

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра графіки

СЕРІЯ ГРАФІЧНИХ ТВОРІВ

**«НАЦІОНАЛЬНА ТРАВМА КРІЗЬ ПРИЗМУ МИСТЕЦТВА:
ГОЛОДОМОР В УКРАЇНІ 1932-1933РР.»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

БОНДАРЕНКО А. О.

Науковий керівник

Доцент **РОЗЕНФЕЛЬД М. І.**

Рецензент

Доцент **ХРИСТЕНКО В. Є.**

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
<i>Актуальність теми.....</i>	4
<i>Наукова новизна.....</i>	6
<i>Мета і завдання роботи.....</i>	6
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ГРАФІЧНОЇ СЕРІЇ.....	7
Висновки до розділу.....	7
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ МИСТЕЦЬКИХ РОБІТ НА ТЕМУ	8
«ГОЛОДОМОР В УКРАЇНІ»	
<i>Аналіз живописних аналогів.....</i>	8
<i>Аналіз графічних аналогів.....</i>	23
<i>Фотографії А. Вінерберга.....</i>	29
<i>Висновки до розділу.....</i>	29
РОЗДІЛ 3. КОНЦЕПТУАЛЬНЕ РІШЕННЯ ГРАФІЧНОЇ СЕРІЇ.....	31
<i>Висновки до розділу.....</i>	35
РОЗДІЛ 4. КОМПОЗИЦІЙНО-ТЕХНІЧНЕ РІШЕННЯ ТВОРЧОГО	36
ЗАДУМУ.....	
<i>Висновки до розділу.....</i>	27
ВИСНОВКИ.....	38
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	39
ДОДАТКИ.....	40
Список ілюстрацій.....	40
Альбом ілюстрацій.....	41

ВСТУП

З початком повномасштабного вторгнення Росії в Україну взимку 2022 року, українці почали переосмислювати своє світосприйняття, гуртуватися як спільнота і усвідомлювати себе як націю. Не можна сказати, що цих тенденцій не спостерігалось раніше, адже молода країна пережила гуртування в революціях – помаранчевій, 2004 року та революції гідності, 2014 року - а також під час першого вторгнення Росії на Донбас та анексії Криму. Проте, під час повномасштабного вторгнення, коли війна торкнулася кожного українця – потреба в рефлексії над власною самістю стала необхідною і як ніколи актуальною. Українці стали досліджувати себе, свою історію, аналізувати її, шукати взірці для наслідування серед великих постатей минулого, а також – аналізувати національні травми та знаходити тенденції, які започаткувалися давним-давно та тягнуться дотепер. Це, вочевидь, інтуїтивно – лікувальний та корисний процес; адже, чим краще ми обізнані у тому, хто ми такі, обізнані у власній історії – тим зрозуміліше нам наше майбутнє. Виживання України як незалежної самостійної одиниці на світовій мапі великим чином залежить від того, як ми, її народ, зможемо засвоїти уроки минулого. Дослідити історію, вивчити, побачити тенденції, переосмислити, зробити висновки – це задача молоді української нації зараз, адже, вочевидь, вона ще не була виконана нами до цього, якщо ми опинилися в теперішньому положенні. Задача мистецької спільноти українців – допомогти нації пройти цей шлях, засобами власної творчості. Надзвичайно важливо, щоби художник, письменник, драматург звертався до важливого не переосмисленого досвіду нації, підіймав важкі, прибиті пилом, теми, розкроював національні травми, щоб вони загоїлись і більше не з'являлись. Саме цим, ми, як художники графіки, маємо займатися, якщо не хочемо бути митцями в еміграції.

Актуальність теми

В реаліях війни українці активно переосмислюють свій національний досвід. Аналізуючи травматичні події з історії російсько-українських відносин, усвідомлюючи усі застосовані Росією геноцидальні практики стосовно українського народу за весь час цих відносин – з'являється одне питання «Як ми цього не помічали?». І справді – питання залишається риторичним. Напередодні повномасштабного вторгнення більшість українців не вірило в його реальність, всі вони були шоковані тим, що вторгнення справдилося. Віра українського суспільства в неможливість російського вторгнення, його шок та непередбаченість, ігноруючи факт анексії Криму, вторгнення на Донбас та усі попередні вторгнення, захоплення, репресії та геноцидальні практики, свідчить про глибокий сон української свідомості.

Саме тому українській нації просто необхідно вивчити і проаналізувати свою історію – зокрема переосмислити усі національні травми. Тільки пройшовши такий шлях – можна запобігти повторенню нових національних трагедій. Тільки так – наступні покоління українців зможуть вижити.

Позаяк тема Голодомору 1932-1933 рр. є одною з найтяжчих національних травм – вона актуальна і сьогодні. Вочевидь, сьогоднішні українці не пам'ятають голод-геноцид, який зачепив більшість українських родин, а точніше – не відчують себе дотичними до нього і як слід не згадують. Якщо голокост визнаний усім світом, то до сих пір не всі країни визнали голод 1932-1933 рр в Україні геноцидом. Такі країни як США, Велика Британія, Іспанія, Італія, Чехія, Словаччина і ще багато інших країн, серед яких у тому числі Росія. За роки нашої незалежності ми не знайшли достатньої дипломатичної сили або принципу, щоб дати всьому світу зрозуміти – нас систематично винищували в один з найжорстокіших способів – через голод. Ще й мали з цього дивіденди. Цей урок дуже погано вивчений сьогоднішнім українським суспільством, у нас немає особистої свідомості щодо голодомору. Українці довго і вперто відзначали «День перемоги» без

примусу, за власним бажанням, проте, згадують жертв голодомору виключно якщо «скажуть зверху», якщо керівництво навчального закладу чи хтось ще, достатньо свідомий і впровадить урочисту хвилину мовчання, обов'язкову для всіх. Це не вирок нашому суспільству - це лише відображення тенденції, яка зберігається. Російська федерація доклала чимало зусиль для того, щоб українці «закривали очі» на цю зяючу рану в історії. Але ми ніколи не зможемо перемогти у війні, якщо не відкриємо очей. Саме тому теми національних травм мають бути якомога глибше досліджені, якомога краще засвоєні і тому їх так важливо репрезентувати через мистецтво. Зокрема тема Голодомору, яка до сих пір є дуже важливою, недостатньо переосмисленою, а по сьому – дуже актуальною.

Візуальне мистецтво не просто репрезентує пережитий досвід нації, воно увіковічує і, за допомогою візуальних образів, символів, передається через покоління. Нажаль, наші предки, які мали цей надзвичайно травматичний досвід, вже не зможуть нам особисто переповідати як вони переживали великий голод. Адже більшості очевидців більше немає в живих. Пройшло багато часу і вже виростають покоління, для яких це далека «історія». Нам доведеться працювати з тим, що змогли зберегти для нас попередні покоління: з задокументованою інформацією та мистецтвом, яке репрезентує досвід нації. Але, якщо суха мова документалістики і хроніки закарбовує його як частину історії, то мова мистецтва - здатна привернути увагу глядача та дає можливість пережити цю національну травму як власний досвід, долучитися до нього, стати його співучасником і зробити висновки. Тому, я вважаю, неодмінно потрібно досліджувати тему висвітлення голодомору через образотворче мистецтво та створювати нові твори, які будуть актуалізувати її, відновлюючи загальнонаціональну пам'ять про штучний голод 1932-1933, який винищив мільйони українців та мав великий вплив на вектор подальшого розвитку українського суспільства.

Наукова новизна

В представленій кваліфікаційній роботі було проведено аналіз вже наявних робіт на тему Голодомору в Україні а також створена серія робіт – художня адаптація колективної історичної пам'яті через графіку. Отже новизна даної роботи у аналітичному осмисленні візуальних підходів до теми національної травми а також у авторській художній інтерпретації трагедії Голодомору.

Мета і завдання роботи

Метою роботи є осмислити національну травму голоду за допомогою мистецтва графіки. Аналізуючи спадщину творів образотворчого мистецтва українських митців на тему Голодомору – доповнити її авторською серією графічних творів, сучасною інтерпретацією національної травми.

Для досягнення мети було визначено такі завдання:

1. Збір та систематизація інформації про Голодомор – список літератури;
2. Пошук якомога більшої кількості творів українських митців на тему Голодомору в Україні та аналіз зібраних аналогів;
3. Створення начерків та пошук концептуального рішення для серії робіт;
4. Створення ескізів для серії робіт;
5. Втілення серії робіт у матеріалі (Ліногравюра).

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ГРАФІЧНОЇ СЕРІЇ

Серія робіт на тему «Національна травма крізь призму мистецтва: Голодомор в Україні 1932-1933РР.» має на меті переосмислити та репрезентувати новий погляд на національну травму голоду, актуалізувати тему та не дати їй зійти з порядку денного. Після дослідження теми та вивчення аналогів було створено серію графічних робіт «Алегоричні уривки голоду», в яку входять такі роботи: «Вкрадене жито (життя)», «Блукання під вербою», «Дарунок матері», «Спочинок коня», «Нове жито (життя)». Назва серії відображає концептуальне рішення: роботи даної серії наче уривки з пам'яті очевидця Голодомору. Композиції об'єднані одною темою, покликані наштовхнути глядача на певні роздуми, викликати емоційний відгук – проте не відображають певного сюжету, який можна було би простежити. Кожна робота є самостійним твором, проте працює на підсилення «занурення» глядача в тему, якою об'єднані. Детальніше про концептуальне рішення серії та композиційно-технічне втілення творчого задуму описано в розділах 3 та 4 відповідно, детальний аналіз аналогів, що слугував підґрунтям для творчого переосмислення міститься у розділі 2.

Висновки до розділу

Практична робота є синтезом авторського бачення та переосмисленого доробку попередників, що при цьому не суперечить історичній достовірності.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ МИСТЕЦЬКИХ РОБІТ НА ТЕМУ «ГОЛОДОМОР В УКРАЇНІ»

Тема Голоду-геноциду хвилює вже декілька поколінь українських художників, адже пам'ять про нього ще жива і продовжує передаватися від очевидців до сучасників через мистецтво. Надзвичайно важливо, щоб митець торкався важких, але важливих тем; водночас митцям, що прагнуть якомога якісніше передати їх, важливо звернутися до творів попередників, проаналізувати їхній спадок та взяти до уваги як працюють з темою митці і подумати – що нового можна додати до спадщини, яке місце авторське бачення сучасника і його твір займе серед неї. Зважаючи на важкість, делікатність та, водночас, важливість теми, необхідно ґрунтовно підходити до її втілення. Таким чином ми підходимо до висновку – що перед створенням нового графічного твору на тему голоду-геноциду – слід серйозно підійти в першу чергу до аналізу аналогів.

Аналіз живописних аналогів

Віктор Цимбал «Рік 1933»

Найвідоміша в Україні та Світі робота про Голодомор – жодна книга чи брошура на цю тему не обходиться без цього твору (див. іл. 1.1). У статті на сайті музею Голодомору про неї пишуть: «Неможливо оцінити вартість картини Віктора Цимбала — твору, що був написаний за 3 роки після вчинення совєцькою владою геноциду українського народу. Це полотно у 1936 році розповідало нашу історію там, за кордоном, в Америці...». І справді – важко переоцінити її значення, адже вона стала фактично «ілюстрацією до Голодомору»: висушена довгим голодуванням постать жінки, невагома, зображена з, вочевидь, загиблою від голоду дитиною; на її обличчі застигла маска відчаю – втрата власної дитини – найгірше, що може

статися у житті матері, діти мають переживати батьків. Голод В. Цимбал показує через особисту драму жінки – смерть дитини. Без назви і додаткових пояснень глядач може визначити що відбулося – обидві постаті надзвичайно виснажені, вочевидь, таке може бути тільки через страшний голод. І так само без питань ясно – що саме від голоду дитина і загинула.

Композиційно робота досить проста – обидві постаті зображені майже в центрі полотна, зображені майже портретно. З них ми зчитуємо всю необхідну інформацію: тіла персонажів надзвичайно худі, дуже виснажені, вони вдягнуті в лахміття, що дає нам розуміння про голодування і злиденність. Фігура хлопчика розслаблена і його голова опущена, а на грудній клітині, здається, можна перерахувати усі ребра – таким чином глядач здогадується, що дитина загинула від голоду. Фігури не «поставлені на ґрунт» - вони зображені «завислими» серед неба з хмарами і зірками, що нагадує глядачеві алегорію покидання «земного світу» та переміщення у «вічність» або «на небо». На обличчі матері, понівеченому голодним мором – відчай, що навіює жах і на глядача. Вся робота виконана майже монохромно і в дуже темних тонах, на грані з чорним, голова матері обрамлена світлим фоном, що може натякати нам на її святість – можливо пов'язувати її з божою матір'ю, що їй також довелося пережити трагедію смерті власного сина, хоча вона нічим не завинила перед Богом.

Богдан Певний «Земля»

На картині зображена зморена голодом жінка, що припадає до землі (див. іл.. 1.2.). Її постать зігнута і схована за громіздким одягом, тому ми не в повній мірі розуміємо яке вона має тіло, проте за висохлою до кісток рукою – можемо здогадуватися, що жінка зморена голодом. Вона лежить на зораній землі і впирається своєю змарнілою рукою у чорнозем – її обличчя позбавлене емоцій. З контексту одягу жінки та пейзажу, на фоні якого вона зображена – ми можемо здогадатися, що це весна; зоране поле. Складаючи

перелічені прикмети до купи, глядач може здогадуватись, що зображена жінка пережила голодну зиму, вона дуже змучена і сповнена надії і жаги дочекатися жнив. Ймовірно, що лірична героїня вже навіть мертва, адже автор не дає нам ніякої інформації, ніяких натяків про те – чи вона жива чи мертва.

Земля є одним з провідних символів життя та достатку в українській культурі. Українці, будучи осілим народом, споконвіку обробляли землю, годувалися з неї та сакралізували її, передаючи шану до землі з покоління в покоління. Отже у контексті такої національної травми як голод – годі й шукати такого промовистого символу, як земля. Богдан Певний використовує символ зораної землі на противагу змарнілій постаті, підсилюючи цим абсурдність і трагічність ситуації: головний годувальник України, чорнозем, пашиє життям у своїй обробленості - а на ньому гине від голоду людська душа. Жест висохлої руки, що впирається у вологу землю, безумовно дуже промовистий та емоційний. Він змушує глядача до хвилювань та співпереживання, не дивлячись на те, що лице зображеної жінки без емоційне саме по собі.

Ніна Марченко

Художній доробок Ніни Марченко складають різні сюжети, але відома широкому загалу вона здебільшого саме роботами присвяченим голодомору. Мисткиня народилася в 1940 році, отже не переживала голод на собі, проте вочевидь для неї властиві гострі соціально-історичні сюжети такі як війна та голод. Останньому Марченко напряду присвятила 4 роботи, які зберігаються в Музеї Голодомору.

«Мати 1933-го»

Центром роботи «Мати 1933-го» (див. іл.. 1.3.) представлена фігура померлої від довгого голодування жінки: вона лежить на землі, розкинувши схудлі руки в сторони, проте ноги її опухлі – ознака виснажливого довгого голоду, що часто описують жертви голодомору в своїх згадках. Головою ця жінка лежить на колінах старшої дитини, що затуляє їй очі рукою – з цього жесту ми розуміємо, що жінка не спить чи знепритомніла, а саме померла. Дитина зображена також надзвичайно схудлою – ми бачимо чіткі обриси її черепа та кісток руки. На її обличчі журба і німе питання «за що це з нами сталося?», вони дивиться неначебто на глядача, посилаючи німе питання йому та змушуючи переживати її трагедію особисто. Також, по іншу сторону від постаті померлої жінки, сидить зовсім гола менша дитина – ми бачимо усі кістки її скелету та спухлий живіт. Саме так часто виглядали діти, яких вдалося сфотографувати під час голодомору. Вочевидь маленька дитина дуже довго страждає від голоду. Вона гола, найімовірніше не від того, що на вулиці спека, а від того, що її просто не було в що вдягати. Часто люди вимінювали все, що могли – на бодай якусь їжу, віддавали не те що коштовні речі, але й в прямому сенсі останнє сукно та одяг. Тому, ймовірно, що у цьому контексті, авторка натякає нам саме на просту відсутність одягу в дитини, бо все, що могли – обміняли в свій час на їжу. Маленька голодна дитина тягнеться обома руками до лиця своєї матері тим жестом, яким зазвичай діти просять їсти; молодша дитина ще не розуміє, що мати вмерла, на відміну від старшої. Авторка звертає нас до горя маленьких дітей, які втратили своїх батьків, ще не встигнувши вирости. Перед нами відкривається трагедія дитинства, найчутливішого етапу життя, коли людина має вчитися і розвиватися та повністю залежить від своїх батьків, але втрачає їх. Цей сюжет не може залишити байдужим, адже кожна людина переживала дитинство і була залежна від фігури дорослого; кожен може уявити себе на місці дитини.

