концепції розгорнуто на прикладі трьох героїнь із залученням палітр Pantone: імпульсивної Кае (червона панда, хімекадзі), спокійної Кани (панда, манба) та надійної Мінорі (олень, когяру). Створену систему узагальнено у стилістичному гайдлайні, що функціонує як робочий технологічний каркас для подальшого виробничого циклу [34]. Результати верифіковано засобами експертної авторської самооцінки, тоді як емпіричні дослідження визначено як перспективу.

РОЗДІЛ 3. АНАЛІЗ ТЕХНОЛОГІЧНИХ ПРОЦЕСІВ З РОЗРОБЛЕННЯ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ЙОНКОМИ «КАВАІІ КАІВАІ» В ЕСТЕТИЦІ СУБКУЛЬТУРИ ГЯРУ

3.1 Використання комп'ютерних програм для концептуального рисунок персонажів

Ранній етап розроблення персонажів для йонкоми висуває чітку вимогу: цифровий інструмент не має сповільнювати процес мислення. Доки силует ще не знайдено, необхідно швидко перебирати десятки варіантів, і будь-яка затримка між уявленням образу та його появою на полотні знижує ефективність пошуку. Саме тому для тамбнейлів (англ. thumbnails – дрібні чорнові ескізи), пошукових начерків і ранніх концепт-артів було обрано ручну графіку та Procreate – растровий редактор тасманійської студії Savage Interactive з Гобарта, уперше випущений 2011 року для iOS, нині iPadOS. У поєднанні з Apple Pencil ця програма перетворює планшет на мобільну скетч-студію, придатну для швидкого фіксування ідей. Саме в Procreate було створено перші пошукові аркуші трьох героїнь – Кае, Кани й Мінорі (Додатки 23). Ці концепт-арти фіксують стан задуму до етапу уніфікації: пропорції ще варіюються, лінія залишається нерівною, а палітра ще не приведена до точних кодів Pantone. Робота над концепт-артом починається з брифу й мудборду, після чого переходить до масового створення дрібних ескізів, на яких перевіряються силует, загальна форма й компоновання без деталізації. Саме цю стадію найкраще обслуговує Procreate.

Вибір редактора обґрунтовано трьома чинниками: мобільністю, мінімальним опором у роботі та широкою бібліотекою пензлів. Пошуковий ескіз Кае, червоної панди в підстилі, міг бути створений у будь-якому місці, без прив'язки до стаціонарного робочого простору. Один файл формату procreate зберігає всі шари й таймлайн запису процесу, тому ескіз не розпадається на низку проміжних версій. Керування в програмі побудоване на жестах: торкання двома пальцями скасовує дію, трьома пальцями повертає її, а свайп трьома пальцями

вниз відкриває функції копіювання та вставлення. Завдяки цьому рука майже не відривається від пера, а робочий ритм не переривається.

Графічний інтерфейс програмного середовища Procreate характеризується високим рівнем лаконічності: він інтегрує повноекранну робочу площину, контролери параметрів масштабу й непрозорості інструмента, панель команд, а також базові функціональні блоки – пензель, засіб стирання, менеджер шарів та колористичну палітру. Зазначений мінімалізм візуальної організації цілком відповідає теоретичному розумінню цифрового інструментарію як прагматичного засобу, покликаного оптимізувати проєктну діяльність дизайнера, а не деконцентрувати його увагу у процесі творчого пошуку [34].

Інтегрована система графічних інструментів постає вагомим аргументом на користь вибору цього програмного пакета. Базова бібліотека містить розгалужений спектр засобів, диференційованих за цільовими групами Sketching, Inking, Painting, Calligraphy. Для етапу попереднього ескізування найбільш ефективним є текстурований олівцевий інструмент із категоріального набору Sketching, який відтворює автентичну, помірно зернисту пластику лінії, сприяючи оперативному визначенню композиційної маси, динаміки руху та загальної силуетної архітектоніки образу. Кожен пензель можна детально налаштовувати в Brush Studio – модулі з чотирнадцятьма категоріями параметрів: шлях штриха, стабілізація, звуження, форма, зернистість, рендеринг, вологе змішування, динаміка кольору, динаміка, Apple Pencil, перегляд, властивості, матеріал і відомості про пензель [37]. На пошуковому етапі найбільше значення має стабілізація з трьома механізмами згладжування: згладжуванням лінії, фільтром руху та власне стабілізацією. Невелике значення згладжування допомагає втримати контур вуха Кае від випадкових коливань руки, але не позбавляє лінію жвавості. Надмірно згладжена лінія на цій стадії небажана, оскільки створює оманливе враження завершеності там, де форма ще перебуває в пошуку.

Градація чутливості стилуса Apple Pencil забезпечує фундаментальну відмінність цифрового ескізування від методів маніпуляційного моделювання за

допомогою миші. Графічні інструменти динамічно реагують на інтенсивність натиску та кут нахилу пера, а в апаратній модифікації Apple Pencil Pro додатково інтегровано функцію сенсорного стиснення для оперативного виклику палітри та сенсор обертання навколо власної осі, що безпосередньо трансформує просторову орієнтацію плаского пензля.

У практичній реалізації проєкту цей технологічний потенціал дозволяє монолатерально опрацьовувати тональне штрихування об'ємного зооморфного хвоста Кае або складну фактуру її укладеної зачіски: показник натиску регулює рівень непрозорості та товщину лінії, тоді як нахил забезпечує генерацію ширшої світлотіньової площини без необхідності перемикання інструментарію. Для формату йонкоми, де художній образ дешифрується реципієнтом передусім через геометрію контуру, така ергономічна тактильність є засадничою: лінія не лише верифікує пластичну форму, а й візуально диференціює зони її композиційного обважнення чи полегшення. Архітектоніка роботи з шарами в середовищі Procreate трансформує структуру цифрового файлу на мобільну платформу проєктного варіювання. Програмний пакет підтримує інструменти групування шарів, понад двадцять п'ять режимів накладання, растрові маски, маски обрізання, а також функцію блокування прозорості пікселів.

Типовий пошуковий аркуш концепт-арту образу Кани розроблявся поетапно: першочергово формувався ескізний силует, над яким позиціонувався шар із варіантом зачіски, а вище інтегрувалася маска обрізання для колористичного моделювання. Завдяки такій ієрархічній структурі колір неонових пасом волосся локалізувався чітко в межах заданої геометрії форми, що дозволяло варіювати відтінки без деформації загального контуру.