Отож однією рукою старша дитина закриває очі загиблої матері, а в іншій ми бачимо пусту сумку. Картина розгортається на фоні родючого поля,

куди діти з матір'ю, вочевидь, прийшли набрати їжі. На мою думку, Марченко в цьому контексті не намагається передати нам достовірність зображеного: адже в родючому полі від голоду ще не гинули – врожай збирався, але його вилучали і жертви гинули від голоду або були вбиті при спробі знайти собі поживу. Голодна смерть посеред поля це радше алегорія абсурду – нація хліборобів вмирає від голоду і причина тому зовсім не неврожай. Не дивлячись на те, що 1932 рік не відрізнявся природною негодою і люди зібрали врожай – їм прийшлося вмирати голодною смертю, бо так вирішила партія.

«Дорога скорботи»

В роботі «Дорога скорботи» (див. іл. 1.4..) Марченко ілюструє одне з найчастіших явищ, які описують жертви голоду 1932-1933, які його пережили і мали змогу бути почутими. В центрі сюжету віз, накритий рядном, який віддаляється від нас. Його проводжають поглядом нещасні і схудлі селяни. З-під рядна на возі спадає чиясь рука, тут і там виглядають захололі стопи. Такі вози були поширеним явищем під час Голодомору – хтось щодня збирав нові трупи по населеному пункту і відвозив їх на кладовище. Тоді їх скидали в спільні ями і присипали зверху. Ті, хто збирали людей, часто не завдавали собі клопоту перевіряти чи людина вмерла, втратила свідомість або заснула, адже і так знали, що всі приречені. Отже усіх непритомних збирали по вулицях і скидали в яму як померлих і часто траплялось так, що живі люди приходили у свідомість в могилі і, якщо ставало сил, вибиралися з неї та верталися додому – такі ситуації теж нерідко описують очевидці.

Ближче до глядача розташовані фігури, які оплакують когось, вочевидь увезеного на гарбі. І діти і дорослі – дуже схудлі та виснажені; чоловік з лівого краю композиції взагалі не може триматися на ногах; руки дорослих жінок схудлі на стільки, що ми бачимо кожну дрібну кісточку, одна

з них тримає за плечі дитину, друга – закриває заплакане лице; в білявої дівчинки, що сховалася за нею, надзвичайно схудлі обличчя та ноги, проте навіть з-під сорочки видно її спухлий живіт – типовий вигляд голодуючої дитини, який описують очевидці та передають фотографії того часу.

Зі слідів на землі глядач може здогадуватись, що цей віз їздить цією дорогою часто, а на обличчях зображених зчитуємо: «завтра він знову повернеться за кимось з нас».

Пейзаж дає нам враження лиха і занепаду. Темний тон похмурого неба та голі дерева, не просто сезонні явища; вони передають загальний настрій трагедії, тривоги, страху, безвиході та передчуття жаху, що найгірше ще попереду в героїв цієї картини. В цих людей ще є забори і якась солома на дахах – дуже часто села під час голоду описують як такі, в яких немає огорож; адже голодним людям холодно і немає сил рубати дрова. Проте дахи в хатах вже мають діри, а віконниці зламані – вочевидь людям в цьому селі немає діла до таких дрібниць.

Віра Барінова - Кулеба

Творчість Віри Барінової - Кулеби переповнена любов'ю до світу, до життя, до людей і до українскості. Це мисткиня з творчим характером та стійкою національною ідентичністю. Життя горить у її роботах, фігури в них енергійні, кольори гарячі, а лінії жваві та плавні. Барінова - Кулеба народилася у селі на Полтавщині, навчалася в Харківському художньому училищі та Київському художньому університеті – і через всю її творчість пронизана ніжна любов до села. Проходячи через досвід дорослішання та навчання в місті, художниця відчувала репресивний вплив і на культуру і на українську ідентичність, проте змогла зберегти в собі любов до власної культури та мови та виразити в творчості. Барінова - Кулеба завжди пам'ятала про своє коріння - «Я з селян — нас було загнано в рабство. Я це одразу відчувала і по своїх батьках — бо вони не мали ні паспорта, нічого не

мали й не знали, тільки була величезна любов до землі» - так художниця переповідала Суспільному. Саме про село, людей та життя частіше за все її роботи. Однак і болі українських селян так само яскраво висвітлювала мисткиня – в її доробку чимало робіт і про війну і про переселення селян і про розруху і про Голодомор.

В музеї Голодомору представлено понад 6 робіт Віри Баринової-Кулеби.

«Материнство 1933»

Віра Барінова - Кулеба в своїй творчості часто звертається до теми материнства, жінка з немовлям – одні з її провідних персонажів. Тим сильніше враження від їхнього зображення в контексті голодомору. В центрі композиції роботи «Материнство 1933» (див. іл.1.5.) - немовля у колисці та перекилена через неї фігура матері в національному одязі. Шкіра обох персонажів представлена блідо-блакитним кольором, очі матері заплющені, її поза виглядає неприродно, кінцівки розслаблені і виглядають «закаменілими». З огляду на це, глядач розуміє, що жінка та дитина, найімовірніше мертві.

На задньому плані ми бачимо маленьке вікно та ікону Богородиці з Христом, прикрашену рушником, як було заведено в українській культурі. Зображення Богоматері з сином відсилає нас до центральних фігур мертвої матері з дитиною і змушує глядача замислитися над цією алегорією. На передньому плані ми бачимо предмети побуту: веретено та перекинутий горщик під колискою. Ми розуміємо, що горщик пустий і натякає нам на голодну смерть цієї родини. Кольорова гама цієї роботи дуже стримана і темна, що притаманно ситуації. Не дивлячись на те, що ситуація досить статична, завдяки авторській манері Баринової - Кулеби, відчувається певних рух, створений перекиленою фігурою, посунутою вбік колискою та перекинутим горщиком.

Робота «Материнство 1933» рушає безперечно одну з найчутливіших тем, особливо в контексті голоду – немовля, яке щойно народилося, повністю залежить від підтримки батьків та мати, яка опинилася в такому критичному становищі, що більше нічого не може йому дати. Сюжет загибелі дитини, яка щойно народилася одразу приречена на смерть, є дуже глибоким і психологічно важким. Він, безумовно, дуже важливий для висвітлення в контексті Голодомору.

«Сину, це твоя Земля»

В роботі «Сину, це твоя земля» (див. іл. 1.6.), художниця знову торкається теми материнства, зображуючи жінку з немовлям. Ми бачимо жінку, що неначе лежить на колі з немовлям і обіймає його однією рукою, другою рукою вона тримає над собою граблі. Зі слів авторки нам відомо, що граблі не тільки господарчий інструмент, але і певний негативний символ, що «загрібає» щось погане. Ймовірно тому мати тримає їх над дитиною і над землею, щоб інструмент не торкався сакральних символів. Ще один символ, який ми бачимо – ярмо, в якому, власне, лежить мати з дитиною. Назва роботи «Сину, це твоя земля» - каже нам про спадковість, про передачу святого символу землі від батьків до їхньої дитини, проте ярмо натякає нам, що це не тільки дар, але і тягар. Знаючи з контексту, що українці були вимушені помирати від голоду, перебуваючи в глибокій залежності від оброблення своєї землі, ми можемо здогадуватися про який тягар йдеться. Окрім того, з історії ми пам'ятаємо, що селян закріпачували, безпосередньо «закріплюючи» до землі; вони не могли нікуди від неї дітися і саме таким чином виражалася їхня неволя. Тобто, не дивлячись ні на що, традиція обробки землі, завжди була джерелом як волі, так і неволі для українця. Проте традиція оброблення символічно розділилася на 2 символи: землю – як святу стихію життя, родючості, ситості та свобода, а символ ярма взяв на себе усі негативні аспекти – важку працю та несвободу. Таким чином,

передаючи землю, позитивний і сакральний символ, у спадок дитині – разом з ним мати передає і важке ярмо.

Проте ця робота лише натякає на підступ, здебільшого в ній закладений обнадійливий символічний характер. По-перше, на від мінусу від більшості робіт на тему голодомору – її персонажі живі, мати з усмішкою дивиться на дитину, а отже глядач розуміє – вона щаслива. Народилося це немовля, як символ надії і переродження, кінець чогось страшного і важкого та початок нового і світлого. По-друге події відбуваються на зораному полі – воно займає весь задній план. Оброблена земля, з якої ще нічого не проросло, може символізувати очікування та надію; адже коли землю оброблено, з неї неодмінно пізніше щось виросте. Алегорії «закладення початку» та надії на майбутнє тут пересікаються як в символі обробленої землі, так і символі немовляти. По-третє – обидва важкі символи – ярмо та граблі, фізично та алегорично торкаються тільки матері, вона несе їх на собі і огороджує своїм тілом від немовляти

«Господи! За що?»

Художня мова роботи «Господи! За що?» 2007 року (див. іл. 1.7.) є дуже експресивною та виразною - фон та будь-які деталі досить умовні, мазок хаотичний, фігури гіпертрофовані. Такий підхід викликає в глядача сильні емоції, відчуття хаосу та жаху. В лівій частині композиції – зігнута чоловіча постать з вилами – його погляд направлений кудись вгору, на обличчі зчитується горе і відчай. На передньому плані праворуч – жіноча постать, що перевернута лицем вниз, а ногами – догори. Важко достеменно сказати чи вона падає чи лежить. Руки жінки розкинуті по обидві сторони: однією вона тримається за вила, які також тримає чоловік, а другою рукою тримається за хрест на довгій палиці. Обидві постаті зображені досить умовно, експресивно; тіла та самі пози дуже гіпертрофовані для більшої виразності; вони обидвоє дуже худі та змучені, а колір їхніх облич – сіро-

синій, неначе трупний. Вила та хрест на палиці зображені під нахилом і ділять композиційне поле на умовні 3 частини: лівий нижній кут, правий верхній кут та центральна найбільша частина. В композиційному центрі зображена основа сюжету роботи і її тло – жовтого кольору, нагадує пшеничне поле. Кутові ж частини композиції, відділені вилами та хрестом – червоні, експресивно забарвлені і нагадує пекло, та вогонь, що горить у ньому. Символічно ці образи зчитуються так, що чоловік та жінка ногами вже в пеклі. Те, що у вогні саме ноги, символічно також перегукується з виразом «одною ногою вже там»; часом люди, які пережили щось страшне в житті кажуть «вже одною ногою був на тому світі», маючи на увазі, що була висока ймовірність померти. Саме так і зчитується символічне зображення голодуючих селян, які ногами вже у пеклі; особливо з урахуванням того, що з правого боку «життя» та «пекло» розділяє хрест. Важко достеменно сказати що конкретно мала на увазі Барінова - Кулеба зображенням цього хреста, який композиційно перегукується з вилами, але умовно-символічно виглядає він як хрест з могили цієї жінки, що припала обличчям до землі. Окрім того, т.я. хрест та вила виконують композиційно одну роль, то можна зробити висновок, що вони тотожні у своєму значенні, доповнюють одне-одного як алегорія: жінка тримається одною рукою за хрест, а іншою – за вила. Для неї господарство є тотожним до її віри, це те, що дає життя і те, що тримає у житті – за рамками вил та хреста – пекло, а в цій конкретній ситуації – голодне пекло. З'являється також паралель голодного життя як алегорії пекла на землі – позаяк за вилами, де немає пшениці – пекло; а також алегорія смерті – позаяк за хрестом, де немає пшениці – смерть і пекло. Окремо варто відзначити, що не дивлячись на дуже умовний, експресивний та символічний характер композиції – обидві постаті тримаються землі. На мою думку це не формальність а спеціальний прийом: чоловік ногами стоїть на землі, жінка припадає лицем, руками та грудьми до неї. Земля це безумовний, незмінний, сакральний символ життя: вона родить, годує і тримає людину в світі живих.

Також на полотні присутній напис «Господи! За що? Голодна смерть». Сам по собі напис і умовний і конкретний: він описує про які обставини йдеться в сюжеті роботи, при цьому ставить запитання без відповіді. Ці слова служать узагальнюючим тлом композиції: ми не розуміємо що достеменно відбувається, художниця не дає нам конкретних деталей сюжету картини, ми бачимо тільки щось експресивне, хаотичне, тривожне і дуже символічне – а слова направляють думку глядача на конкретнішу тему і змушують проникнутися нею, замислитись, пережити та відрефлексувати ці емоції та думки через призму свого сприйняття.

Не дивлячись на те, що мисткиня зображувала в своїх сюжетах власних родичів – в цьому випадку діда та бабу, які пережили Голодомор – її роботи безперечно дуже багаті на символи і алегорії, тому образи конкретних людей стають загальними.

«Незабутнє»

В центрі композиції (див. іл.. 1.8.) переплетені дві постаті: жінка, що сидить на колінах та утримує в обіймах чоловіка, що нерухомо упадає на неї. Чоловік зображений весь у білому, його ноги і руки прямі і розслаблені, пропорційно гіпертрофовані, через що виглядають довгими і худими. Обличчя його спокійне, шкіра бліда, очі заплющені. Вочевидь він помер від виснаження голодом, а жінка, що тримає його, гіперболічно вивертаючи голову від горя – його близька людина. Можна зауважити, що її ноги також сіро-синього кольору, як натяк, що вона й сама ризикує померти так само, як її близький, хоч поки вона і жива. Під ногами жінки можна розгледіти соломку, але зверху тло композиції – далеко не таке детальне і конкретне. Над постаттю чоловіка розмите біле п'ятно – зчитується алегорично неначе з нього «виходить дух», як в народі кажуть «віддати душу Богу» в значенні «померти». Праворуч від фігур досить абстрактні кола, що позначають умовне «всевидяче око», що споглядає за сюжетом, воно також схоже на

якийсь алегоричний «портал». Між «духом» та «оком» – хрест, що натякає нам на смерть простої християнської душі. Можливо умовність зображення цих символів - спеціально така неконкретна, щоб «відкрити прочитання» і залишити право глядачу на простір для думки та власну інтерпретацію.

Окрім того, в інтерв'ю для музею Голодомору, мисткиня згадує цю роботу, коли мова йде про її співпереживання Революції Гідності. Тому алегоричне «всевидяче око», що також скидається на «портал», бачить усі трагедії простих людей; воно бачить і вбивства на Майдані і смерть заморених штучним голодом рідних – адже ці смерті, безумовно, пов'язані, в тому числі у світосприйнятті Віри Баринової - Кулеби. В будь-якому випадку, як і притаманно авторському стилю художниці, її експресивна манера зображення створює тривожне та жахаюче враження на глядача та змушує його замислитись.

«Дід Микола 1933»

Робота «Дід Микола» (див. іл.. 1.9.) передає уявлення мисткині про сюжет, що їй переповідали рідні. Герой цієї композиції – її власний дід Микола, який пережив Голодомор. Проте на полотні мисткині він перетворився на художній образ чоловіка, що «карається, мучиться, але не кається». Ми бачимо перед собою буквально мученика з простих людей: В правому нижньому куті композиції лежить знесилений чоловік, його капелюх перекинувся за голову таким чином, що скидається на німб, натякаючи нам на образ святого мученика. Зліва зверху – лежить віл, також змучений і знесилений, серед розкиданого приладдя для обробки землі. Заморена голодом і роботою свійська тварина, що впала посеред поля чорнозему – дуже сильний образ як в прямому, так і в переносному сенсі. Віл – дуже сильна і витривала істота, тому бачити його змученим і виснаженим це великий дисонанс, який має викликати багато думок. Але, окрім прямолінійного зображення, ми також проводимо паралель між тим, як

чоловік та віл – тотожні одне одному. Ми бачимо як вони поєднані та символічно підсилюють одне одного: тобто дід, неначе віл, який все життя був сильним, витривалим та вперто обробляв землю - але він на стільки виснажений голодом, що не витримує своєї звичної праці. Цей дисонанс сильного й витривалого та знесиленого й ослабленого змушують нас думати – на скільки важка була подія, внаслідок якої перед нами розгортається такий сюжет.

Валерій Франчук

У творчості Валерія Франчука тема голоду-геноциду в Україні 1932-1933 рр. посідає особливе місце. Він написав безліч картин присвячених цій темі, щонайменше 75 з яких подаровано художником музею Голодомору, де вони постійно експонуються. Очевидно, що Франчука глибоко хвилювала тема Голодомору і це відчувається при спогляданні його робіт. Окрім того, художник має експресивну авторську художню мову, що підсилює авторське бачення і вплив на глядача. Внесок Франчука у мистецьку спадщину на тему Голодомору потребує окремого дослідження, проте в цьому розділі буде розглянуто лише 2 роботи автора, «Голодомор» та «Жнива голоду»

«Голодомор»

Композиція Валерія Франчука «Голодомор» викликає у глядача сильні емоції, зокрема тривогу, жах, смуток. Усе композиційне поле заповнене обличчями людей, що переповнені смутком. Ця ритмічна повторювальність лиць створює ефект мерехтіння і створює тривожне враження. Ритми облич перериваються на уривки, що зображують якісь моторошні пейзажі: зліва і в центрі наче голі дерева, у правому верхньому куті – кладовище і нібито похоронна процесія, в центрі – натюрморт з графіном, яблуками та бананами. Усі обличчя, які ми бачимо, проникнуті скорботою, здається, ніби

вони занурені глибоко в себе, адже їхні погляди наче нікуди не направлені. Також ми бачимо образ янгола, який прикриває когось рукою; кладовище зображене просто за ним. Кольори композиції досить тьмяні, переважають чорні п'ятна, світло зображене жовтогарячим, проміжні кольори – червоні та фіолетові. Кольорова гама створює гнітючу атмосферу, заглиблює нас у провідний настрій композиції та створює враження освітлення від вогню. Ймовірно автор натякає нам на світло вогню від церковних свічок, або поминальних; можливо також, що мався на увазі вогонь Потойбіччя. Важко сказати що конкретно мав на увазі автор, адже він говорить з нами натяками і уривками. Проте ця неоднозначність створює художню інтригу і справляє глибоке враження на глядача, змушує замислитись і приєднатися до переживання скорботи.