Зазначений методичний підхід виявився найбільш ефективним під час художнього опрацьовання монохромної бази образу Кани та моделювання контрольованих неонових акцентів. Зокрема, застосування функції блокування прозорості на шарі графічного відтворення округлих вух панди дозволило інтегрувати світловий блік без ризику порушення цілісності площини тла.

Водночас кількість шарів у Procreate не є необмеженою: програма розраховує її залежно від обсягу RAM, піксельного розміру полотна та роздільності. Наприклад, полотно 12×12 дюймів за 300 DPI дає близько 37 шарів, тоді як за 72 DPI – 128. Відтак на етапі ескізування свідомо встановлювалися нижчі параметри просторової роздільної здатності полотна. Це дозволило уникнути апаратних обмежень щодо максимальної кількості доступних шарів саме в той період розробки, який вимагав повної варіативності й свободи творчого експерименту.

Інструменти симетрії та автоматичної корекції ліній (QuickShape) оптимізують значний обсяг рутинних процесів технічного моделювання форми. Режим Drawing Guides → Symmetry передбачає чотири типи дзеркального відображення графічних елементів – вертикальний, горизонтальний, квадрантний та радіальний – із генерацією штриха в режимі реального часу. Функція вертикальної симетрії, зокрема, виявилася найбільш ефективною під час проєктного пошуку контурів банта Кае та забезпечення ідентичної парної архітекtonіки її зооморфних вух. Своєю чергою, алгоритм QuickShape автоматично верифікує пластику лінії за умови короткочасної фіксації стилуса у фінальній точці траєкторії мазка, трансформуючи її у правильну геометричну першооснову: відрізок прямої, коло, еліпс, квадрат, прямокутник, трикутник або багатокутник. Під час розробки ескізного аркуша образу Мінорі зазначений інструментарій дозволив оперативно побудувати каркасні кола архітекtonіки голови й торса, а також забезпечити чітку лінійну геометрію картатого орнаменту тартанової спідниці. Задля оперативного аналізу співвідношення колористичних мас застосовувалася функція ColorDrop, яка забезпечує заповнення замкненого контуру шляхом безпосереднього перетягування зразка кольору, тоді як параметр Threshold регулює ступінь щільності прилягання заливки до межі графічної лінії. За допомогою цього алгоритму було виконано первинне тональне закладання теплої колористичної бази шоколадного відтінку хутра Мінорі. Означена процедура була спрямована не на формування фінального художнього рішення, а на експрес-верифікацію просторового балансу колірних плям. На рівні роботи з

палітрою синергія масок обрізання та інструмента ColorDrop трансформувала ескізну площину на ефективну платформу колористичного варіювання. Зокрема, у процесі моделювання образу Кае аналізувалася насичена рожево-біла домінанта естетики хімекадзі. Для образу Кани – монохромна база в поєднанні з контрастними неоновими акцентами; для Мінорі – тепла гама земних відтінків із локальним холодним акцентом. Означений етап пошуку здійснювався на докомпозиційному рівні, передуючи остаточній фіксації цифрових кодів у системі Pantone.

Оскільки ескізний матеріал на означеному етапі розробки функціонує переважно в екранному цифровому середовищі, параметри робочого простору полотна задавалися в межах RGB-профілю sRGB IEC61966-2.1, тоді як колористична конверсія в колірну модель CMYK була перенесена на етап додрукарської підготовки (препресу). Програмна архітектура Procreate підтримує широкий спектр RGB-профілів, зокрема Display P3, sRGB IEC61966-2.1 та sRGB v4 ICC, а також фіксовану базу CMYK-профілів [38]. Водночас специфікація колірного простору детермінується безпосередньо під час генерації файла й у подальшому процесі редагування не підлягає реверсивній зміні.

Для поточного проєкту ключовим розширенням міжпрограмного експорту виступає формат PSD. Завдяки цьому верифіковані лінійні та силуетні контури трансферуються в середовище PaintTool SAI2 на стаціонарний ПК, обладнаний графічним планшетом HUION, задля виконання чистового контурного малюнка та фінального фарбування із повним збереженням ієрархічної структури шарів.

Своєю чергою, автентичний формат Procreate забезпечує архівацію шарів та покрокову таймлапс-фіксацію проєктного процесу; кодування TIFF без втрат стиснення застосовується для створення майстер-файлів; розширення PNG використовується з метою збереження каналу прозорості (альфа-каналу), тоді як формат PDF інтегрується для фінального передавання графічних матеріалів до поліграфічного виробництва.

На рівні силуетного моделювання інструментарій Procreate дозволив оперативно диференціювати контурні «якорі» кожної героїні й усунути геометричні форми, що характеризуються низьким рівнем дешифрування в малому форматі панелі, згідно з критеріями методу силуетної виразності [12]. Розроблені концепт-арти документують саме цей проміжний етап проектування: зафіксовані силуетні рішення та первинне колористичне закладання мас, що передували уніфікації матриці мімічних констант і трансферу цифрових даних у середовище SAI2. Завершені художньо-графічні рішення повною мірою репрезентовані у фінальному візуальному втіленні проєкту. Своєю чергою, художньо-стилістичні особливості проектування означених персонажів у субкультурній естетиці гяру висвітлено в окремій науковій публікації автора [8], що виступає теоретичною апробацією запропонованих проєктних принципів.

Чистова контурна пластика та колористичне наповнення образів персонажів виконані в програмному середовищі PaintTool SAI2 на базі стаціонарного ПК із використанням графічного планшета HUION. Графічний редактор SAI розроблявся японською компанією SYSTEMAX Software Development; стабільна модифікація версії 1.2.5 була випущена 25 квітня 2016 року, тоді як актуальна версія SAI Ver.2 наразі функціонує у форматі технічного прев'ю з окремим релізом технічної збірки від 23 листопада 2024 року [41]. Програмний пакет розроблений виключно для операційної системи Windows, підтримує роботу з 16-бітними ARGB-каналами, інтегрує алгоритми згладжування штриха та функцію автоматичного аварійного відновлення даних у разі системного збою. Високий рівень надійності софту є критично важливим на етапі тривалого фінального опрацювання контурних ліній, коли будь-яка деструкція файла або нестабільність інструментарію здатна дезорганізувати загальний виробничий процес.