«Жнива голоду»

У композиції «Жнива голоду» Франчук говорить з глядачем у звичній для нього манері – натяками, нечіткими образами, за допомогою інтриги. Його вишукана графічна манера деформує, перебільшує, узагальнює та не договориює. Ми бачимо фігуру людини з граблями на передньому плані, вона виглядає схудлою і ніби «валиться» на бік, очі її широко розплющені та дивляться на глядача. Праворуч – ще одна фігура, вже більша і утворена темним п'ятном. Ця людина тримає в руках немовля. Обличчя її дуже умовно позначено кількома лініями, тому ми не можемо точно сказати яку емоцію воно передає. Позаду цих двох фігур умовно позначено ще декілька, автор лише натякає на їхню присутність. Виглядає так, ніби фігури йдуть «на нас» звідкись. Художня мова цього твору дуже графічна, що притаманно автору. Ця композиція створена двома провідними кольорами – жовтим та фіолетовим. Глядач може здогадуватись, що жовте тло роботи це пшеничне поле, проте Франчук не дає нам багато деталей, щоб сказати точно. Композиційно фігури переднього плану знаходяться по центру, проте

прагнуть до протилежних верхніх кутів – таким чином вони утримують цілісність роботи, створюють враження «занурення» та доповнюють візуальну і смислову інтригу, яка створена натяками і недомовленостями зображення.

Геннадій Волошенюк «Три колоски»

Назва роботи Г. Волошенюка «Три колоски» посилається на постанову ЦК КПСС «про охорону майна», яку в народі називали закон про «Три колоски». Це був репресивний закон, який поклав початок голоду-геноциду. Постанова передбачала смертельну кару або заслання на 10 років за переховування навіть декількох колосків, у селян відбиралося все зерно та інша їжа «на користь держави», від чого селяни і опинилися приречені на голодну смерть. На роботі Волошенюка ми бачимо як комуністи увозять відібране в селян зерно. Подача автора майже ілюстративна. На передньому плані ми бачимо грабу, яка увозить мішки з зерном, на ній сидить комуніст, навпроти нього – декілька людей, одна постать простягає руку, вочевидь прохаючи наїзника залишити хоч трохи їжі. За цими людьми цілий натовп людей, усі з похиленими головами, дехто закриває обличчя руками, дехто стоїть на колінах; позаду в натовпі ікона. Ми бачимо, що все село прийшло благодати залишити їм хоч щось. На дальньому плані ми бачимо, ще декілька возів із відібраним зерном, що виїжджають з села. На фоні ми бачимо кладовище – зліва, праворуч зображена церква та дим. Композиція зображена в темних і темних кольорах, що відповідає загальному настрою роботи, створює морок. Ця процесія прощання з зерном майже похоронна. Насправді, якщо не вглядатися, то з першого погляду може здатися, що везуть трупи на кладовище, а селяни вийшли провезти в останню путь близьких. Ми здогадуємося, що це ще не похорон, бо коні ще не схудлі до кісток, а у возах – мішки; загиблих від голодної смерті скидали на грабу просто один на одного, іноді накриваючи рядном. Найімовірніше, що цю алюзію і мав на

увазі автор. Схоже що селяни, які вийшли попрощатися з зерном, уже бачать на цих грабах своїх померлих родичів, яких так само везимуть у сторону кладовища через кілька місяців. Окреме місце автор у цій композиції також виділяє релігійним символам; ікона в натовпі селян, церква та хрести кладовища начебто протиставляються червоним прапорам, які безбожно кладуть початок голодної смерті звичайних людей.

У цій роботі протиставлені символи комунізму та віри, а також проведено паралель між зерном і життям, позаяк забираючи зерно, комуністи забирають в людей життя, несуть смерть; таким чином отримуємо паралель комуністів з антихристами та із самою смертю.

Аналіз графічних аналогів

Микола Бондаренко

У своїй творчості Микола Бондаренко приділяє особливе місце темі Голодомору. Найвідомішою є його серія гравюр «Кулінарна книга», в якій зображення доповнює рецепти часів великого голоду, завдяки яким виживали очевидці. У цьому дослідженні ми розглянемо сторінку «Полова» з цієї серії

«Дві війни»

В центрі композиції роботи М. Бондаренка «Дві війни» - Мати та її схудлі до кісток голі діти, що лежать разом мертві. За ними – паркан з соломи, який відділяє фігури від червоного силуету солдата, що також, вочевидь померлий розкинув руки. Фігури жінки з дітьми лінійні та прозорі, за ними видно комуністичну символіку – серп та молот. Бондаренко натякає нам, що цих людей вбили комуністи – заморили голодом. Підтверджує ці здогадки підпис у нижньому лівому кутку «1932-1933». Силует солдата

повністю червоний, поверх нього – чорна свастика, що також розкриває глядачу причину смерті: солдата вбили нацисти» ці здогадки автор підтверджує нам датами т. з. «Великої вітчизняної війни» 1941-1945 у верхньому правому куті композиції. Художник додає нам ще пейзажні деталі: кладовище з могилами радянських солдатів зліва від силуету загиблого та 2 хатинки праворуч від нього. Ймовірно зображення могил натякають нам на те, що смерть цього солдата принаймні буде вшанована, на відміну від смерті жертв голоду. А хатки, зображені праворуч від солдата, натякають, що він був зовсім недалеко від дому. Солдат загинув, найімовірніше, на його рідній землі, так само як і жертви Голодомору. Вочевидь художник показує нам, що люди гинули на своїй землі від рук нацистського та комуністичного режиму.

У цій роботі можна прослідкувати проведення паралелі між нацистським та комуністичним режимом, а також прирівняння їхньої символіки до смерті

«Полова»

Робота «Полова» це частина серії Миколи Бондаренка «Кулінарна книга». У цій серії художник задокументував і оформив рецепти часів Голодомору. Безпосередньо в композиції полова зображене лушпиння якоїсь злакової культури, в правому нижньому кутку додається опис. Серія витримана в одному стилі – він лаконічний, графічний, контрастний і дещо різкий. Графічна мова, обрана автором, задає серйозний і стриманий тон серії; ілюстрації покликані доповнити текст. Микола Бондаренко у своїй серії задокументував свідчення Голодомору через побутові спогади, закарбувавши у культурно-мистецькій спадщині цей досвід очевидців. Музей Голодомору оцифрував його гравюри для on-line перегляду.

Як зазначено на сайті музею Голодомору, Микола Гнатченко створив свою серію «33» натхненний документальним збірником «Столиця відчаю» у 2006 році. Роботи цієї серії переповнені різними символами, які легко зчитуються. Окреме місце у цій серії Гнатченко відводить Тарасу Григоровичу Шевченку – він тут зображений і у вигляді пам'ятнику, роблячи територіальну відсилку на місто Харків (див. іл. 1.17, 1.18), і у вигляді картини, що розташована поряд з іконою (див. іл. 1.15). Тарас Григорович неначе провідник до української незалежності в цих роботах спостерігає як страждає його народ і після його смерті.

Робота, в якій портрет Шевченка вісить поряд з іконою (див. іл. 1.15), показує нам що пережила літня жінка, зображена крупним планом у лівому нижньому куті. Тарас Григорович, прирівняний до оберегу, зображений разом з іконою та колискою з немовлям укупі – ця частина спогадів відділена темною тінню, що тримається за голову у виразній позі відчаю. Ця тінь належить молодій дівчині, що зображена біля портрету літньої жінки. Найімовірніше це і є вона, тільки в молодості, а нам представлений її життєвий досвід – позаду обереги, колиска з немовлям та миска з ложками. Фігура дівчина обернута до мертвих людей і коня, похилої постаті над ними, колес від розваленого воза та розбитої ущент хатини. Вона закриває обличчя руками, переживаючи все це горе. Проте, споглядаючи горюючу дівчину, неможливо не помічати портрету літньої жінки, яка згадує свій трагічний життєвий досвід.

У роботі з написом «Україна» (див. іл. 1.16) біля самого напису зображені елементи національного одягу з вишивкою, проте на жодній фігурі з зображених у цій композиції – національного одягу немає; він начебто відкинутий у сторону, як щось забуте за проблемою виживання, символізуючи розквіт України, про який годі й думати у контексті цієї серії. На передньому плані чоловік з голим торсом простягає чорні руки над мертвим тілом іншого чоловіка. Довкола них також видніються кінцівки

інших людей, з чого ми розуміємо, що померлих людей в сюжеті чимало. На задньому плані чорним лаконічним силуетом зображена постать жінки, що горює на самоті. Образ матері, що втрачає дітей є одним з найпоширеніших і найболючіших в контексті теми війни та Голодомору. Він змушує нас думати про жертв не як про якихось людей без особистості, а як про чийхось дітей, яких виношувала під серцем, ростила і любила матір, а життя цих дітей були нагло перервані через чийсь інтереси.

Робота з написом «Харків» показує нам висушеного голодом чоловіка, який приповз до великого індустріального міста, що розвивається і квітне. Під час великого голоду селяни намагалися дістатися міста, сподіваючись знайти там їжу. Ця композиція розкриває нам протиріччя: індустріальне квітуче місто та вмираюче від голоду село. Чоловік, що дійшов до Харкова дістався до нього по дорозі, на якій ми бачимо сліди від колес (карет чи возів), тобто місто живе активним життям. Також ми бачимо 2 руки, що стирчать з-під землі, ймовірно радянська влада алегорично «проїхалася» по комусь, кого завважила небажаним. На тлі ми бачимо «Держпром», що активно розбудовується, зухвало споглядаючи на схудлого чоловіка, над будівлею височіє планер, якому також все одно на голодуючих селян. В лівому кутку стоїть пам'ятник Шевченку в компанії солдатів та комуністів. Тарас Григорович, замурований у мармур, мовчазно терпить своє оточення і прикро споглядає з гори донизу на ліричного героя. Ця композиція показує нам політичне зухвальство комуністів та голодну смерть посеред квітучого урбаністичного простору Харкова.

Композиція, що зображує майже портрет пам'ятнику Шевченка в Харкові (див іл. 1.18.) показує постать Тараса Григоровича, закарбовану в мармурі з різними постатями, що покликані прославляти революцію, нібито під проводом кобзаря. Проте оточення самого пам'ятнику викриває жорстоку реальність: на задньому плані повне кладовище хрестів, довкола пам'ятника свічки, що вшановують пам'ять загиблих, зліва в кутку – постать жінки, яка звертається до Шевченка з відчаєм. Ця робота висвітлює нам протиріччя між

торжеством, яке малював комуністичний режим та реальністю, в якій жив український народ. А образ Шевченка доповнює його як такий, що споглядає у позиції «над ситуацією» та мовчазно журиться за долю власного народу. Саме з Шевченком, на мою думку, мав би ототожнювати себе глядач, входити в його стан та пережити цю прикрість та смуток – тільки якщо Тарас Григорович, відповідно до ситуації - герой із минулого, то глядач – герой з майбутнього, що споглядає за трагічним періодом для української нації.

Також в цій серії є робота, що посилається на відому та описану вище картину Віктора Цимбала «Рік 1933» (див іл.. 1.1.Цимбал, 1.19 Гнатченко). На ній ми впізнаємо голодуючу матір, що горює за своєю мертвою дитиною, яку тримає на руках. Ці постаті вписані в пейзаж голої землі, де лишилась хіба що вода; дерево не має листя чи плодів, капличка зруйнована і повалена на бік. Зверху над композицією декоративне обрамлення з візерунком та оком, вписаним в коло, яке ніби спостерігає цю трагічну картину.

Робота з розбитим навпіл гербом України насичена символами, усі вони передають трагедію досвіду українського народу під час комуністичного режиму. Перш за все – розділений герб України це символ державності, яка була втрачена, а також народу, який був розділений між різними державами. Під гербом – висушений голодом чоловік, що розкинув руки в різні боки, ніби демонструючи що з ним зробив комуністичний режим, додатково ця думка підкреслюється комуністичним гербом, вістря серпа з якого, торкається чоловіка, готове проштрикнути. В лівому нижньому куті зображена постать жінки, що здіймає руки догори, а поряд з нею – церква, що похилилася. Колючий дріт, уривками зображений в двох місцях на композиції натякає, що радянський союз був в'язницею для українського народу. Дзвін, що зображений у вінці композиції, неначе намагається попередити про щось, проте в нього, ймовірно, немає голосу – ніхто його не почує, бо він не має в середині ударника. На мою думку цей символ також тотожний становищу українського народу в ті часи – цілий народ голодує, але ніхто його не чує.

Микола Теліженко «Голгофа України»

У своїх дивовижної майстерності витинанках Микола Теліженко також торкається теми Голодомору, показуючи штучність цього голоду та його трагічність. У витинанці з розп'ятим Христом (див. іл..1.21.) ми бачимо незліченну кількість людських черепів, матерів біля схудлих (мертвих) від голоду власних дітей та коней, що тягнуть повозки, змушуючи систему працювати по колу. Розп'яття нагадує нам про гріхи і спокуту, проте усі символи і алегорії не дуже конкретні і тільки наштовхують глядача на власні роздуми з цього приводу. З віртуозною майстерністю Теліженко насичує композицію символами, з такою ж вмілою красою йому вдається зібрати композицію, ввести в неї ритм та рух – композиція підпорядковується нахилу хреста і закільцьована, через що її цікаво роздивлятися по всій площині та шукати відповіді на питання, зашифровані в символах автором.

У другій витинанці (див. іл..1.22.) ми бачимо як озброєні комуністи, крупні і не дуже, увозять відібране в селян зерно. Попереду ми бачимо коня, який, здається, не може чи не хоче йти уперед, проте його підганяють зброєю. На дальньому плані ми бачимо віз із зерном, а зверху солдата, який у когось цілиться. Уся композиція пронизана зухвалістю, владою та насильством. Ритмічні лінії додають хаотичності та підсилюють настрій роботи.

Андрій та Лія Достлєви «Мені досі соромно викидати їжу – бабуса розповідала мені про голодомор»

Серія робіт Андрія та Лії Достлєвих (див. іл..1.23.) представляє сучасну репрезентацію Голодомору в мистецтві. В їхній серії візуальний ряд представляє собою відбитки зіпсованої їжі. Автори відмовляються від ілюстративних чи символічних зображень, а роблять відбитки просто з їжі,

коротко підписуючи. Художники намагаються передати досвід своїх рідних через вже власну травму та спонукають нас замислитися та переосмислити загальнонаціональний досвід і як він відбився на наступних поколіннях у тому числі.

Фотографії А. Вінерберга

Фотографії А. Вінерберга швидше мають відношення до документалістики, чим до мистецтва. Проте, документуючи своїми знімками реалії українських селян 1933 року, він залишив нам у спадок візуальне уявлення того, що описують виживши жертви Голодомору. Оскільки Вінерберг був один з небагатьох, кому вдалося зняти на плівку такі кадри, можна сказати що його фотографії «візуалізували» досвід наших предків та справляють вплив на кожного, хто їх споглядає. (див. іл..1.24)

Висновки до розділу

У даному розділі були розглянуті та проаналізовані художні аналоги. Зокрема були переосмислені художні символи, смислові змісти, авторські підходи, композиційні рішення та прийоми, які були застосовані у таких аналогах. Була проведена робота з творчо-смислового аналізу та виділені основні засоби подачі сенсу та емоції за допомогою засобів художньої виразності. Безпосередньо, були виявлені основні сюжети, символи та алегорії, до яких вдавалися автори, торкаючись теми Голодомору. Частіше за все земля, колосся, зерно – символи життя; смерть ототожнюється з комунізмом та його функціонерами. Інструменти, знаряддя обробки землі алегорично показує в різних творах на абсурдність голодної смерті серед робочих людей, які все життя працюють і обробляють землю; фігура виснаженої свійської тварини також несе такий зміст. Також часто митці користуються релігійними символами, протиставляють комуністів та віру, в

значенні комуніст – антихрист. Поширені сюжети втрати матір'ю дитини та втрати дитиною матері – розірвання священного процесу «переродження», втрата коріння.

Загалом, у процесі дослідження аналогів, було опрацьовані вищенаведені твори як з технічно-композиційної, так і художньо-змістовної перспективи, а також результати аналізу цих творів були прийняті до уваги як можливі для художнього переосмислення при створенні практичної роботи.