Головним аргументом на користь SAI2 стала стабілізація лінії. У програмі за це відповідає параметр Stabilizer зі значеннями від 0 до S-7, де S означає повільніше, але гладше ведення пера, а також рівні від 1 до 15 без вираженого сповільнення: що вище значення, то сильніше згладжується рух пера й чистішою

стає крива [41]. Для скетчу зазвичай достатньо значення близько 3, тоді як для чистового обведення в роботі використовувався діапазон 5–9. Стабілізацію можна налаштовувати окремо для кожного пензля: ескізний пензель лишається на нижчих значеннях, щоб зберегти живість штриха, а інкер для контуру, зокрема вух Кае або округлих вух Кани, виставляється на вищі значення, аби довга замкнена дуга силуету не тремтіла.

Для специфіки малоформатного наративу йонкоми цей чинник є принциповим, оскільки в умовах просторового обмеження саме силует несе основне семантичне навантаження, забезпечуючи миттєву ідентифікацію художнього образу реципієнтом [28]. Дифузна, структурно невизначена лінія руйнує контурний «силует-якір», що виступає композиційною основою дизайну персонажа [12].

Другим вагомим аргументом на користь вибору програмного пакета SAI2 є специфіка інструментарію для моделювання лінійної пластики. Редактор підтримує інтеграцію векторних шарів, адаптованих для створення керованого контурного малюнка за допомогою функцій прямої, кривої, а також опцій трансформації, пресування та регулювання товщини штриха [41]. Зазначений інструментарій дозволяє реалізувати гібридний проєктний підхід, за якого лінія зберігає індивідуальну мальовану пластичність, проте залишається доступною для подальшої корекції шляхом варіювання параметрів товщини, натиску та просторового положення вузлових контрольних точок. Так, контур оленячих вух Мінорі або вигин банта Кае можна було уточнювати без повного перемальовування мазка, а інструмент стиснення давав змогу локально звужити лінію на кінчиках хутра. Растрові шари при цьому групуються, підтримують маски прозорості та обтравлення, що застосовувалося для накладання тіней і рум'янцю поверх базового кольору. Така організація роботи безпосередньо відповідає цифровому робочому ланцюгу, у якому тональні етюди поступово переходять у фінальне колірне рішення [13].

Procreate і SAI2 у цьому робочому процесі не протиставляються, а виконують різні етапи одного виробничого рішення. За Procreate закріплено першу фазу: роботу з брифом і референсами, створення тамбнейлів силуетів та уточнення форми на iPad з Apple Pencil. Після затвердження силуетів Кае, Кани й Мінорі файл переноситься в SAI2, де використовуються шари лайнарту, точніше налаштування стабілізації для чистового обведення та звична для манга-фарбування робота з обтравними масками. Майстер-оригінали зберігаються у TIFF, PDF готується для друку, а JPEG використовується лише для попереднього перегляду.

Окремої уваги потребує колірний менеджмент, оскільки недбалість на цьому етапі може призвести до спотворення готового друкованого результату. Монітори, планшети, а також інтерфейси SAI2 і Procreate працюють в адитивній моделі RGB, тоді як друкарський процес спирається на субтрактивну модель CMYK. Їхні колірні діапазони не збігаються: значну частину яскравих RGB-відтінків неможливо точно відтворити чотирма друкарськими фарбами, адже субтрактивний синтез має вужчу гаму порівняно з адитивним [4]. Звідси випливає базове правило: файл, призначений для друку, потрібно заздалегідь конвертувати в CMYK і звіряти з відповідними технічними гайдами ще до передавання в друкарню, а не після отримання тиражу. Палітри Кае, Кани й Мінорі на етапі цифрової роботи зберігалися в RGB, однак із урахуванням майбутнього звуження колірного діапазону під час підготовки до офсетного друку [38].

Самі палітри закодовано через систему Pantone Fashion, Home + Interiors (FHI), орієнтовану на дизайн, моду й текстиль [44]. Суфікс TCX (Textile Cotton eXtended) означає, що еталонний колір подано на бавовняній тканині, тобто як матову «одягову» референцію. Нумерація FHI/TCX підпорядкована LCH-логіці й читається у форматі XX-YYZZ: перші дві цифри позначають світлоту, приблизно від 11 для найсвітліших тонів до 19 для темних, середні відповідають за відтінок, а останні – за насиченість [4]. Повні коди трьох героїнь наведено в підрозділі 2.2. Вони фіксують авторський задум для подальшої відтворюваності й водночас

дають друкарні об'єктивний колірний орієнтир, тому окремий палітровий аркуш в межах цієї роботи не є необхідним.

Останній технічний рівень стосується роздільності під фізичний носій. Планшети-стенди формату A1 (594×841 мм) сприймаються з певної відстані, тому повні 300 DPI для них є надлишковими; достатнім діапазоном можна вважати 150–200 DPI. Із цим безпосередньо пов'язаний динамічний ліміт шарів у Procreate, тому концептуальний етап на iPad виконувався з помірною роздільністю, щоб зберегти свободу роботи з шарами. Натомість висока деталізація переносилася в SAI2 на десктопі, де великі полотна не так швидко впираються в обмеження пам'яті. Готові оригінали зберігалися у TIFF як майстер-файли, PDF експортувався для друку у форматі A1, а PNG використовувався для цифрових прев'ю. Отже, кожен формат виконував окрему виробничу функцію.

3.2 Розроблення концепт-артів дизайну персонажів для йонкоми «Kawaii kaiwai» в естетиці субкультури гяру

Проектування концепт-арту персонажів йонкоми «Kawaii Kaiwai» вибудовано як послідовний процес, адаптований до умов малоформатної чотирипанельної манги. На початковому етапі (аналіз брифу та добір референсів) візуальну мову субкультурних підстилів гяру (хімекадзі, манба, когяру) було інтегровано із зооморфними архетипами. Бриф зафіксував лімітацію кадру (приблизно 3×3 см), що визначило пріоритет контурної виразності над дрібною деталізацією. Друга стадія (попереднє ескізування та тамбнейлінг) охоплювала створення швидких чорнових начерків для перевірки силуетних констант. На цьому етапі було застосовано метод силуетної виразності: заповнення фігури однорідним чорним тоном дозволило відсіяти композиційно слабкі рішення та уникнути утворення візуального шуму в малому масштабі [12]. Третя стадія (пошукові концепт-арти) поєднала обрану геометрію форми з первинною колористичною базою. Четвертий етап (рафінування) передбачав очищення контурів, корекцію пропорцій і створення ахроматичного тонального етюд для

верифікації світлотіні. Завершальною, п'ятою стадією стало остаточне колористичне наповнення та фіналізація ілюстрацій.

Окремий блок документації становлять модельні пакети персонажів, які в межах цього проєкту зафіксовані у статусі технічних специфікацій для подальшого виробничого циклу. Структура модельного пакета диференційована на три складники:

Кругова розгортка ракурсів: охоплює фронтальну, профільні, дорсальну (зі спини) та тричетвертну проєкції фігури, функціонуючи як еталонна схема збереження пропорцій між панелями.