РОЗДІЛ 3. КОНЦЕПТУАЛЬНЕ РІШЕННЯ ГРАФІЧНОЇ СЕРІЇ

Зазвичай, коли вцілілі від голоду люди розповідають про свій досвід – вони подають його не пов'язаними емоційними уривками, так, як вони це пережили, як вони це відчували. Ці розповіді жахаючі, емоційні та недосказані, проте мало хто з потерпілих якось логічно пов'язує їх у своїх оповідях в одне ціле. Саме такий підхід було обрано при створенні серії «Алегоричні уривки голоду». Твори у ній не пов'язані пов'язані безпосередньо, але об'єднані спільною темою. Такий підхід дозволив творам цієї серії репрезентувати тему з різних сторін, та бути різною мірою алегоричними, не прив'язуючись один до одного. Окрім того, оскільки саме уривками зазвичай і передається шокуючий досвід голодомору його жертвами, змістовна хаотичність наслідує таку манеру подачі. Це дозволяє серії уникати штучності, описовості та бути більш «щирою», що доречно перетинається з одним з основних принципів метамодернізму.

«Вкрадене жито (життя)»

З назви першого твору серії «Вкрадене жито» або «Вкрадене життя» зчитується тотожність жита до життя. Це досить поширена алегорія серед творів на тему голоду, як вже було зазначено в попередньому розділі. Такий образ є знайомим та зрозумілим для глядача, тому одразу натякає що відбувається в сюжеті композиції. У самому творі алегоричний персонаж Смерть, встромлює свої вила в хмари над селом, а з них щось висипається. Цей образ смерті покликаний нагадувати партійного функціонера, що проколює схованку з зерном, відбираючи останнє в селян. Отже, комуністичний режим і його функціонери ототожнюються з образом смерті. Саме зерно, що сиплеться з неба, навмисно зображене умовно. Відсутність конкретики у його зображенні дає можливість відкритого прочитання того, що саме сиплеться з неба. В тому числі пляма зерна символічно нагадує наче

з неї «відходить дух»; ніби смерть забирає чиєсь життя. Окрім того, т. я. ми бачимо на фоні жилий хутір чи село – уява сама до-осмислює, що смерть забирає життя цього села. Вимерлі населені пункти на території України після голодомору були не рідкісним явищем. На згадку про це має мету навести робота «Вкрадене жито», відрефлексувати і не забувати цей досвід. Будучи досить абстрактною і алегоричною, відкритою для власного прочитання, перша композиція вводить глядача в контекст усієї серії, окреслюючи її контекст.

«Блукання під вербою»

Друга композиція серії – лірична, вона покликана створити відчуття жаху, самотності і безвиході. Одинокa постать, зображена худою і виснаженою на фоні сільського пейзажу: позаду міст через ріку, з переднього плану дівчину перекриває листя верби. Тло композиції виглядає одночасно спокійним та тривожним; основним елементом композиції виступає саме бліда постать, що «ховається» у листі верби. Дівчина зображена виснажено худою, її кінцівки висушені до кісток, а живіт пухлий від голоду, що було притаманно дітям на фотографіях тих часів; обличчя також схудле, проглядається силует кісток черепа; з одягу на ній немає нічого, окрім сорочки. В ті часи люди вимінювали останнє на їжу. Дівчина спеціально зображена білосніжною, майже прозорою, створюючи нерозуміння – вона жива чи це лише марення. Під час Голодомору часто голодуючі селяни помирали на вулиці, бо сподівалися застати перехожого з їжею, або споглядали як увозять на кладовище рідних, а потім, знесилені, вже не могли зрушити з місця та піти додому. Тому в селах під час голоду можна було нерідко зустріти такі знесилені постаті-примари на грані життя та смерті. Саме такою і зображена дівчина в композиції «Блукання під вербою». Що вона шукає і чому ховається серед листя верби – питання до глядача, на нього немає прямої відповіді. Замислившись над тим, що приховує в собі цей

сюжет – глядач має натрапити на власні міркування з цього приводу, позаяк ця композиція також з відкритим прочитанням. Мертва пташка у руці ліричної персонажки також багатозначний символ, але він має і конкретну мету – посилатися на центральну композицію серії – «Дарунок матері». Після усвідомлення концепції центрального сюжету, можна повернутися до розглядання композиції «Блукання під вербою» і віднайти в ній прочитання втрати дитини та натяк на ймовірний канібалізм.

«Дарунок матері»

Центральна частина серії – робота «Дарунок матері». В центрі композиції крупним планом голова померлої від голоду жінки з відкритим ротом; з нього ллється чорна густа кров та лежать зернинки, які намагаються з'їсти три невеличкі пташки. Цей сюжет натхненний моментом з роману Тетяни П'янкової «Вік червоних мурах», в якому матір ховала зерно в роті, щоб його не відібрали; після чого вона помирає і її дочка та син вибирають зернини з рота мертвої матері, щоб наїстися і вижити. Вибирати їжу з рота мертвої людини, а тим більше, матері – надзвичайно моторошна, дика і травматична подія. Звісно, це не пересічний досвід навіть для людей, переживших голод, проте, якщо не сприймати описане прямо, а алегорично – можна сказати, що це так чи інакше пересічний досвід. Матері, часто обмежуючи себе у всьому, віддавали останнє своїм дітям, щоб вони могли вижити. Саме це і відбувається в композиції «Дарунок матері» - жінка помирає, віддаючи останнє, що вона змогла зберегти своїм дітям, щоб вони вижили. А діти, наче пташенята, їдять зерно з рота матері, бо не мають іншого виходу, як прийняти материн останній подарунок. Також, відстежується тема переродження душі – через зерно (життя) від матері до дітей.

«Спочинок коня»

Уривок «Спочинок коня» - най ілюстративніший в серії. Центр композиції – кінь, якого підв'язали за мотузки до гілки дерева, щоб він не валився з ніг. Кінь зображений виснаженим та схудлим, яким тільки і міг бути кінь в час геноцидального голоду; про це розповідають ті, хто пережив Голодомор, безпосередньо в книзі К. Н. Гудзенко «Трагічні голоси» чоловік розповідає про те, як коні валилися з ніг, їх підв'язували на ніч, щоб вони якось тримались. Обробляти землю ці коні вже не могли. Роль цієї тварини в 1932 – 1933 здебільшого була в тому, щоб возити грабу з трупами. За це хазяїну давали невеличкий пайок, якого все одно не вистачало, але інших варіантів для виживання було небагато.

Отже символ коня, майже портретний, це одночасно і фігура жертви голоду, яка не може втримати себе на ногах; і уособлення виснаженого функціонера, який змушений виконувати тяжку працю – споглядати смерть та обслуговувати її.

«Нове жито (життя)»

Назва завершального уривку серії посилається на назву першої композиції, зациклюючи її. Ця робота одночасно і про смуток і про надію. Змістовно вона перегукується з центральною роботою серії «Дарунок матері», позаяк домінуюча тема – переродження. Життя та смерть завжди йдуть рука об руку і там, де загибель – там є і народження. На заключному уривку серії зображений скелет, що погруз у чорноземі, і крізь його кістки пробиває собі життя молоде колосся; колоски також «переходять» в небо, утворюючи хмари; в небі летять птахи. Птахи, як діти, що вижили, сміливо летять на зустріч життю, адже нічого іншого їм не залишається. Жертви голодної смерті, уособлені скелетом, це ті, хто помер, щоби інші вижили; це ті, кого ми маємо пам'ятати, щоби історія не повторилася знову. Колосся це ті, хто вижив і дочекався врожаю, хто пройшов крізь смерть. Скелет та

колосся це багатозначні протилежні символи, що доповнюють одне-одного: жертви та виживші, смерть та життя.

Висновки до розділу

Концептуальне рішення графічної серії втілює в собі ідею «уривчастості» пам'яті національної травми. Окремі «уривки», втілені в кожній з робіт серії, у поєднанні підсилюють враження та підтримують концепцію «уривків». У роботах були застосовані символи та алегорії, які піддалися переосмисленню при аналізі аналогів; зокрема символ зерна як життя, ототожнення смерті з комуністичним функціонером і т.д. Також в концептуальному рішенні творчого задуму бралися до уваги реальні історичні факти, які були художньо переосмислені в роботах серії. Окрім того, концептуально серія виконана так, щоб мати відкриту інтерпретацію і дати глядачеві простір для власних рефлексій на тему. Остання композиція серії «закриває» цикл, роблячи посилання на першу роботу серії.

РОЗДІЛ 4. КОМПОЗИЦІЙНО-ТЕХНІЧНЕ РІШЕННЯ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

Цикл графічних творів був створений у техніці монохромної ліногравюри. Ліногравюра була обрана як техніка, яка має спроможність бути надрукованою в багатьох екземплярах; її художня мова є одночасно достатньо лаконічною та живою для втілення концепції твору. Окрім того, ліногравюра, як друкована техніка, відчувається глядачем як щось суттєве, матеріальне, проте при цьому легко може бути оцифрована і представлена для перегляду в мережі internet.

Графічну серію було створено монохромною, для друку чорною фарбою. Відсутність кольору була обрана як найдоцільніший варіант до концептуального рішення. Оскільки серія мала на меті частково дотриматися концепції «відкритої інтерпретації» - відсутність кольорових акцентів уникає підкреслень, загострення уваги глядача, конкретики та лишає відкритим простір для пошуку власних думок та рефлексій глядача на тему. Окрім того монохромність дозволяє уникнути недоречних інтерпретацій, хибно осмисленої подачі кольору – роботи про Голодомор цілковито про горе і трагедію; будь-які інші кольорові акценти в графіці можуть додати в роботу недоречні змістовні інтерпретації. Отже, аби уникнути появи додаткового візуально-сміслового навантаження або хибних інтерпретацій – було вирішено створити серію монохромною.

Графічна мова творів серії це поєднання домінуючого чорного, білих акцентних плям та переважання повторюваних, переважно хвилястих, рябих ліній. Повторюваний патерн ліній створює ефект мерехтіння та неспокою, який слугує як концептуальному задуму, так і технічному – утворює світлотіньові відносини композиції, візуалізує форму об'єктів і тла. Перевага чорного над білим у творах – створює відповідний «морок» для підтримки смислового задуму, окрім того підтримуючи цілісність композицій.

Підсумовуючи вищезазначене можна констатувати, що графічна мова серії та усі композиційно-технічні рішення слугують для розкриття творчого задуму та втілення концептуальних задач.

Висновки до розділу

Серія графічних робіт «Алегоричні уривки голоду» була створена як наслідок переосмислення досліджених аналогів, проте є втіленням авторського концептуального бачення. Її було створено з дотриманням історичного контексту та достовірності. Графічна мова та композиційно-технічні засоби виразності слугують для якомога виразнішого втілення та дотримання концептуально – смислових ідей.

ВИСНОВКИ

Було проведено дослідницьку роботу з пошуку, відбору та аналізу аналогів за темою. Також була проведена робота з реальними історичними фактами (статті, інтерв'ю та інші письмові свідчення очевидців, документальні фільми). Проаналізовані візуальні та історичні матеріали були художньо переосмислені і слугували ґрунтом для практичної роботи.

Було обґрунтовано важливість та актуальність теми. Зокрема необхідність звернення до травматичного досвіду попередніх поколінь (безпосередньо Голодомору) задля кращого усвідомлення національної самості та актуальних тенденцій. Окрім того було зазначено необхідність у актуалізації та переосмисленні досвіду Голомору, а також надання цій темі ширшої репрезентації через мистецтво.

Також для загального розуміння теми та її репрезентації були вивчені інші способи репрезентації теми через мистецтво, зокрема художня література.

Після проведеного дослідження репрезентації теми Голодомору через мистецтво (зокрема аналіз візуальних аналогів) та ознайомившись зі свідченнями очевидців, було переосмислено загальний досвід через створення нової творчої серії. Було розроблено концепцію, створено начерки та реалізовано в матеріалі практичну роботу.

Практична робота втілює в собі результат дослідження теми та творчого переосмислення. Композиційно-технічні рішення слугують втіленню концептуально-сміслових задумів. Роботу виконано з урахуванням її мети і завдання, принципів академічної доброчесності; а також несе в собі художню новизну, адже представляє собою нове художнє переосмислення та досліджує вже наявні візуальні аналоги.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Музей голодомору (зображення та статті) - <https://holodomormuseum.org.ua/>
2. К. Н. Гудзенко – «Трагічні голоси»
3. А. Анісімова – Голодомор у світовому контексті <https://www.ukrainer.net/holodomor-u-svitovomu-konteksti/>
4. <https://suspilne.media/culture/521783-niakimi-bombami-ne-znisis-posuk-identichnosti-v-rozmovi-z-mistkineu-virou-barinovou-kulebou/> - «Суспільне» про Віру Баринову-Кулебу
5. Тетяна П'янкова - «Вік червоних мурах»
6. М. Марченко - Музею історії України подарували 33 картини, присвячені Голодомору - <https://vechirniy.kyiv.ua/news/1736/>
7. В. Шандро та Т. Трощинська - В. Франчук про Голодомор - <https://hromadske.radio/podcasts/hromadska-hvylya/ditky-dopovzly-do-toyi-cybulky-nayilysya-i-tam-pomerly-hudozhnyk-valeriy-franchuk-pro-golodomor>
8. Ю. Кузьменко - На Сумщині врятували значну частину гравюр, присвячених Голодомору 1932–1933 років - <https://suspilne.media/culture/542117-na-sumsini-vratuvali-znacnu-castinu-gravur-prisvacenih-golodomoru-1932-33-rokiv/>
9. Ukrainer – Голодомор в світовому контексті <https://www.ukrainer.net/holodomor-u-svitovomu-konteksti/>
10. А. Котова - Музей Голодомору оцифрував гравюри Миколи Бондаренка із серії "Кулінарна книга" - <https://nashkiev.ua/news/muzei-golodomoru-otsifruvav-gravyuri-mikoli-bondarenka-iz-serii-kulinarna-kniga-foto>

ДОДАТКИ:

Список ілюстрацій

- Іл. 1.1. Віктор Цимбал «Рік 1933»
- Іл. 1.2. Б. Певний «Земля»
- Іл. 1.3. Ніна Марченко «Мати 1933-го»
- Іл. 1.4. Ніна Марченко «Дорога скорботи»
- Іл. 1.5. Віра Барінова-Кулеба «Материнство 1933»
- Іл. 1.6. Віра Барінова-Кулеба «Сину, це твоя Земля» 2006.
- Іл. 1.7. Віра Барінова-Кулеба «Господи! За що?» 2007.
- Іл. 1.8. Віра Барінова-Кулеба «Незабутнє»
- Іл. 1.9.. Віра Барінова-Кулеба «Дід Микола 1933»
- Іл. 1.10. Валерій Франчук «Голодомор»
- Іл. 1.11. Валерій Франчук «Жнива голоду»
- Іл. 1.12. Геннадій Волошенюк «Три колоски»
- Іл. 1.13. Микола Бондаренко «Дві війни»
- Іл. 1.14. Микола Бондаренко «Полова»
- Іл. 1.15 Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.16. Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.17 Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.18 Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.19 Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.20 Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.21., 1.22. Микола Теліженко «Голгофа України» 2013
- 1.23. Андрій та Лія Достлєви «Мені досі соромно викидати їжу – бабуся розповідала мені про голодомор», 2019
- 1.24. Фото А.Вінерберга 1933
- Іл..2.1. «Вкрадене жито (життя)»
- Іл..2.2 «Блукання під вербою»
- Іл. 2.3. «Спочинок коня»

Іл. 2.4. «Нове жито (життя)»

Іл. 2.5. «Дарунок матері»

Іл. 2..6. «Алегоричні уривки голоду»

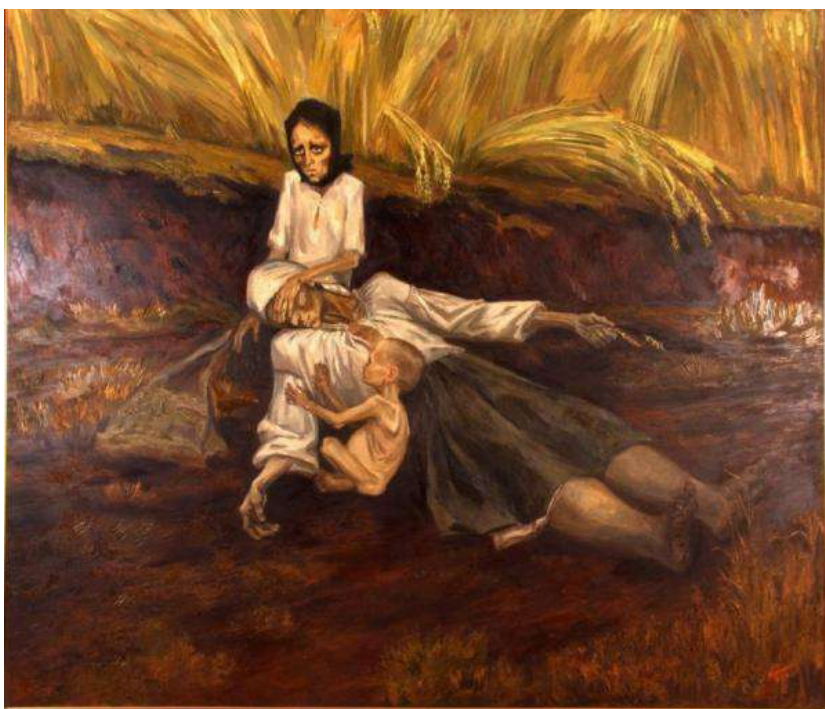
Альбом ілюстрацій



Іл. 1.1. Віктор Цимбал «Рік 1933»



Іл. 1.2. Б. Певний «Земля»



Іл. 1.3. Ніна Марченко «Мати 1933-го»



Іл. 1.4. Ніна Марченко «Дорога скорботи»



Іл. 1.5. Віра Барінова-Кулеба «Материнство 1933»



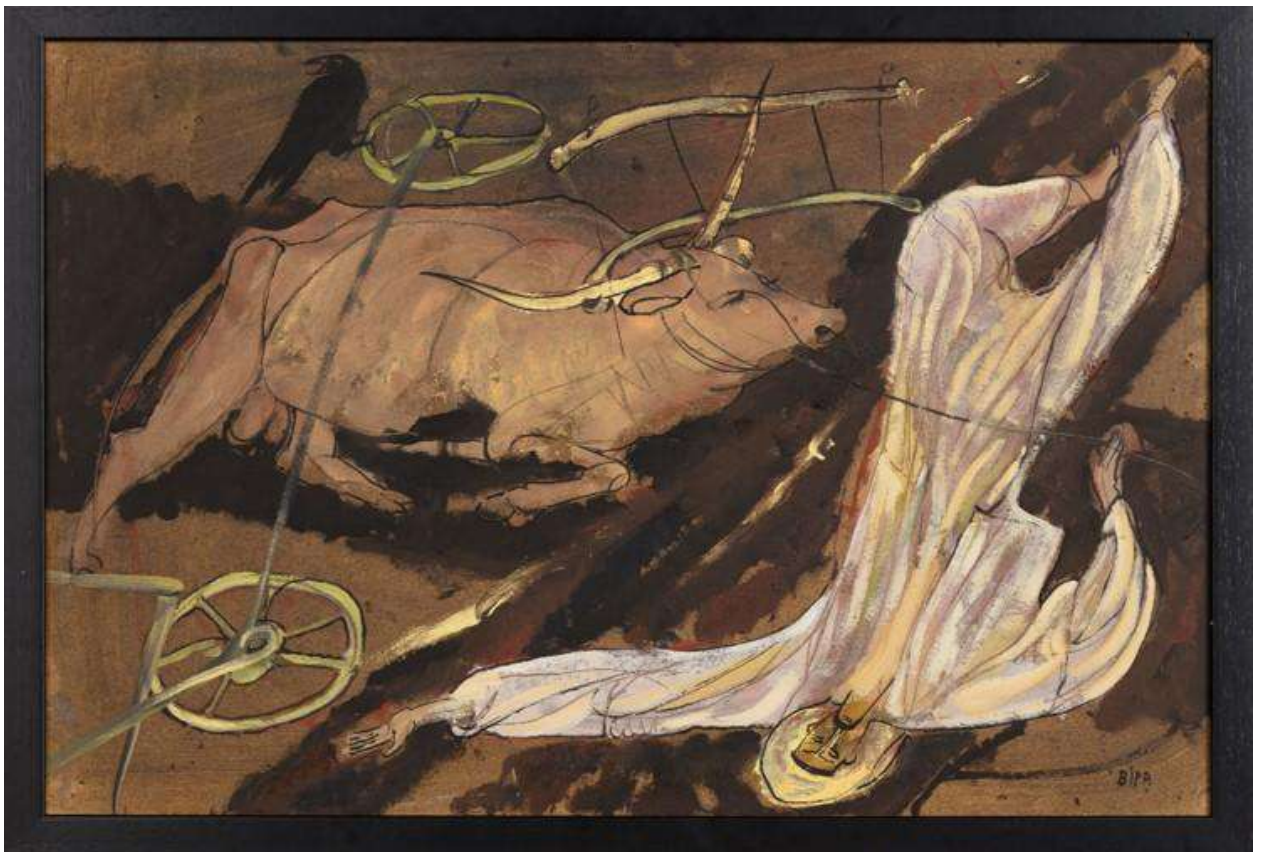
Іл. 1.6. Віра Барінова-Кулеба «Сину, це твоя Земля» 2006.



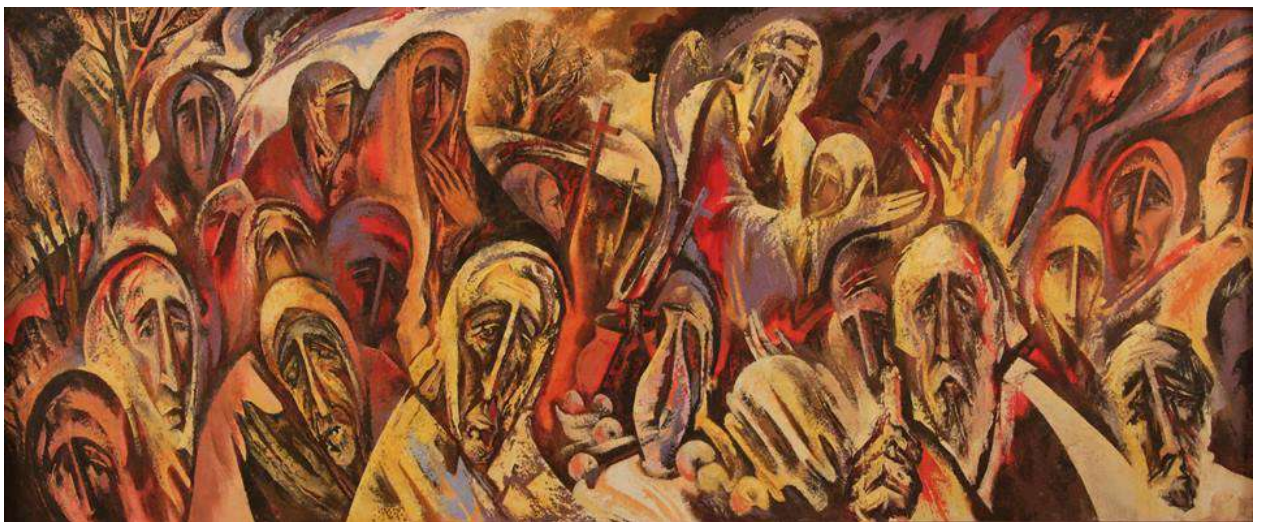
Іл. 1.7. Віра Барінова-Кулеба «Господи! За що?» 2007.



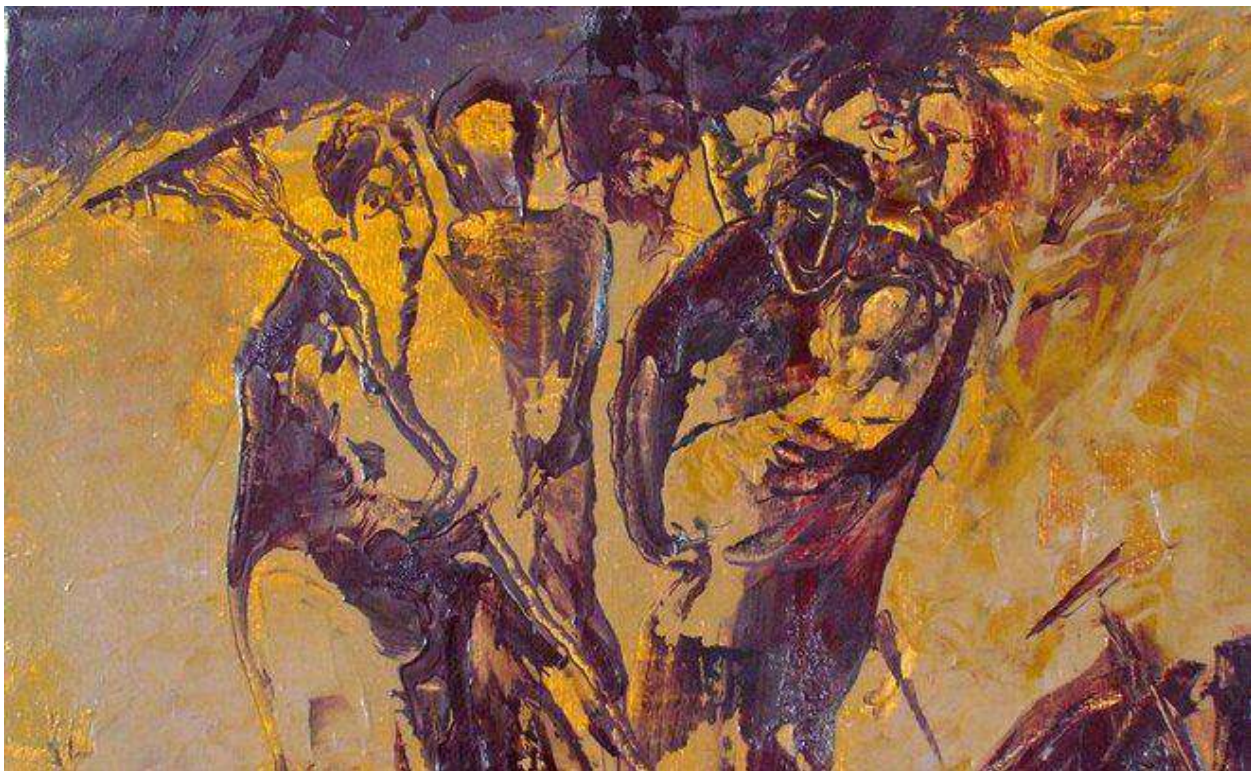
Іл 1.8. Віра Барінова-Кулеба «Незабутнє»



Іл. 1.9.. Віра Барінова-Кулеба «Дід Микола 1933»



Іл. 1.10. Валерій Франчук «Голодомор»



Іл. 1.11. Валерій Франчук «Жнива голоду»



Іл. 1.12. Геннадій Волошенюк «Три колоски»



Antisemit. 1933 рік. 2005



Полова. 1997

Іл. 1.13. Микола Бондаренко «Дві війни»

Іл. 1.14. Микола Бондаренко «Полова»



Іл. 1.15 Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.16. Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.17 Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.18 Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.19 Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.20 Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.21., 1.22. Микола Теліженко «Голгофа України» 2013



1.23. Андрій та Лія Достлєви «Мені досі соромно викидати їжу – бабуся розповідала мені про голодомор», 2019

1.24. Фото А.Вінерберга 1933:





Фото натовпу біля сільторгу



Селяни пішки покидають села у пошуках їжі на Харківщині



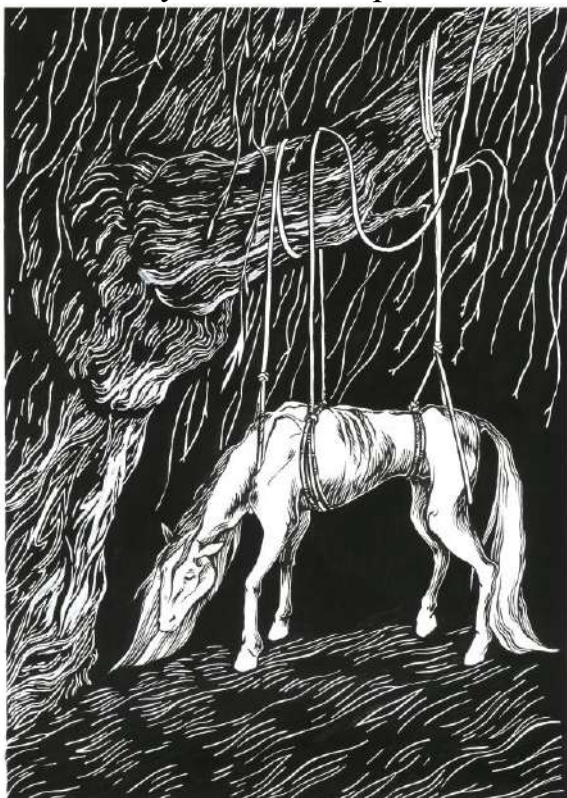
Графічна серія «Алегоричні уривки голоду»



Іл.2.1. «Вкрадене жито (життя)»



Іл.2.2 «Блукання під вербою»



Іл. 2.3. «Споочинок коня»



Іл 2.4. «Нове жито (життя)»



Іл. 2.5. «Дарунок матері»



Іл. 2..6. «Алегоричні уривки голоду»

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра Графіки

**ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ ТВОРУ А. КОРНЄВА
«ЧИМ ВІДОМА СОНЯ ДЕЛОНЕ. ОПОВІДЬ В МАЛЮНКАХ»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Бондур Вероніка Ігорівна

Науковий Керівник

доцент

Розенфельд М. І.

Рецензент

Директор видавництва «Astra»,

головний редактор

Джавахідзе Н. Н.

Харків 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ДИТЯЧОЇ КНИГИ «ЧИМ ВІДОМА СОНЯ ДЕЛОНЕ»	6
1.1 Основна концепція теми та інтерпретація	6
Висновки до першого розділу.....	10
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ.....	12
2.1 Ілюстровані біографії художників як жанрові аналоги.....	12
2.2 Стилiстичні й образні рішення в аналогах дитячої ілюстрації.....	18
2.3 Техніки і технології ілюстрування у сучасній книжковій графіці.....	24
Висновки до другого розділу.....	26
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ.....	27
3.1 Загальне візуальне рішення	27
3.2 Функціонально-естетичне призначення книги.....	28
3.3 Прив'язка до видавничого контексту.....	29
3.4 Етапність реалізації.....	30
Висновки до третього розділу	31
ВИСНОВКИ	33
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	35
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	37
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій.....	39

ВСТУП

«Чим відома Соня Делоне. Оповідь в малюнках» – це художньо-пізнавальна дитяча книга, яка створена задля знайомства юного читача з постаттю в історії мистецтва XX століття – Сонею Делоне. Її творчість – це авангард, колористичні експерименти, прикладне мистецтво, що відкривають простір для емоційного і візуального розвитку дитини. За допомогою ілюстрованої оповіді авторка прагне подати історію життя і творчості Соні Делоне у доступній, зрозумілій формі, адресованій навіть найменшим читачам.

У суспільстві зростає усвідомлення важливості естетичного виховання з раннього віку. Мистецтво здатне стати для дитини мовою розуміння світу, адже діти відкриті до нових форм, кольорів і смислів. В умовах швидкої діджиталізації та інформаційного перенасичення особливу цінність набувають твори, що поєднують художню якість, культурну глибину й педагогічну складову.

Історія Соні Делоне – історія мисткині, яка перетворила колір і форму на мову радості, ритму й руху. Її життя і творчість – промовистий приклад того, як жіночий голос у мистецтві може бути сильним, вільним і новаторським. З огляду на досягнення Соні Делоне, подання її постаті дітям як маршруту від натхнення до самовираження, сміливості мислити нестандартно й бачити красу в буденному видається вкрай важливим.

Дитяча книга візуального спрямування слугує засобом виховання смаку, розвитку уваги до деталей і формування асоціативного мислення. Задум книги полягає у зануренні дитини у світ мистецтва через образи, сюжет і ілюстрації, роблячи мистецький простір живим і близьким.

Отже, подібні проекти є важливим кроком у формуванні нового покоління читачів, які знатимуть і цінуватимуть світову та національну історію мистецтва.

Актуальність теми

Медійний простір сьогодення перенасичений цифровим контентом і практиками миттєвого споживання. В умовах інформаційного перенасичення пріоритет набуває створення якісних художніх видань, що поєднують естетичну вартість, освітню функцію та естетичний вплив. Окреслені риси властиві сучасним пізнавально-художнім дитячим книгам. Звернення до постаті Соні Делоне як героїні ілюстрованого видання відповідає завданню формувати в дітей візуальну грамотність, відчуття стилю та цілісне сприйняття мистецтва як невід'ємної частини життя.

У культурному вимірі видання допомагає зберегти й глибше осмислити спадщину європейського модернізму, в освітньому – розвиває уяву, творчість і сприйняття кольору. Важливо звертати увагу на видатних жінок-художниць, чий внесок у світову культуру тривалий час залишався непоміченим або недооціненим.

Новизна роботи

У художньому плані твір поєднує глибоке переосмислення творчих принципів Соні Делоне, а саме ритму, кольорової динаміки та геометричної гармонії, із врахуванням особливостей дитячого сприйняття. Ілюстрації створені з акцентом на поєднання теплого й холодного кольору, виразний візуальний контраст, симетрію.

З технічного боку твір відповідає сучасним стандартам оформлення дитячих книжок. Крім того, він передбачає можливість різних форматів подачі, наприклад, у майбутньому його легко можна адаптувати до інтерактивної електронної версії.

Мета і завдання роботи

Метою роботи є створення художнього оформлення до твору А. Корнєва «Чим відома Соня Делоне. Оповідь в малюнках» – дитячої книги про життя і творчість Соні Делоне з використанням діджитал арту та інтерпретації її стилю.

Досягнення мети передбачає виконання таких завдань:

1. Дослідити біографію та творчість Соні Делоне як джерело художнього образу та візуальних рішень.