Матриця мімічних констант: є засадничою для жанру slice-of-life, оскільки сюжетний злам у фазі «тен» реалізується через експресивну трансформацію міміки [28; 39]. Регламентований набір включає базові емоційні стани (радість, гнів, здивування, підозра, нудьга, збентеження) та індивідуальні реакції героїнь.

Колористичні вибірки: інтегрують верифіковані коди палітри Pantone, розгорнуті у підрозділі 2.2 та апробовані у фінальних візуальних рішеннях.

Теоретичний супровід проєктування спирається на принципи геометричної форм-мови, де коло асоціюється з пластичною м'якістю, квадрат – зі стабільністю, а трикутник – із динамічною напругою [11; 12]. Цей семіотичний підхід екстрапольовано на систему трьох героїнь, забезпечуючи індивідуальну силуетну, колірну та темпераментну функціональність кожної з них.

Художній концепт образу панди Кае базується на естетиці хімекадзі (рожево-біла гама, рюші, банти). Імпульсивний темперамент героїні візуалізовано через інтеграцію трикутних акцентів (загострені пасма волосся, контури банта й вух) у загалом м'яку геометрію форми [12]. Колористична домінанта – рожево-червоний відтінок Sangria Sunset (еквівалент динаміки) у поєднанні з контрастним жовтим Pale Banana [4].

Еволюція образу відбувалася за принципом «підсилення через спрощення» [28]. У процесі силуетної верифікації було усунено надлишкову масу одягу (довгу туніку, хутряні чоботи), що нівелювали виразність контуру. Фінальне рішення

чітко фіксує три силует-якорі: бант, об'ємні вуха та смугастий хвіст. Графіку обличчя наближено до іконічного реєстру за теорією С. Макклауда (схема «Великого трикутника»), що оптимізує комедійну рецепцію образу читачем [28; 39].

Для відтворення спокійного й іронічного характеру образу панди Кани застосовано форм-мову округло-овальних мас і м'яких ліній [12]. Колористичне рішення спирається на монохромну базу (чорний лайнер, плями на хутрі, білий грим), яка за принципом світло-темного контрасту І. Іттена формує жорсткий каркас-якір і відсилає до традиційної графічної дихотомії манги [21]. Поверх ахроматичної основи накладено локальні неонові акценти (двоколірне блакитно-салатове волосся та квітка гібіскуса) як цитату естетики яманба.

Під час тестування ранніх повнофігурних старконцептів виявлено композиційний конфлікт: чорні елементи костюма зливалися в суцільну пляму. У фінальній версії образ очищено від надмірної деталізації. Відповідно до закономірностей взаємодії суміжних кольорів Дж. Альберса, мінімізація елементів навколо очей дозволила зберегти високу тональну виразність білих зон макіяжу [10].

Пластика персонажа оленя Мінорі втілює надійність і теплоту, що досягається збалансованим поєднанням колінеарних форм квадрата (стабільність) та кола (м'якість) за відсутності агресивних кутів [12]. Костюм відповідає канонам шкільного підстилю когяру (картата спідниця, вільні шкарпетки, лофери). Колірний сценарій побудовано на архетипі «земля – океан» [4; 30]: домінантний теплий відтінок Caramel Café (хутро, трикотаж) доповнено супресивним холодним акцентом Surf the Web (синій як колірний маркер надійності в емоційних точках сюжету).

Еволюційне вдосконалення Мінорі полягало в рафінуванні контурної лінії, посиленні глянцевої рендерингу та введенні блакитних рефлексів, композиційно пов'язаних із колірною домінантою Surf the Web. Головним силует-якорем визначено великі оленячі вуха з антропоморфними різьками. Верифікація

за допомогою ахроматичного тонального етюдів підтвердила високу диференціацію мас Мінорі від інших персонажів за геометрією зачіски та спідниці.

Уся показана послідовність підпорядкована одному критерію: три героїні мають залишатися розрізнюваними в чорному силуеті малого кадру. Це перевірялося на кожній ітерації тестом силуету, однак слід підкреслити, що йдеться про авторську самооцінку без залучення зовнішніх реципієнтів; емпірична перевірка впізнаваності на групі представників цільової аудиторії залишається перспективою подальшого дослідження [8; 12].

Технічні параметри проєкту сформувалися на перетині двох протилежних умов: тісного поля йонкоми, де панель лише трохи більша за поштову марку, і потреби винести персонажний ряд на великоформатні носії, які глядач сприймає з відстані. Робоча роздільність майстер-файлів становить 300 ррі; полотно для персонажних аркушів задавалося у форматі 8×10 дюймів, тобто 2400×3000 пікселів, щоб дрібні силует-якорі залишалися різкими за будь-якого кадрування. Друкарський рівень зберігався навіть для ескізів, оскільки переробляти матеріал під час масштабування було б недоцільно. Експозиційні планшети А1 (594×841 мм) сприймаються з відстані, тому фізичні 300 DPI для них не є необхідними; для друкованих планшетів обрано 150 DPI як компроміс між вагою файлу та чіткістю на стенді.

Проєктний алгоритм передбачає чітку диференціацію інструментальних середовищ і колірних режимів RGB / CMYK: застосування методів ручної графіки та програмного комплексу Procreate для попереднього скетчингу й концепт-арту, а також редактора PaintTool SAI2 на базі персонального комп'ютера з графічним планшетом HUION для виконання чистового контурного малюнка та фарбування.

Колористичні палітри образів жорстко індексовані відповідно до стандартизованої системи Pantone Fashion, Home + Interiors TCX. Нумерація зазначеної системи базується на логіці колірного простору LCH у форматі XX-YYZZ (де послідовно кодуються світлота, відтінок і насиченість), що забезпечує

стабільне відтворення колориту незалежно від технічних характеристик монітора [44].