2. Проаналізувати особливості стилю Делоне, його колористику, ритм, декоративність та застосування у книжковій ілюстрації.

3. Розглянути сучасні приклади дитячих ілюстрованих книжок, зокрема біографічного та мистецького спрямування.

4. Розробити концепцію і структуру книги (розвороти, композиції, логіка подачі, художній стиль).

5. Створити серію ілюстрацій, які відповідають віковим особливостям сприйняття, з урахуванням стилю Соні Делоне.

Змістовно-ідейним завданням книги є передати основні моменти життя Соні Делоне, зробити акцент на її естетичних пошуках, любові до кольору, текстилю, ритму та абстракції. Художнє завдання полягає в інтерпретації стилю Делоне через сучасну дитячу ілюстрацію: гармонійно поєднати текст і зображення, створити візуально насичений, але не перевантажений простір, де дитина зможе «жити» разом із героїнею книги.

Структура роботи визначається темою, метою й завданнями. Робота складається із вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків (А – список ілюстрацій; Б – альбом ілюстрацій).

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ДИТЯЧОЇ КНИГИ «ЧИМ ВІДОМА СОНЯ ДЕЛОНЕ»

1.1 Основна концепція теми та інтерпретація

Соня Делоне (при народженні Сара Штерн) народилася у місті Одеса. Вона стала однією з найяскравіших постатей художньої еміграції, яка вплинула на культурне життя Парижа на початку XX століття. У 1910 році Соня одружилася з французьким живописцем Робером Делоне, від якого народила сина Шарля. У Парижі подружжя Делоне стали активними учасниками авангардної богеми, залученими до новітніх художніх течій і виставок. Разом з однодумцями вони заклали основи новаторського напрямку – орфізму [1].

Власну манеру живопису подружжя називало симультанізмом – від слова *simultané* (одночасний) – підкреслюючи взаємодію кольорів і форм у єдиному ритмічному русі. Французький поет і критик Гійом Аполлінер, захоплений їхніми картинами, охрестив цей стиль «орфічним кубізмом», провівши паралель із міфічним музикантом Орфеєм [2]. На відміну від класичного кубізму, що виник раніше і в аналітичній стадії тяжів до стриманої монохромної гами, орфізм Делоне вирізнявся сміливим використанням яскравих, насичених барв [3]. Кубісти на чолі з Пікассо свідомо обмежували палітру приглушеними тонами, аби зосередитися на формальних пошуках, тоді як Робер і Соня Делоне зробили колір головним носієм змісту та емоції, досягаючи «оптичного гудіння» через контрастні поєднання [3]. Орфізм будувався на принципі гармонійного зіставлення площин чистого кольору для створення відчуття динаміки та музикальності живопису [4]. Якщо кубісти ніколи повністю не відмовлялися від зображення реальних об'єктів (навіть у пізніх, синтетичних колажах проглядалися фрагменти предметного світу), то Делоне з однодумцями одними з перших почали експериментувати з цілковитою абстракцією, без жодних прямих референцій до натури. Її абстрактні композиції з геометричних форм і кольорових кіл передавали «відчуття внутрішнім оком», за висловом сучасників [3], тобто

намагалися візуалізувати внутрішні переживання, ритми міста і музики. Показово, що одним із імпульсів для такого новаторства послужило саме українське народне мистецтво: Соня згадувала, як у 1911 році зшила для свого новонародженого сина ковдру з різнокольорових клаптиків на зразок тих, що бачила в селянських хатах України. Коли робота була готова, виявилось, що поєднання строкатих фрагментів тканини створює ефект, співзвучний новітнім кубістичним концепціям – і тоді подружжя вирішило спроектувати цей принцип на інші об'єкти та живопис [1].

Попри світове визнання, на батьківщині Соні Делоне про неї довгий час знали вкрай мало. Найбільші колекції її творів зосереджені за кордоном (приміром, у паризькому Центрі Помпиду) і продаються на міжнародних аукціонах за мільйони євро, тоді як в Україні зберігаються лише дві її роботи – в архівах Національного художнього музею. Мистецтвознавці пояснюють, що саме відсутність оригіналів Делоне у вітчизняних музеях, помножена на ізоляцію радянських часів, стала причиною тривалого забуття: у період, коли її слава гриміла в Європі, в СРСР авангардне мистецтво було заборонене, і ім'я Делоне не проникло крізь «залізну завісу». Лише після відновлення незалежності українці почали відкривати для себе її доробок та усвідомлювати, що світове мистецтво модернізму має й українське коріння. Сучасне переосмислення творчості Делоне в Україні відбувається у контексті перегляду спадщини українського авангарду. Дослідниця Валентина Клименко наголошує, що визначальною ознакою української художньої традиції є яскравий кольоровий базис – саме українські митці принесли експресивний колір у європейський авангард початку XX століття [2].

Створення художнього твору, присвяченого видатній постаті, є важливим кроком для розширення культурного горизонту. Подібний жест підкреслює значення жінок-художниць в історії світового мистецтва й особливо доречний у період, коли українське суспільство активно шукає та переосмислює власну культурну ідентичність через мистецтво.

У ХХІ столітті дитяча книга переживає оновлення: давно вийшла за межі суто навчального інструмента чи розваги й посіла місце повноцінного художнього явища [5]. Тут перетинаються педагогіка, візуальне мистецтво, психологія, естетика, філософія дитинства та дизайн. Сучасне видання для дітей формує уважного глядача й співтворця; саме з книжки часто починається шлях дитини у світ культури.

Дитяча література сьогодні – простір експериментів. Ілюстрація дедалі частіше працює як окрема мова: веде оповідь поруч із текстом або бере її на себе. У таких випадках художник і дизайнер стають співавторами й вибудовують цілісний світ, у який занурюється читач.

На інтернаціональному ринку дитячі видання все частіше сприймаються як артоб'єкти. Сторінка працює як міні-експозиція, що допомагає розвивати естетичний смак. Читання перетворюється на мультисенсорний досвід, де важать слово, образ, на дотик папір і ритм перегортання.

Твір «Чим відома Соня Делоне» замислюється у форматі, що є візуально розгорнутим й просторово виразним.

Така орієнтація надає ширину панорами, дозволяє повніше розкрити потенціал ілюстрацій у декоративній манері з акцентом на гармонії кольорів, ритмі та абстрактних формах, притаманних стилю Соні Делоне. Обраний формат допоможе зручно komponувати зображення і текст на одному розвороті, зберігаючи візуальний баланс і цілісність композиції.

Панорамність розворотів підкреслює динаміку ілюстрацій, підтримує ідею руху – ключовий мотив у творчості Делоне – й водночас лишає простір для зручного читання. Видання спрямоване не лише на дітей, а й на ширшу аудиторію – читачів, що цікавляться мистецтвом, дизайном та історією культури. Основою художнього задуму стала інтерпретація стилю Соні Делоне – смілива абстракція, ритмія кольорів, декоративність, відчутний рух і постійний діалог живопису з дизайном та прикладними практиками природно лягли в простір дитячої книги. Мета оформлення – не копіювання, а уважне переосмислення з урахуванням дитячого сприйняття. Під час роботи над ілюстраціями головним завданням є

створення візуального середовища, наповнене життям, рухом і радістю – риси, що вирізняють творчість Делоне; композиції спираються на орфізм: поєднання плавних і чітких геометричних форм, ритмізація простору кольором і переходи між статикою та рухом.

Головна стилістична особливість книги полягає у поєднанні декоративної площинності з легкими, природними переходами кольору. Колір у композиціях виконує емоційну роль: теплі й холодні тони взаємодіють на основі контрасту, створюючи живий ритм. У змістовному плані ілюстрації уникають надмірної деталізації – подібне рішення ухвалено свідомо. Образи узагальнені, що узгоджується з абстрактним характером творчості Соні Делоне; зображення залишають простір для уяви, дозволяючи читачеві домислювати сюжетні лінії.

Текст і зображення взаємодіють органічно, не дублюючи одне одного: інколи малюнок веде оповідь, а слово лише підсилює враження. Тим самим підкреслюється співавторство художника й письменника у творенні спільного естетичного світу. На окремих розворотах композиція спрямовує погляд, мов мелодія, – паузи, повтори та ритмічні «римування» візуально відгукуються на орфічну ідею звучання кольору. Ілюстрації створюються з урахуванням дитячого й дорослого сприйняття: видання задумано як багат шаровий твір, який читається на різних рівнях. Для дитини – яскрава історія про незвичайну художницю, що любила колір; для дорослого – подорож крізь стиль, який вплинув на мистецтво ХХ століття. Узагальнюючи, художній задум книги поєднує візуалізацію біографії Соні Делоне та продовжує ідею «тотального мистецтва».

Книга «Чим відома Соня Делоне» покликана унаочнити заявлений задум: поєднати біографічну лінію, мистецтвознавчі пояснення й художнє осмислення, а через колір, ритм, форму та композицію ілюстрації передати головні для творчості Делоне ідеї. Практичний блок магістерської роботи передбачає виконання ілюстрацій у такій техніці, що відкриває широкі можливості для точного опрацювання форми, кольору й композиції і водночас дозволяє без втрати якості готувати матеріал до подальшого тиражування. Під час створення образів планується використання авторських прийомів, що імітують фактури

традиційного мистецтва – олівці, пастель, воскову крейду. Обраний інструментарій дає змогу зберігати живу пластику лінії, досягати високого контролю над композицією, гнучко варіювати колористику та легко адаптувати макет під різні носії – від друкованого накладу до екранів планшетів або інтерактивних книжок. Особливу увагу приділено колористиці: система побудована у стилістиці Соні Делоне з насиченими відтінками, активними зіставленнями теплих і холодних тонів та гармонійними взаємодіями кольорових площин. Колір працює як смисловий носій: через ритмічні композиції, орнаментальність, повтор форм і тональні акценти читач інтуїтивно знайомиться з основами абстрактного мислення, що лежать у підґрунті творчого світу Делоне.

Висновки до першого розділу

Перший розділ окреслив мистецькі, культурні й технологічні засади створення дитячої книги «Чим відома Соня Делоне». Аналіз поглибив розуміння значущості постаті Соні Делоне та можливостей інтерпретації її стилю у форматі сучасного ілюстрованого видання. Об'єкт дослідження – художниця, дизайнерка, представниця європейського авангарду – має особливу вагу для українського контексту: зроблено крок до культурної самоідентифікації та утвердження ролі жінок у світовій історії мистецтва.

Обґрунтовано доцільність горизонтально орієнтованого формату, що розкриває потенціал візуальної оповіді: панорамна побудова сприяє глибшому зануренню, забезпечує гармонійне komponування тексту й зображення та підкреслює динаміку, узгоджену з ритмікою орфізму. Художній задум спирається на переосмислення принципів кольору, геометрії, орнаменту й композиції з урахуванням дитячого сприйняття. Ілюстрація розглядається як сфера синтезу, де зустрічаються дизайн, живопис, графіка, колаж, цифрові технології й педагогіка; у цьому розумінні візуальна мова виконує водночас пізнавальну, комунікативну,

освітню й культурну функції та працює для читачів різного віку, надаючи виданню багаторівневості.

На рівні засобів виразності визначено необхідність використання технік, що дозволяють гнучко працювати з кольором, фактурою та формою, а також адаптувати матеріал до різних медіаформатів. Обраний художній підхід має забезпечувати високу якість зображень, точність композиційних рішень, гнучкість подачі та переконливу імітацію матеріальності традиційних технік. У підсумку сформовано цілісну теоретичну базу для подальшого аналізу художніх аналогів, розроблення візуального стилю та практичної реалізації проєкту; поєднання поваги до мистецького спадку, інновацій у візуальному рішенні й актуальності для сучасної української культури, визначає логіку наступних кроків роботи.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1 Ілюстровані біографії художників як жанрові аналоги

У сучасній ілюстрованій дитячій літературі жанр біографії помітно зміцнив позиції. Видавці й автори дедалі частіше звертаються до історій життя, бо через них легко поєднати пізнання й виховання. Молодші читачі знайомляться з помітними постатями минулого й сучасності, відчитують цінності на прикладі реальних людей і бачать, як наполегливість перетворює мрію на дію.

Одним із найуспішніших міжнародних проєктів стала серія «Little People, BIG DREAMS», започаткована письменницею Марією Ісабель Санчес Веґара. Місія проста й надихальна: кожен великий творець колись був дитиною. Назва промовляє сама за себе – «Маленькі люди з великими мріями». Кожна книжка зосереджується на ранніх роках героя, головних викликах і кроках до визнання. Наприкінці подають фактографічну довідку й фотоматеріали [6]. Серія вже налічує понад сотню біографій і охоплює різні сфери – науку, мистецтво, музику, спорт, права людини, моду, літературу – та продовжує зростати.

Особливо цінно, що серед героїв представлені не лише загальновизнані постаті, а й менш знані діячі, науковиці, активістки, люди з інвалідністю, представники різних рас і культур. Кожна книжка має обсяг близько 32 сторінок і вибудовується як поетапна оповідь: дитинство, відкриття інтересу до справи, труднощі, подолання, досягнення, вплив на світ. У фіналі зазвичай додають фотографію реальної особи та коротку біографічну довідку, що підсилює зв'язок між художнім образом і документальними фактами. Ілюстрація відіграє ключову роль у серії адже над оформленням працюють різні художники, тож візуальна мова кожного випуску відповідає характеру героя. Часто використовуються декоративна або наївна манери, адаптовані до дитячого сприйняття, проте емоційно точні й продумані. Колористика, ритм композицій і шрифтові рішення

допомагають сформувати впізнаваний образ, що легко запам'ятовується. Кожна книжка постає мініатюрною візуальною біографією, де простота подачі поєднується з глибиною змісту, тому серія зручна для сімейного читання й самостійного знайомства дітей з культурними постатями світової історії. У багатьох країнах видання використовують в освітньому процесі як допоміжний матеріал до уроків і в психологічних практиках.

Першим аналогом на розгляді є книжка Little People, BIG DREAMS «Andy Warhol» з ілюстраціями Тімоті Ханта 2021 року (Рис. 1) [6]. Візуальний ряд тримається на великих пласких полях кольору та простих геометріях. Домінують бірюзові й рожеві фони, поруч працюють гірчично-жовті та червоні акценти, силуети переважно чорні й дуже читабельні. Персонажі стилізовані до округлих форм, контури чисті, без зайвої фактури, тому сцени легко сприймаються навіть здалеку. Часто з'являється крупний план банки супу, що повторюється на кількох розворотах і працює як головний знак. На окремих сторінках великі літери POP поводяться як елемент зображення, задають темп і додають енергії.

Композиції чергують широкі «повітряні» поля та щільні акценти, завдяки чому погляд рухається в потрібному напрямі. Ритм відчувається легким і рівним, присутній м'який гумор у деталях, що підтримує інтерес молодших читачів.

Для власного проєкту варто взяти плакатну ясність силуетів, обмежену, проте сміливу палітру з кількох насичених тонів, повтор одного знака для ритму, великі вільні поля навколо персонажів, інтеграцію літер у композицію та м'яке чергування загальних і крупних планів, аби керувати увагою й зберігати легкість читання.

Далі розглянемо книжку Little People, BIG DREAMS «Yoko Ono» 2021 року з ілюстраціями Момоко Абе (Рис. 2) [6]. Візуальний світ побудований на м'яких текстурах і приглушених барвах, що нагадують трафаретний друк. Зерниста поверхня й легкі потертості додають тепла та відтінку ретро. Обличчя і постаті спрощені, лінії м'які, контури не різкі. Волосся героїні намальоване хвилястими бірюзово-синіми смугами, мотив повторюється від розвороту до розвороту й тримає впізнаваність.

Палітра стримана і гармонійна, багато гірчично-жовтих, оливкових, цегляно-червоних та сіро-блакитних площин, білий працює на світло і повітря. Контраст помірний, тому хочеться розглядати деталі довше. У сцені з *bed-in* з Джоном Леноном домінують молочно-білі постелі та тепла деревина, у сімейному епізоді в Токіо відчутні золотаві перегородки з тиграми й дрібні орнаменти, у нью-йоркському розвороті багато персонажів, але фактура і паузи розводять кольори. Композиції багатофігурні і водночас ясні, погляд ведуть діагоналі рук і інструментів, на передньому плані інколи з'являються силуети спостерігачів, що додає глибини. Текст поданий компактними блоками у верхніх зонах, шрифт легкий для читання, між групами об'єктів багато повітря, сцени з великою кількістю людей читаються без метушні.