Графічна частина кваліфікаційного проєкту виконана відповідно до чинних методичних рекомендацій спеціальності 022 «Дизайн» [9]. На відкритий захист виносяться шість експозиційних планшетів формату А1 у цифровому форматі, три з яких підлягають обов'язковому поліграфічному відтворенню. Композиційна структура кожного планшета репрезентує завершений смисловий блок без дублювання інформаційного контенту. Перший планшет спрямований на демонстрацію групової багатофігурної ілюстрації з усім персонажним рядом. Другий планшет презентує еволюцію творчого пошуку та комплекс розроблених концепт-артів. Третій, четвертий та п'ятий планшети присвячені індивідуальному аналізу художніх образів: Кае (червона панда, субкультурний підстиль хімекадзі), Кані (панда, підстиль манба) та Мінорі (олень, підстиль когяру). Графічна структура цих носіїв інтегрує фінальний дизайн персонажа та супровідний інформаційний блок (вікова категорія, зооморфний вид, специфікація підстилю гяру, палітра колористичних кодів та персональні денотати героїні). Шостий планшет ілюструє особливості функціонування розроблених персонажів безпосередньо всередині композиційної структури чотиріпанельної манги (йонкоми).

Висновки до розділу 3

Технологічний алгоритм проєктування йонкоми «Kawaii Kaiwai» базується на кросплатформеному розподілі виробничого циклу. Застосування інтенсивного жестового керування та геометрії функцій Procreate (iPadOS) оптимізувало етап ескізування, тоді як інтеграція векторних шарів і стабілізації штриха в PaintTool SAI2 (Windows, планшет HUION) забезпечила нормативну чіткість фінальної контурної пластики (line art) [41]. Колірне проєктування реалізовано через випереджальне моделювання профілів RGB / CMYK [38] та жорстку фіксацію палітри в системі Pantone FHI (TCX) на основі LCH-параметрів [44]. Семантика відтінків кожної героїні узгоджена з психологією сприйняття та контрастами I.

Іттена, функціонуючи як інструмент візуальної ідентифікації характерів [4]. Розробка образів здійснювалася за еволюційним принципом із наскрізною верифікацією методом силуетної виразності [12]. Складові модельного пакета, включно з матрицею мімічних констант і тригерами сюжетного зламу, зафіксовані у статусі проєктних специфікацій для подальшого продакшну за принципом іконічного спрощення С. Макклауда [28]. Параметри роздільної здатності диференційовані за призначенням носіїв: 300 ррі – для друкованих матеріалів близького сприйняття, 150–200 ррі – для експозиційних планшетів А1. Системна уніфікація форматів (TIFF, PNG, PDF, Procreate, Sai2) у поєднанні з доступним апаратним забезпеченням довела свою економічну доцільність та практичну функціональність в межах бюджетування проєкту [34].

ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційній роботі з розробки дизайну персонажів для йонкоми «Kawaiі Kaiwai» в естетиці субкультури гяру було проведено комплексне дослідження, що охопило аналіз формату йонкоми, вивчення естетики гяру, формування авторської концепції, створення системи трьох персонажок, виконання ілюстративної частини та обґрунтування технологічного процесу.. У ході даної були зроблені наступні висновки.

1. Досліджено композиційні засоби йонкоми, її історичне формування, ідейно-образну структуру кі-шьо-тен-кетсу та досвід мангак, які працювали з чотирипанельним форматом. З'ясовано, що йонкома не є просто скороченою формою манги, а має власну композиційну логіку: чотири рівні панелі, вертикальний ритм читання, стисле розгортання мікросюжету й особливе навантаження третьої панелі «тен». Аналіз доробку Кітадзави Ракутена, Хасегави Матіко, Кійохіко Адзуми, Кагамі Йошімідзу, Уме Аокі та Kakifly дав змогу визначити практичні вимоги до персонажа для малого формату: силуетна впізнаваність, економне тло, чітка міміка, функціональний жест і наявність реквізиту, здатного запускати комічний поворот.

2. Вивчено естетику гяру, її генезу та семіотику обраних підстилів – хімекадзі, манба й когяру. Встановлено, що гяру сформувалася як візуальна інверсія традиційного канону японської жіночності, де засмага, висвітлене волосся, демонстративний макіяж, декоровані нігті, платформи, рюші, банти або шкільні елементи працюють не лише як мода, а як соціальні знаки автономії. Для проєкту було обрано саме три контрастні підстилі, оскільки вони дають різні силуетні, колірні й поведінкові коди: хімекадзі створює гіперфемінну та декоративну основу, манба забезпечує різкий графічний контраст, а когяру вводить теплий шкільно-повсякденний реєстр. Таке розведення підстилів дозволило уникнути повторення одного типажу й побудувати ансамбль із внутрішньою різницею характерів.

3. Сформульовано концепцію та художні особливості проекту «Kawaii Kaiwai». Назва побудована на грі слів kawaii «миле» та kaiwai «коло, спільнота», що втілює ідею камерного світу трьох подруг. Жанровою основою стала slice-of-life йонкома, де гумор виникає не з великого конфлікту, а з дрібного побутового зсуву, паузи, жесту або неправильно прочитаної ситуації. Центральним художнім принципом визначено напругу між кавай та гяру: зовні персонажки зберігають миловидність, але їхній субкультурний код створює ефект надміру, самовираження й комічного контрасту.

4. Три розроблені художні образи інтегровано в цілісну візуально-семантичну систему та єдиний стилістичний гайдлайн:

Кае (червона панда, підстиль хімекадзі): концепція базується на експресивній імпульсивності характеру, рожево-жовтій колористичній палітрі та геометрії акцентних форм (декоративні банти, об'ємні зооморфні вуха, смугастий текстурований хвіст).

Кана (панда, підстиль манба): архітектоніка образу транслює спокій та іронічність за допомогою контрастної монохромної бази, розширених білих зон перiorбітального макіяжу, чітких силуетів вух та супресивних неонових акцентів.

Мінорі (олень, підстиль когяру): художня структура втілює надійність і теплоту через використання карамельної тональної основи з локальним холодним синім акцентом, а також характерних атрибутів шкільної субкультури (картатий орнамент спідниці, об'ємні вільні шкарпетки – loose socks) та виразної силуетної геометрії (великі стоячі вуха з антропоморфними різками).

Розроблений стилістичний гайдлайн жорстко детермінує для кожного персонажа індивідуальні «силует-якорі», концептуальну форм-мову, колористичну палітру, пластику контурної лінії, принципи мімічного моделювання, організацію негативного простору та специфікацію реквізиту-тригера. Зазначений комплексний підхід трансформує автономні ілюстративні одиниці в уніфіковану проектну платформу, повністю адаптовану для подальшого виробничого циклу.

5. Створено комплекс ілюстрацій для йонкоми «Kawaii Kaiwai», що охоплює пошукові концепт-арти, рафіновані силуетні моделі, фінальні статичні портрети Кае, Кани й Мінорі та приклади їхньої взаємодії в межах чотирипанельного кадру. Методом наскрізного силуетного тестування (аналіз бездетальних тональних плям) для кожного персонажа сформовано набір графічних маркерів, що забезпечує високу впізнаваність образів у малому форматі. Графічний матеріал інтегровано в структуру шести експозиційних планшетів стандарту А1, які системно демонструють синергію пошукових концептів, фінальних рішень та практичного впровадження розробленого візуального стилю.