Наступним аналогом у серії виступає випуск *Little People, BIG DREAMS* про Жана-Мішеля Баскію 2020 року з ілюстраціями Лучано Лозано (Рис. 3) [6], де вже обкладинка з гірчично-жовтим полем, темним силуетом і рукописним написом задає живий міський настрій і відчуття роботи від руки. Усередині сторінки вибудовані на змішаних засобах із виразними слідами пензля, воскових олівців, маркерів та брызок фарби, а волосся героя передане сміливими чорними мазками, що «рухаються», тому образ легко впізнається з першого погляду. Палітра працює рішуче й яскраво, домінують жовтий, кобальтовий, криваво-червоний, чорний і білий, колір звучить як удар і тримає ритм розворотів без потреби в додаткових декоративних ефектах. Композиції керують увагою через чергування великих «повітряних» площин із насиченими сценами, де працюють діагоналі рук і предметів, а поруч із парадними портретами монархів з'являється силует, напильний аерозолем у формі голови, що створює виразне зіставлення і підкреслює тему нових героїв мистецтва. Текст подають короткими блоками у верхніх зонах, шрифт не конфліктує з малюнком, повтор корони, балончиків і бруклінських деталей прошиває всі епізоди в цілісну подорож, завдяки чому молодший читач легко тримає нитку оповіді.

«*Radiant Child*» Джаваки Стептоу про Жана-Мішеля Баскію (Рис. 4) вирішує завдання інакше. Ілюстрації виконано як живописні колажі на знайдених

дерев'яних поверхнях, інколи на дошках зі слідами вулиці, що вводить у сам матеріал міську текстуру [7]. Завдяки цьому кожен розворот нагадує об'єкт з виставки, а не просто сторінку книжки, а повтор знаків на кшталт корони працює як лейтмотив і візуальний місток між сценами.

Далі перейдімо до книжки Little People, BIG DREAMS «Zaha Hadid» 2019 року з ілюстраціями Асун Амара (Рис. 5) [6]. Видання подає історію мисткині через чіткі криві й прямі лінії, що постійно «грають» одна з одною, тож розвороти мають відчутний рух і плавність форм; видавець прямо пропонує звернути увагу на контраст кривих і прямих, а також на кольорову схему, тож візуальна логіка легко зчитується навіть молодшими читачами.

Палітра стримана, проте виразна: багато коричневих, помаранчевих і жовтих площин у поєднанні з рожевими, блакитними та фіолетовими акцентами, що додають легкого «світіння» і підкреслюють динаміку кривих ліній; саме таку комбінацію зазначено в офіційному вчительському гіді до книжки, де рекомендують роздивитися сміливі контури й контраст форм, перш ніж дітям пропонувати власні малюнки з подібними ознаками.

Обкладинка та внутрішні сторінки подають героїню через плавні силуети й м'які переходи між великими кольоровими полями, а підписи й біографічний блок наприкінці підтримують історію короткими фактами і фотографіями, що допомагає поєднати образ і документ. У підсумку маємо приклад, де «королева кривих» проглядається не лише у сюжеті, а й у графіці: криві траєкторії, контурні акценти і тепла гама працюють разом, формуючи спокійний, проте виразний ритм сторінок, про що нагадує і промоматеріал серії.

Продовжучи огляд жанрових аналогів у форматі візуальної біографії, слід згадати про серію DK у співпраці з The Met «What the Artist Saw» (Рис. 6), що вибудовує сторінку як коротку візуальну лекцію з простими поясненнями й завданнями для дитини. Видання про Джорджію О'Кіфф [8] працює через поєднання легких текстів, яскравих ілюстрацій та музейного контенту, заохочуючи спробувати власні вправи після перегляду сторінок. У описаній моделі важливо, що репродукції і авторські зображення взаємно підсвічують одне

одного, а ритм розворотів задають короткі блоки інформації й тематичні візуальні акценти. Для розділу з уроками орієнтиром слугують підказки «подивися, що бачив художник» і «спробуй сам», що безпосередньо підводить юного читача до дії.

Цикл Лоренса Анхолта «Anholt's Artists Books for Children» (Рис.7) рухається в іншій площині, роблячи ставку на камерну історію й емпатію [9]. Тут часто присутня дитина-провідник поруч з відомим митцем, а ілюстрації вибудовують теплу, майже щоденникову атмосферу з м'якими барвами та неквапним кадруванням. У поєднанні з короткими репліками та побутовими сценами така манера знижує поріг входу в тему мистецтва і допомагає тримати зв'язок між великим іменем та звичайним життям. Серія існує у вигляді окремих книжок і збірників, що зручно для побудови бібліографії курсу або позакласного читання.

Книжка МоМА «Yayoi Kusama: From Here to Infinity!» (Рис. 8) демонструє, як стилістичний код художниці стає мовою дитячої сторінки [10]. Ілюстрації Еллен Вайнштейн працюють з мотивом крапок і повтором форм, поряд з'являються репродукції робіт Кусами, завдяки чому дитина одночасно бачить авторську уявну сцену і справжній твір. Візуальна мова тримається на ритмі, орнаментальності й чітких плямах кольору, що добре читається без надмірної деталізації, а біографічний наратив подано легкими кроками від дитинства до зрілості.

«The Noisy Paint Box» Барб Розенсток з ілюстраціями Мері ГрандПрє (Рис.9) показує, як абстракцію можна пояснити через досвід відчуттів [11]. Кандинський постає через метафору синестезії, і малюнок передає «шум» кольору хвилями, спіралями, розлитими мазками. Важливим виглядає блок довідок наприкінці з репродукціями і джерелами, що полегшує інтеграцію книжки в урок і закріплює зв'язок між художнім образом і документом.

«Action Jackson» Яна Грінберга і Сандри Джордан з ілюстраціями Роберта Ендрю Паркера (Рис.10) фіксує момент створення «Number 1, 1950 (Lavender Mist)» і веде читача крізь процес [12]. Розвороти працюють як послідовність дій,

де фактура акварелі й легкі бризки допомагають передати рух і тіло в просторі, тому дитина спостерігає за творенням картини, ніби стоїть поряд з художником у майстерні.

Серед творів, які представляють жінок у мистецтві значно виділяється робота «Cloth Lullaby: The Woven Life of Louise Bourgeois» Емі Новеські з ілюстраціями Ізабель Арсено (Рис.11) [13]. Візуальна мова побудована на текстильних мотивах, повторі візерунків, ниток і перехресних штрихів, а палітра індиго, червоного й сірого тримає стриману емоційність. Така образність органічно пов'язує сюжет про дитячий досвід ткацтва з пізніми скульптурами та інсталяціями художниці.

Окремий пласт становлять видання, де мова ілюстрації прямо наслідує техніку митця. У «Matisse's Garden» (Рис.12) текст і зображення розгортаються навколо вирізаного паперу, колаж нагадує «велику різанину», а композиції з великих силуетів працюють як просторові постери. [14]. У «Georgia in Hawaii» текст Емі Новеські підтримують акрилові ілюстрації Юїї Моралес (Рис. 13), зібрані цифрово й занурені у тропічні барви [15]. Описана побудова дозволяє побачити художницю в новому ландшафті, а додаткові матеріали на звороті дають опори для уроку і самостійного читання. Рух у бік культурного контексту показує і «Diego Rivera: His World and Ours» Дункана Тонатіу (Рис. 14), де стилістику надихає мова доколумбових кодексів і де фінальні сторінки пропонують уявити, що саме художник намалював би сьогодні [16].

Підсумовуючи огляд аналогів, корисними виглядають прийоми серії Little People, BIG DREAMS: з випуску про Енді Воргола – плакатна ясність силуетів, лаконічна палітра кількох насичених тонів, повтор головного знака та інтеграція літер, що тримають ритм сторінки, з книжки про Йоко Оно – м'які текстури й приглушені барви з зернистою фактурою, зрозумілі багатофігурні сцени та компактні блоки тексту, з історії про Жана-Мішеля Баскію – енергія мазка, контрасти жовтого, кобальтового, червоного й чорного, чергування «повітря» та насичених фрагментів, мотив корони. З тома про Девіда Гокні – горизонтальна побудова розворотів, точна лінія, пастельна гама й інтелігентний гумор, з книжки

про Луїзу Буржуа – декоративна симетрія, орнаментальність і «червоні нитки» як візуальний зв'язок сцен.

2.2 Стилiстичнi й образнi рiшення в аналогах дитячої iлюстрації

Далі слід зосередити увагу на тому, як мова ілюстрації передає характер митців у дитячих біографіях: колір, ритм сторінки, вибір точки зору й ступінь узагальнення образів формують емоційний досвід читання та допомагають юному глядачеві «почути» художника очима.

До прикладу, у книжці присвяченій Вінсенту ван Гогу (Рис. 15), ілюстраторка Алетт Стратоф [6] створює світ, водночас легкий для дитячого сприйняття й глибоко символічний. Її спосіб роботи влучно показує, як зберегти повагу до складної постаті митця, адаптуючи оповідь до вікових потреб читача. Стилiстика поєднує наївну площинність, ручну текстуру та емоційно насичені барви; контурна лінія виразна, а поверхні наповнені мазками, що нагадують рух пензля – вочевидь, алюзія на манеру Ван Гога, без буквального цитування. Подібна стилізація не зводиться до копіювання, натомість формує впізнавану атмосферу, де з першого погляду відчувається темперамент героя.

Образ маленького Ван Гога навмисно спрощено до рівня знака. Великі очі, об'ємна зачіска, рудувате волосся формують зворушливий портрет, із яким дитина легко ототожнює себе й співпереживає. Композиції вибудовані ритмічно. персонаж часто у русі, з пензлем у руці, на тлі пшеничних полів, зірок, птахів чи будівель, тож виникає ефект занурення у внутрішній світ героя, у його відчуття природи, кольору й світла. Ілюстраторка активно змінює точку зору. Трапляються фронтальні сцени, діагональні розміщення й навіть вигнуті перспективи з м'якою деформацією простору – прийом перегукується з емоційним, нерівномірним поглядом самого художника. Особливо промовисто працює колористика як наскрізний засіб передачі стану: сторінки насичені, барвні, з опорою на улюблені тони Ван Гога, тож настрій читається ще до знайомства з текстом.

Ілюстрації до біографії Ван Гога стають гідним орієнтиром для видання про Соню Делоне. Обидва митці мислили кольором, ритмом і формою, а автори дитячих сторінок переосмислюють їхню мову через власну стилістику, не вдаючись до буквального повтору. У власному проєкті прагну передати внутрішній ритм, любов до абстракції, руху й кольору через сучасну, доброзичливу до дитини стилізацію, що говорить просто про складне й залишає простір для уяви.

У межах серії Little People, BIG DREAMS про Фріду Кало (Рис. 16) було розглянуто видання з ілюстраціями Джі Фан Енг [6]. Манера поєднує наївну площинність, декоративну стилізацію і м'яку кольорову виразність. Лінія тепла, форма спрощена, проте насичена символами, емоційний тон виразний і доречний для дитячої біографії. Образ Фріди впізнаваний і водночас адаптований до мови дитячої картинки. Збережено моноброву, вінки з квітів у волоссі, темну гаму волосся, глибокий погляд. Округлі силуети та лагідні контури знімають драматизм і відкривають шлях до співпереживання. Візуальна стилізація тяжіє до наївної традиції з фольклорними мотивами, що природно підтримує мексиканський контекст. На сторінках з'являються квіти, кактуси, орнаменти, папуги, тканини й деталі інтер'єру. Сформовано цілісне середовище, у якому виростає героїня. Палітра тепла й насичена, з виразними червоними, помаранчевими, зеленими та жовтими площинами, білий працює як світло і повітря. Композиції лаконічні та логічні. Кожен розворот зосереджує увагу на одному ключовому епізоді, дрібні деталі відсунуті на другий план і стимулюють довше розглядати зображення, вільні поля допомагають виділити головне й не перевантажувати погляд.

Біографія Сальвадора Далі у виконанні Маріони Толоси Сістерé (Рис. 17) демонструє інший шлях інтерпретації [6]. Площинна декоративність, елементи наїву, яскраві барви та м'який символізм працюють разом із ручною фактурою, доповненою цифровою обробкою. Завдяки цьому сторінка зберігає тепло живого малюнка та графічну чистоту відбитка. Ключова риса манери Сістерé полягає у точному емоційному акцентуванні. Кожна сцена передає конкретний стан або

враження. Сюрреалістичний характер творчості Далі передано через алюзії, без буквального наслідування. Розтягнуті годинники, довгі тіні, фігури з навмисно зміненими пропорціями та неочікуваним розміщенням у просторі подано з доброзичливою іронією, що пом'якшує складні образи й робить їх доступними для дітей. Колористика працює на ефект сну. Теплі насичені гами створюють відчуття затишку, підсилюють фантазійну атмосферу та заохочують до споглядання. Композиції переважно статичні, але виразні. У центрі тримається одна дія або одна емоція, довкола якої вибудовано символічне оточення. Фантастичні істоти, незвичні предмети й архітектурні мотиви працюють як антураж і водночас як знаки, що відкривають доступ до внутрішнього світу митця.

У біографії Яйой Кусами з ілюстраціями Рьoko Ічікави (Рис. 18) візуальна мова працює самостійно й водночас точно резонує з естетикою мисткині [6]. Оп-артові принципи та повторювані орнаменти адаптовано до дитячого сприйняття без втрати виразності. Домінує мотив крапок, що з'являються на одязі, у фонах, на предметах і навіть у повітрі, утворюючи пульс сторінки. Повтор форм поєднано з площинною композицією, тож ритм читається тілесно, майже як подих. Палітра продумана до нюансів: червоний часто формує тло або ключовий штрих, білий і синій врівноважують сцену й додають світла. Образ героїні подано з емпатією. Погляд сумний і сильний, фігура то в самотньому просторі, то в кольоровому вирі. Зміна масштабу та контраст між фігурою і тлом підкреслюють силу уяви. Крапки, сітки й лінії працюють як продовження думок. Структура розворотів тримається на чергуванні спокійних пауз і вибухів енергії. Частина сцен вирішена мінімально, інші повністю занурюють у орнаментальний простір, що нагадує ідею нескінченності та занурення у безмежні поля.

Біографія Пабло Пікассо з ілюстраціями Тереси Беллон (Рис. 19) демонструє іншу стратегію [6]. Динаміка, ламані форми, поєднання площин різних барв і фактур створюють відчуття експерименту. Кожен епізод побудовано з чіткою концентрацією на постаті митця. Пікассо опиняється в центрі кадру незалежно від вікового періоду, тло підказує час і місце дії. Контури предметів і

фігур мають геометризований характер із м'яким пом'якшенням, що відповідає дитячому погляду. Барви подано великими площинами, завдяки чому настрої зчитується миттєво навіть без тексту. Враження від сторінки нагадує гру з формою, коли елементи ніби складаються та розкладаються перед очима.

Книга про Джорджію О'Кіф у виконанні Ерікки Сальседо (Рис. 20) вибудовує декоративно-пластичний світ із м'якими лініями, світлими тонами й легкою текстурою, що нагадує олівець або пастель у цифровому виконанні[6]. У настрої домінують відкритість і внутрішня тиша. Простір дихає, багато повітря, перевантаження відсутнє. Героїня постає як жива людина з любов'ю до природи, обличчя округле, погляд спокійний, вбрання просте й невимушене. Композиції тримають аскетичну рівновагу. Центральна фігура або проста сцена дозволяють зосередитися на головному, а світло-бежеві чи сіро-блакитні фони підсилюють медитативність. Палітра пастельна, з теплими акцентами. У розворотах із пустелею з'являються охристі та пісочні відтінки, що передають тишу і внутрішній діалог, у квіткових епізодах працюють рожеві та фіолетові ноти з більшою емоційністю. Ілюстраторка не канонізує постать, натомість наближає до читача, пропонуючи уважне споглядання й чесну простоту образу.

У 99-му томі серії Little People, BIG DREAMS, присвяченому Девіду Гокні, ілюстрації Ани Альберо (Рис. 21) демонструють поєднання витонченої ретростилистики, точності лінії, пастельної палітри й м'якого гумору, завдяки чому біографічна розповідь виглядає стримано-графічною й водночас дружньою до дитячого читача [6]. Манера легко впізнавана: плакатна ясність силуетів тримається на тонкій лінії та чітких обрисах фігур і предметів, а загальний настрої підтримує спокійна кольорова гама з вкрапленнями більш насичених тонів, що переграють з палітрою робіт Гокні без буквального наслідування. У центрі розповіді постать митця у «фірмовому» вигляді Ани Альберо – великі окуляри, світле волосся, сорочка у смужку, розслаблена постава – образ читається інтелектуальним і теплим, із легкою усмішкою. Композиції вибудовано горизонтальною логікою оповідання: фігури розміщені у послідовних сценах, ніби утворюють стрічку подій, тоді як фони виконують декоративну роль без

домінування, залишаючи довкола персонажів достатньо «повітря» для спокійного сприйняття. Інтелектуальність образів, геометричність і продумана архітектоніка простору разом формують портрет митця, який бачить світ крізь синтез кольору, форми, світла й простору.

У томі про Луїзу Буржуа з ілюстраціями Гелени Перес Гарсії (Рис. 22) постає світ із відчутною емоційною глибиною, інтелектуальною витонченістю та пластичною чутливістю [6]. Авторка працює в декоративній традиції з відлуннями ар нуво, символізму й європейської книжкової графіки початку XX століття, створюючи делікатно стилізовані сцени, де реальність переплітається з внутрішніми станами героїні. Лінія м'яка й округла, деталі ретельно продумані, композиції симетричні або ритмічно збалансовані. Луїза постає тендітною дівчинкою з великими очима та зосередженим поглядом, інколи сумним, проте не трагічним; образ підкреслює чутливість і силу, а постава часто вступає у взаємодію з простором. Структура сторінок чітка, майже орнаментальна, з перевагою площинності, симетрії та декоративного ритму, де всі елементи підпорядковано загальному настрою. Кольори стримані, поглиблені, з акцентами червоного; нитки, що час від часу з'являються у сценах, не вимагають буквального тлумачення, зате візуально з'єднують епізоди, натякаючи на цілісність внутрішнього світу Буржуа, засновану не на подіях, а на відчуттях.