7. Сформовано відтворюваний кросплатформений алгоритм розробки графічної серії. Початковий етап скетчингу та колористичного варіювання реалізовано в середовищі Procreate (iPadOS) із використанням інструментів симетрії та автоматизованої пластики ліній. Процеси створення чистового контурного малюнка та фінального рендерингу перенесено в редактор PaintTool SAI2.

Реалізація визначених завдань дозволила сформувати цілісну, методологічно обґрунтовану систему персонажів для йонкоми «Kawaii Kaiwai», яка інтегрує концептуальну основу, стилістичний гайдлайн та технологічний регламент виробництва. У роботі систематизовано принципи синтезу кемоно-антропоморфізму та субкультурних підстилів гяру як ефективного інструменту експрес-ідентифікації образів в умовах малоформатної графіки.

Оскільки верифікація контурної виразності на поточному етапі обмежувалася методом авторського силуетного тестування, перспективними напрямками подальшого розвитку проекту постають: масштабування графічної серії до повноцінного циклу сюжетних стрипів чотирипанельної манги; розширення модельного пакета шляхом деталізації аркушів емоційних станів та динамічних поз; адаптація створеної айдентики для сувенірної продукції, цифрових стікерпаків та засобів короткометражної анімації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Даниленко В. Я. Дизайн України в європейському вимірі ХХ століття. Нариси з історії українського дизайну ХХ століття : зб. статей / Ін-т проблем сучасного мистецтва НАМ України ; за заг. ред. М. І. Яковлева. Київ : Фенікс, 2012. С. 6–34.
2. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури ХХ століття : дис. ... доктора мистецтвознавства : 05.01.03. Харків, 2005. 244 с.
3. Прищенко С. В. Дизайн і реклама: ілюстрований глосарій. Київ: Кондор, 2020. 208 с.
4. Прищенко С. В. Кольорознавство : навчальний посібник / за наук. ред. Є. А. Антоновича. 3-тє вид., випр. і доповн. Київ : Кондор, 2018. 436 с. ISBN 978-617-7729-00-5.
5. Прищенко С. В. Основи рекламного дизайну : підручник. 2-ге вид. Київ : Кондор, 2018. 400 с.
6. Про освіту : Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII. Ст. 42. Академічна доброчесність. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 03.06.2026).
7. Розширений глосарій термінів та понять ст. 42 «Академічна доброчесність» Закону України «Про освіту» / МОН України. Київ, 2018. 12 с.
8. Тригуб О., Михайличенко А. Художні особливості розроблення персонажів для йонкоми «Kawaii Kaiwai» в естетиці субкультури гяру. Актуальні проблеми сучасного дизайну : матеріали VIII Міжнар. наук.-практ. конф. (Київ, 9 квіт. 2026 р.). Київ : КНУТД, 2026.
9. Тригуб О., Одробінський Ю., Корнюков Ю. Методичні рекомендації до виконання кваліфікаційних робіт здобувачами спеціальності 022 Дизайн першого (бакалаврського) рівня вищої освіти. Миколаїв : Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2025. 65 с.

10. Albers J. *Interaction of Color*. 50th Anniversary ed. New Haven : Yale University Press, 2013. 208 p. ISBN 978-0-300-17935-6.
11. Arnheim R. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. The New Version, Expanded and Revised. Berkeley : University of California Press, 1997. 508 p.
12. Bancroft T. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels* / introd. by G. Keane. New York : Watson-Guption, 2006. 144 p.
13. Celsys. *Introductory Guide to Concept Art : Clip Studio Paint Tips*. URL: <https://www.clipstudio.net/en/conceptart/beginners-guide/> (дата звернення: 10.05.2026).
14. CharacterHub. *How To Make An Amazing Character Design Sheet (Model, Turnaround, or Rotation Sheets)*. URL: <https://characterhub.com/blog/character-resources/character-design-sheet> (дата звернення: 06.06.2026).
15. *Comic Book Grammar & Tradition*. Blambot Comic Fonts & Lettering. URL: <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition> (дата звернення: 06.06.2026).
16. Encyclopædia Britannica. *Chōjū jinbutsu giga* : scroll attributed to Toba Sōjō. URL: <https://www.britannica.com/topic/Choju-jinbutsu-giga> (дата звернення: 12.05.2026).
17. Galbraith P. W. *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. Durham : Duke University Press, 2019. 360 p. ISBN 9781478006299.
18. Galbraith P. W. *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. Tokyo : Tuttle Publishing, 2014. 224 p. ISBN 9780804848886.
19. Gerbasi K. C., Paolone N., Higner J., Scaletta L. L., Bernstein P. L., Conway S., Privitera A. *Furries from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism)*. *Society & Animals*. 2008. Vol. 16, Iss. 3. P. 197–222. DOI: 10.1163/156853008X323376.

20. Hidamari Sketch and the Art of Routine. Wave Motion Cannon. 15 Dec. 2016. URL: <https://wavemotioncannon.com/2016/12/15/hidamari-sketch-and-the-art-of-routine/> (дата звернення: 07.04.2026).
21. Itten J. The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color. New York : John Wiley & Sons, 1973. 96 p.
22. Jockin T. Considerations when Lettering for Comics. Type Thursday. 2018. URL: <https://medium.com/type-thursday/considerations-when-lettering-for-comics-bfad2e6f98e8> (дата звернення: 09.06.2026).
23. Kinsella S. Blackfaces, Witches and Racism Against Girls. Bad Girls of Japan / eds. L. Miller, J. Bardsley. New York : Palgrave Macmillan, 2005. 157 p.
24. Kinsella S. Cuties in Japan. Women, Media and Consumption in Japan / eds. L. Skov, B. Moeran. Richmond : Curzon Press, 1995. 254 p.
25. Kinsella S. Schoolgirls, Money and Rebellion in Japan. London ; New York : Routledge, 2014. 238 p. ISBN 9780415704106.
26. Kubota R. A Reevaluation of the Uniqueness of Japanese Written Discourse: Implications for Contrastive Rhetoric. Written Communication. 1997. Vol. 14, No. 4. P. 460–480. DOI: 10.1177/0741088397014004002.
27. Marx W. D. The History of the Gyaru – Part Two. Néojaponisme. 8 May 2012. URL: <https://neojaponisme.com/2012/05/08/the-history-of-the-gyaru-part-two/> (дата звернення: 07.05.2026).
28. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York : HarperPerennial, 1993. 224 p. ISBN 978-0-06-097625-5.
29. Miller L. Beauty Up: Exploring Contemporary Japanese Body Aesthetics. Berkeley : University of California Press, 2006. 274 p. ISBN 9780520245099.
30. Munsell Color Company. Color Scripts: Color Relationships in Support of the Story. Munsell Color Blog. 2017. URL: <https://munsell.com/color-blog/color-relationships-film/> (дата звернення: 07.06.2026).

31. Nittono H. The two-layer model of 'kawaii': A behavioural science framework for understanding kawaii and cuteness. *East Asian Journal of Popular Culture*. 2016. Vol. 2, No. 1. P. 79–95. DOI: 10.1386/eapc.2.1.79_1.
32. Nittono H., Fukushima M., Yano A., Moriya H. The Power of Kawaii: Viewing Cute Images Promotes a Careful Behavior and Narrows Attentional Focus. *PLoS ONE*. 2012. Vol. 7, No. 9. e46362. DOI: 10.1371/journal.pone.0046362.
33. Oh G. Kishōtenketsu and its potential applications to prose writing. *TEXT: Journal of Writing and Writing Courses*. 2025. Vol. 29, No. 1. ISSN 1327-9556. URL: <https://textjournal.scholasticahq.com/article/146391-kishotenketsu-and-its-potential-applications-to-prose-writing.pdf> (дата звернення: 17.04.2026).
34. Papanek V. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. 2nd ed. New York, Pantheon Books 1972. 339 p.
35. Plante C. N., Reysen S., Roberts S. E., Gerbasi K. C. International Anthropomorphic Research Project (Furscience). *Furries Among Us: Essays on Furries by the Most Prominent Members of the Fandom / ed. J. W. Howl. [S. l.] : Thurston Howl Publications, 2015. ISBN 9780990890263.*
36. Sanrio Co., Ltd. About Sanrio: Company History. URL: <https://www.sanrio.com/pages/about-sanrio> (дата звернення: 03.04.2026).
37. Savage Interactive. Brush Studio Settings. *Procreate Handbook*. URL: <https://help.procreate.com/procreate/handbook/brushes/brush-studio-settings> (дата звернення: 03.06.2026).
38. Savage Interactive. Colors – Profiles. *Procreate Handbook*. URL: <https://help.procreate.com/procreate/handbook/colors/colors-profiles> (дата звернення: 03.06.2026).
39. Stamenković D., Tasić M., Forceville C. Facial expressions in comics: an empirical consideration of McCloud's proposal. *Visual Communication*. 2018. Vol. 17, No. 4. P. 407–432. DOI: 10.1177/1470357218784075.
40. Stewart R. *Manga Studies #2: Manga history: Shimizu Isao and Miyamoto Hirohito on Japan's first modern 'manga' artist Kitazawa Rakuten*. *Comics Forum*. 2014.

- URL: <https://comicsforum.org/2014/06/14/manga-studies-2-manga-history-shimizu-isao-and-miyamoto-hirohito-on-japans-first-modern-manga-artist-kitazawa-rakuten-by-ronald-stewart/> (дата звернення: 20.05.2026).
41. SYSTEMAX Software Development. PaintTool SAI : Official Site. URL: <https://www.systemax.jp/en/sai/> (дата звернення: 01.04.2026).
42. Tokyo National Museum. Masterpieces of Kōsan-ji Temple: the complete scrolls of Chōjū Giga, Frolicking Animals : Special Exhibition. URL: https://www.tnm.jp/modules/r_free_page/index.php?id=1707&lang=en (дата звернення: 08.05.2026).
43. Unsriana L., Euginia F. Anthropomorphism of the Character Kitsune in Mukashi Banashi. IZUMI : Journal of Japanese Language and Literature. 2024. Vol. 13, No. 1. P. 23–38. DOI: 10.14710/izumi.13.1.23-38.
44. VeriVide Ltd. New Pantone Colour Names for Fashion. URL: <https://www.verivide.com/new-pantone-colour-names/> (дата звернення: 02.06.2026).

ДОДАТКИ

Додаток 1. Стрип «Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu» (1902)



Додаток 2. «Сазае-сан» Хасегави Матіко



Додаток 3. Йонкома «Azumanga Daioh»



Додаток 4. Йонкома «Lucky Star»



Lucky Star

episode 131
life in the damp



● Comptiq, July 2007 issue

Додаток 7. Субкультура гяру



Додаток 8. Манга «Sweet Spot»



Додаток 9. Стиль амура



Додаток 10. Стиль ширю-гяру



Додаток 11. Підстиль когяру



Додаток 12. Підстиль гангуро гяру



Додаток 13. Підстиль манба гяру



Додаток 14. Підстиль яманба гяру



Додаток 15. Підстиль хімекадзі гяру



Додаток 16. Підстиль хіме гяру



Додаток 17. Персонаж Sanrio- Hello Kitty



Додаток 18. Книга-сувій 鳥獸戯画 (Тьодзю-гіга)



Додаток 19. Серіал «Aggretsuko»



Додаток 20. Пошуковий ескіз Кае



Додаток 21. Пошуковий ескіз Кае



Додаток 22. Пошуковий ескіз Кае



Додаток 23. Пошукові концепт арти Кае, Мінорі, Кани



Додаток 24. Пошуковий ескіз Кани для спільної ілюстрації



Додаток 25. Пошуковий ескіз Мінорі для спільної ілюстрації



Додаток 26. Пошуковий ескіз для спільної ілюстрації



Додаток 27. Поетапна робота над спільною ілюстрацією



Додаток 28. Фінальний дизайн персонажа Кае



Додаток 29. Фінальний дизайн персонажа Кани



Додаток 30. Фінальний дизайн персонажа Мінорі



Додаток 31. Спільна ілюстрація Кае, Кани та Мінорі



Додаток 32. Приклад стрипу для йонкоми «Kawaii Kawaii»: «Ох... Когтик...»



Додаток 33. Приклад стрипу для йонкоми «Kawaii Kaiwai»: «Збори»



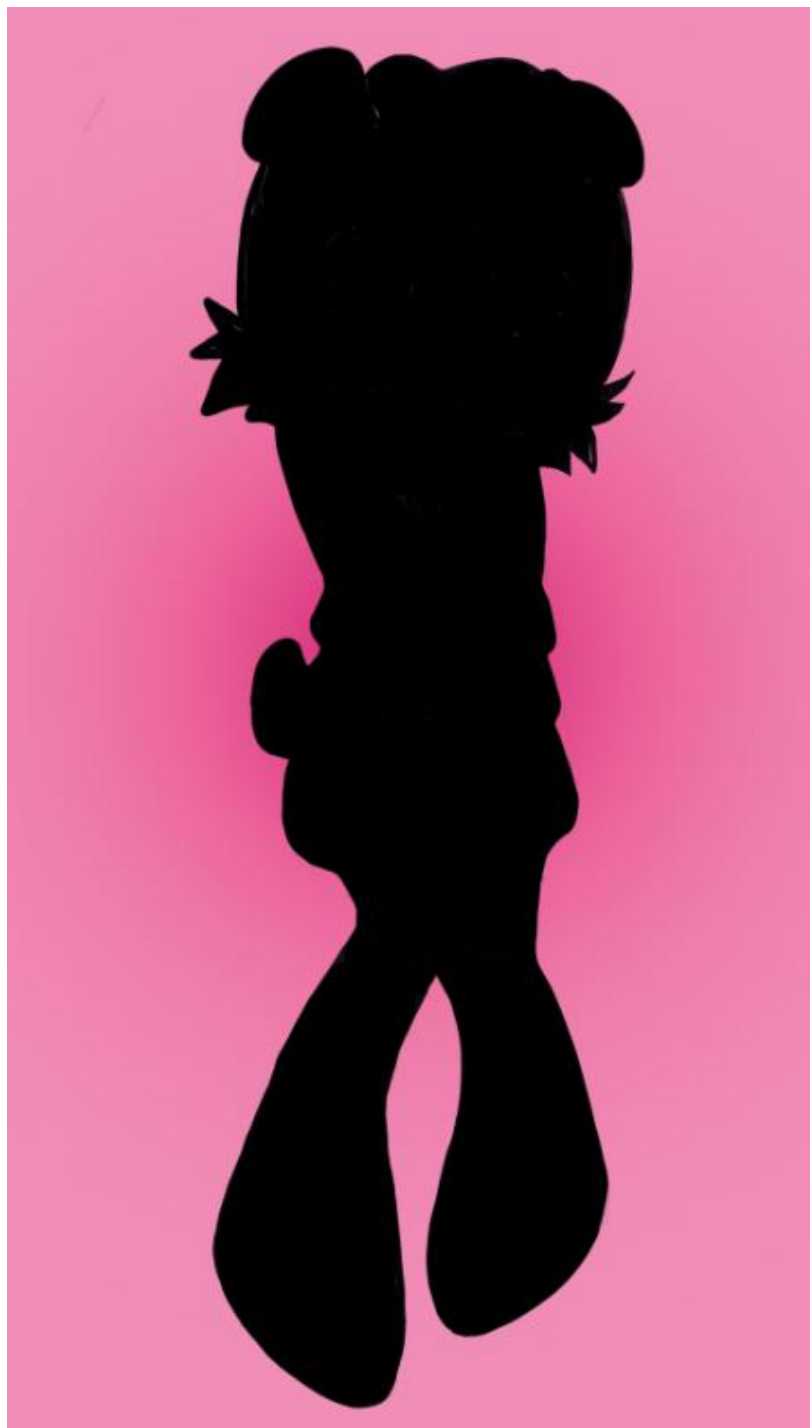
Додаток 34. Приклад стрипу для йонкоми «Kawaii Kaiwai»: «Привид?!»



Додаток 35. Тест силуету Кае



Додаток 36. Тест силуету Кани



Додаток 37. Тест силуету Мінорі



Додаток 38. Демонстраційний планшет 1



Додаток 39. Демонстраційний планшет 2



Розроблення дизайну персонажів для йонкоми
"Kawaii Kaiwai" в естетиці субкультури гяру
Чернівецького національного університету
імені Петра Могили
Факультет комплексних наук
Кафедра дизайну
Зробувач: Анна МИХАЙЛИЧЕНКО
Керівник роботи: заслуж. ілюстратор України,
ст. викладач Юрій КОРНОКОВ
Консультанти: канд. мистецтвознавства,
доцент, завкафедрі кафедри дизайну Юрій ОДРОВИНСЬКИЙ

Додаток 40. Демонстраційний планшет 3



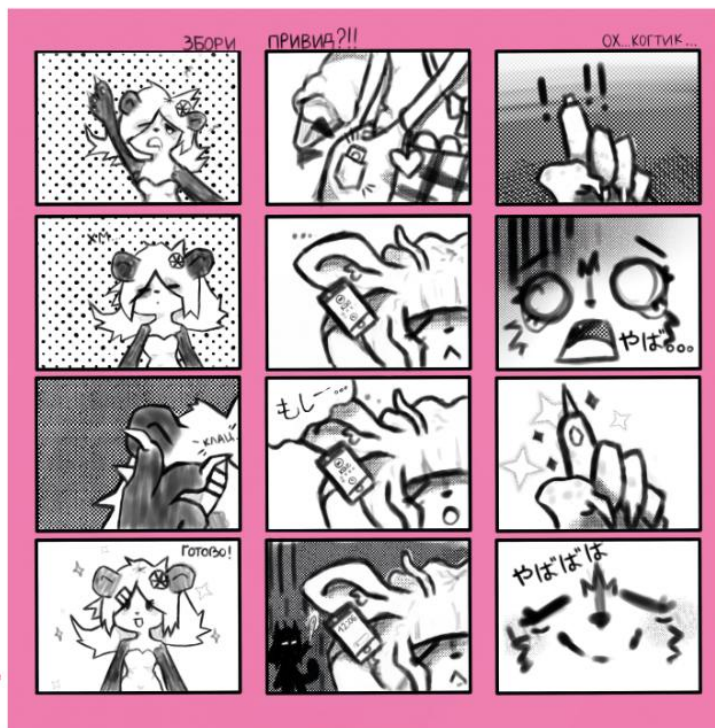
Додаток 41. Демонстраційний планшет 4



Додаток 42. Демонстраційний планшет 5



Додаток 43. Демонстраційний планшет 6



Розроблення дизайну персонажів для йонкоми
"Kawaii Kaiwai" в естетиці субкультури гяру
Чорноморський національний університет
імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Камера дизайну
Здобувач Анна МИХАЙЛИЧЕНКО
Керівник роботи заслуж. художник України,
ст. викладач Юрій КОРИНКОВ
Консультант кафедри мистецтвознавства,
доцент, завідувач кафедри дизайну Юрій ОДРОВЕНСЬКИЙ