Доцільно розширити спектр прикладів і звернутися до біографій не лише митців, а й визначних постатей з науки, музики та громадського життя, адже в цих виданнях добре видно, як ілюстрація формує зміст і настрій за різних сюжетних умов.

У книзі про Альберта Ейнштейна з ілюстраціями Жана Клода (Рис. 23) помітна поміркована декоративність і м'яка лінія в поєднанні з яскравою, проте не агресивною палітрою, завдяки чому образ постає кумедним, дещо розпатланим хлопчиком із щирою допитливістю до світу, а гумор звучить тепло і без натяку на шарж [6]. Простір послідовно наповнений дрібними деталями, що підказують хід думок, тож складні ідеї передаються предметними метафорами та чітким ритмом сторінки, і розповідь сприймається зрозумілою без знецінення змісту. У

запланованому виданні про Соню Делоне візуальна мова виконує схожу роль емоційного та інтелектуального занурення в абстрактне мистецтво, що дозволяє говорити просто про максимально насичені явища.

У книжці про Фредді Мерк'юрі з ілюстраціями Рубі Тейлор (Рис. 24) працює яскрава попартова естетика з відлуннями коміксової графіки, де кольорові вибухи, патерни, сценічні костюми, концертні епізоди й натовпи глядачів створюють відчутний ритм, а стилізовані персонажі з акцентом на зачісках, одязі та сценографії формують сильну впізнаваність [6]. Описана побудова показує, як сценічна образність може розкрити характер героя, і як графіка перетворює звук і рух на зоровий досвід.

Стівена Гокінга в інтерпретації Метта Ганта (Рис. 25) подано з великою повагою та доступністю для юного читача, де комбінований стиль працює через світло, тло і відкритий простір, а космос набуває значення метафори мислення [6]. Прийом побудови сцен через світлові плями, глибину фонів і об'єм повітря формує на сторінках спокій і масштаб, що підсилює інтелектуальний характер наративу і водночас лишає місце для емпатії.

Біографія Арети Франклін у виконанні Емі Блеквелл (Рис. 26) вирізняється сміливою стилізацією з орнаментальними фонами і насиченими барвами, які передають енергію та гідність афроамериканської культури; персонаж звучить сильно і виразно, сцени вибудовані як візуальні концерти, а декоративні патерни в одязі підкреслюють культурну ідентичність і голос як символ, що відкриває можливість осмислювати музику через пластику кольору та ритму [6] .

У книзі про Еллу Фіцджеральд, де працювала Барбара Алка (Рис. 27), мова зображення спирається на теплу округлу стилістику з м'яким динамічним пульсом, що тримається на жестах, міміці та рухах рук [6]. Рішення точно передає джазову свободу і доброзичливе світовідчуття, зберігаючи делікатність і легкість сприйняття, а паузи між епізодами працюють як візуальні синкопи.

Ілюстрації Альберта Арраяса до біографії Махатми Ганді (Рис. 28) виконані в надзвичайно спокійній манері з м'якою акварельною палітрою, де герой спершу постає як маленький хлопчик із глибоким поглядом, а далі як людина, що несе

світло і мир [6]. Кольори вибудовують атмосферу тиші, внутрішньої гідності й зосередженості, і саме така стриманість дозволяє промовити про силу ненасильства найпростішими засобами.

Огляд наведених видань показує стабільну якість і чутливу адаптацію змісту, де візуальні метафори, стилізація, ритм, простір і колір працюють як інструменти формування образу, який дитина не лише читає, а проживає очима. У проєкті «Чим відома Соня Делоне» авторська мова зображення не дублює біографічні факти, а функціонує як самостійна система, що відкриває шлях до емоційного розуміння абстракції через колір, рух і композицію.

2.3 Техніки і технології ілюстрування у сучасній книжковій графіці

Сучасна дитяча книжкова графіка активно розвивається разом із технологіями у цифровому середовищі, де відтворюються фактура, настрій, глибина й декоративність, що тривалий час асоціювалися з традиційними матеріалами. Цифрові інструменти відкривають широку палітру можливостей для точного налаштування композицій і кольору без втрати художньої виразності.

Цифрове ілюстрування дає змогу працювати з високою деталізацією та гнучкістю, адаптувати зображення до різних форматів друку, керувати колірними системами у просторі CMYK, вибудовувати багат шарові сцени, симулювати ефекти гуаші, акварелі, пастелі, туші й олівця. Пакети Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Procreate підтримують точне вирівнювання форми й кольору, що важливо для послідовної візуальної оповіді у дитячій книжці.

Визначальною рисою цифрової графіки виступає шарова структура. Вона відкриває можливість моделювати складні композиції, редагувати окремі об'єкти незалежно, коригувати прозорість, насиченість і світлотінь без деградації якості. Цифрові пензлі з текстурними параметрами переконливо імітують ручні техніки, тому сторінка зберігає теплу «матеріальність», лишаючись повністю адаптивною під поліграфію та екрани.

Для мого проєкту вибір цифрової техніки є свідомим і обґрунтованим. Робота у діджитальному середовищі допомагає поєднати площинну декоративність, ритм, орнаментальність і яскраву колористику, властиві творчій мові Соні Делоне, а також підтримати чистоту ліній і чіткість композиційних акцентів, потрібних для молодшої аудиторії.

Художньо-технічні аналоги підтверджують релевантність обраної стратегії. Овен Дейві працює у векторному середовищі Adobe Illustrator, досягаючи геометричної чистоти, узгодженої ритміки та впорядкованої площинності. Проєкти на кшталт *Crazy About Cats* і *Laika the Astronaut* [17] демонструють структуровану побудову, стійкий колірний баланс і плакатну ясність, що передає енергію форми без моделювання об'єму (Рис. 29).

Джулія Сарда у книжках *The Queen in the Cave* та *Mary Who Wrote Frankenstein* використовує цифрові засоби для імітації традиційних матеріалів [18]. Орнаментально складні сцени з багатою палітрою та символічними деталями створюють атмосферу «ручної» роботи, хоча основу становлять шарові цифрові інструменти. Така манера поєднує вишукану декорацію, глибину кольору й тонке емоційне налаштування без перевантаження сторінки фактурою (Рис. 31–32).

Беатріс Блу застосовує цифрове малювання з переконливою імітацією пастелі та гуаші [19]. Книжка *Once Upon a Unicorn Horn* тримається на м'якому світлі, теплій палітрі й нюансних переходах, де шари працюють як напівпрозорі вуалі. Подібна організація формує камерні сцени з виразною емоційною температурою, важливою для епізодів, де головує атмосфера, а не документальна точність (Рис. 33).

Бенджі Девіс у проєктах *Grandad's Island* і *The Storm Whale* [20] вибудовує сторінку у Photoshop так, що світло й ритм планів створюють відчутну сценографічну глибину. Накладання напівпрозорих шарів, уважна робота з тлом і переднім планом, продумані паузи між об'єктами допомагають керувати поглядом дитини і підтримувати емоційний пульс оповіді (Рис. 34–35).

Узагальнюючи, цифрові технології у дитячій книжковій графіці забезпечують точність, керованість і тиражну стабільність, водночас зберігають

людяність жесту через імітацію ручної фактури. Описаний інструментарій відповідає завданню магістерського проєкту про Соню Делоне, де потрібні чисті композиційні структури, виразний ритм і відкрита робота з кольором, зручна для адаптації під друк і цифрові носії.

Висновки до другого розділу

Здійснений аналіз серій і окремих видань показує, що авторська манера ілюстратора узгоджується з характером героя, а колір, ритм сторінки, повтор знаків і продуманий простір допомагають зберігати фактологічну точність і водночас пояснювати складні мистецькі ідеї простою мовою для дитини. Виявлено дієві формули візуального оповідання – від плакатної ясності та наївної стилізації до орнаментальних систем і м'якого гумору, помітна робота з культурними кодами й впливами, що створюють упізнаваний образ без прямого наслідування.

Описані стилістичні рішення показують, як колір стає головним носієм емоції й змісту, як зміна точки зору та масштабування керують увагою, як «повітря» на розвороті робить складні сцени читабельними, а повтор мотивів працює лейттемою і тримає цілісність історії. Помітний баланс між декоративністю й ясністю, між умовністю форми та емпатією, і послідовне підпорядкування типографіки образній мові ілюстрацій.

Технологічна частина доводить провідну роль цифрового середовища у створенні дитячої книжки. Шарова структура, імітація матеріальних технік, гнучке керування кольором і світлотінню, векторна точність та інструменти для сценографічної глибини забезпечують стабільну поліграфічну якість і легку адаптацію під різні носії. У сукупності жанрові, стилістичні й технічні висновки формують основу для подальшої практичної частини проєкту про Соню Делоне –

для вибору палітри, ритму, композиційної логіки й способів подання абстракції у форматі, зручному для дитячого читача.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне візуальне рішення

Загальне візуальне рішення твору «Чим відома Соня Делоне» базується на інтеграції її стилю та творчості у сучасний графічний дизайн, адаптований для дитячої аудиторії. За мету було взято створення емоційно-візуального освітнього продукту, який має ознайомити юного читача з концепцією орфізму та життям і творчістю видатної мисткині. Ключова концепція при створенні ілюстрацій заключається в тому, що ілюстративний ряд є самостійним інструментом для навчання та естетичного розвитку. Стилістика оформлення відображає стиль Соні Делоне, а саме її експерименти з динамікою кольору та геометричними формами.

Візуальна мова твору побудована на спрощенні та геометризаціях форм. У ілюстраціях застосована площинна манера зображення з мінімальним використанням світлотіні, що підкреслює декоративність та активність кольорів. Усі об'єкти, від фігур персонажів до фонових пейзажів, максимально спрощенні до базових геометричних елементів. Так юні читачі можуть інтуїтивно засвоювати принципи авангардної композиції. В той же час, обличчя та риси персонажів зберігають м'якість та округлість, що робить їх емпатичними та дружніми для цільової аудиторії.

В ілюстраціях використовується палітра чистих, локальних, високо-насичених кольорів: інтенсивний червоний, синій кобальт, яскраво-жовтий,

смарагдово-зелений, помаранчевий. Контрастні кольорові плями розташовані поруч, використовуючи такий прийом виникає ефект вібрації кольору та оптичної динаміки, такі поєднання створюють відчуття руху на статичній сторінці та імітують візуальні ефекти, характерні для тканин, одягу та картин, які створювала Соня Делоне.

3.2 Функціонально-естетичне призначення книги

Твір «Чим відома Соня Делоне» має комплексне призначення, адже воно охоплює дві взаємодоповнюючі функції: функціонально-освітню та естетично-культурну. Головна функціональна роль книги полягає у дидактичному представленні складної теми авангардного мистецтва та біографії видатної особистості у форматі, що є доступним для дітей віком від шести років.

Освітня функція полягає у тому, що книга знайомить читача з важливими та цікавими етапами з життя та творчості Соні Делоне, а також висвітлює її вагомий внесок у світову творчість та підкреслює українське коріння. Книгу можна назвати неакадемічним підручником з історії мистецтв, що пояснює складні теми через просту мову та наочні ілюстрації.

Розвиваюча функція представлена через візуальну мову, засновану на геометризації та контрасті кольорів, що сприяє розвитку візуального мислення, сприйняття кольору та композиційного відчуття у дитини. Книга стимулює креативність і відкриває світ, де мистецтво може бути інтегрованим у життя.

Окрім вище наведених функцій, книга представляє ще й мотиваційну функцію, адже твір подає біографію художниці як історію самореалізації, наполегливості та інновацій. Так видання мотивує дитину не боятися експериментів, розвивати свій талант, долати усі усталені соціумом рамки і шукати власний шлях у творчості.

Естетичне призначення книги полягає у її здатності бути джерелом насолоди та формування смаку.

Через сучасне адаптування творчості Соні Делоне у ілюстраціях, книга виховує у маленького читача потяг до модернізму та якісного дизайну. Твір також виконує функцію популяризації українського культурного внеску у світове мистецтво, підвищує культурну самосвідомість, адже акцентується увага на постаті мисткині як української художниці, що стала світовою зіркою.

Твір «Чим відома Соня Делоне» займає особливу нішу на ринку дитячої літератури. Порівнюючи його з типовими енциклопедіями про мистецтво можна сказати, що це видання, яке візуально наслідує стиль свого героя. Замість простого показу творів, книжка говорить мовою Соні Делоне і робить цю книгу книгою у стилі мисткині.

3.3 Прив'язка до видавничого контексту

Твір «Чим відома Соня Делоне» важливий для видавничого ринку, тому що він займає особливе місце серед навчальних книг для дітей. Твір позиціонується як «Арт-біографії для дітей». Наразі на ринку присутня чисельна кількість освітніх книг про мистецтво та художників, проте твір присвячений Соні Делоне, все ж, займає своє особливе місце.

Враховуючи в якому важкому періоді зараз знаходиться наша країна, зростає популяризація та велика зацікавленість в сфері української культури. Тому, така книга, що акцентує увагу на світовому внеску української художниці, має значну соціально-культурну актуальність.

На відміну від конкурентів, ілюстрації книги наслідують стиль художниці. Так створюється маркетинговий гачок і забезпечується моментальна візуальна ідентифікація.

Так як книга орієнтована на освічену та платоспроможну аудиторію (батьків, що прагнуть познайомити дитину з творчістю; вчителів мистецтва, для яких книга стане цінним дидактичним матеріалом), забезпечується стабільний попит у сегменті дитячої літератури.

Факт ілюстрування на замовлення видавництва є головним показником комерційної життєздатності проєкту. Замовлення ілюстрацій свідчить про те, що

видавництво провело аналіз ринку і визначило потенціал як теми, так і запропонованого авторкою візуального рішення. І саме це гарантує, що творчий задум є співзвучним їхній редакційній політиці. Видання має бути позиціоноване як якісний подарунковий та освітній продукт.

3.4 Етапність реалізації

Початок роботи над ілюстраціями до твору «Чим відома Соня Делоне» полягав у визначенні ключової художньої концепції. Ілюстрації мають бути виконані в сучасній інтерпретації стилю Соні Делоне – головної героїні книги, зокрема симультанізму, але водночас повинні залишатися простими та зрозумілими для дитячого сприйняття. Такі критерії у створенні дозволяють легко сприймати та засвоювати біографічний матеріал, а також ознайомлюватися з творчістю самої художниці.

Після отримання готового блоку тексту, розпочався етап ескізування. Авторкою було створено 17 чорно-лінійних ескізів для розворотів та окремий ескіз для форзацу, що зафіксували композицію та розташування елементів.

Після затвердження ескізів, почалася робота в кольорі, яка виконувалася виключно цифровими засобами. Створення ілюстрацій в цифровому середовищі дало змогу точно контролювати палітру та реалізувати складні колірні переходи, що характерні стилю Соні Делоне. Кожен із 17 повноколірних розворотів, розміров 430 на 215 мм був створений із суворим дотриманням технічних вимог поліграфії. Це включало роботу з високою роздільністю 300 dpi, що є стандартом для якісного друку, та використання колірної моделі СМУК, яка гарантує точне відтворення кольорів на папері. На цьому етапі було фіналізовано кольорове рішення та деталізацію малюнків.

Останній етап полягав у фінальній перевірці та підготовці макетів до друку. Авторка мала переконатися у відсутності помилок у кольороподілі, правильному

налаштуванні обрізаних полів та відповідності всіх 17 розворотів, а також форзацу, затвердженому технічному завданню.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі було проведено обґрунтування практичної реалізації творчого задуму — художнього оформлення до твору А. Корнєва «Чим відома Соня Делоне. Оповідь в малюнках». Результатом роботи став комплексний дизайн-проект, що гармонійно поєднує освітню, естетичну та виховну функції, адаптуючи складне авангардне мистецтва для дитячої аудиторії.

Основним досягненням візуального рішення стала успішна інтеграція авторського стилю Соні Делоне — симультанізму та орфізму — у сучасну книжкову графіку. Використавши спрощені геометричні форми, площинну манеру зображення та палітри високо-насичених локальних кольорів вдалося досягти ефекту оптичної динаміки та «вібрації» кольору. Так ілюстрації стали самостійним інструментом естетичного розвитку, через який юні читачі інтуїтивно засвоюють принципи композиції та колористики. При цьому збереження м'якості у рисах персонажів забезпечило необхідний рівень емпатії та комунікації з цільовою аудиторією віком від шести років.

Функціонально-естетичний аналіз підтвердив, що видання виходить за межі розважальної літератури, позиціонуючись як неакадемічний підручник з історії мистецтв. Книга виконує важливу соціально-культурну місію: популяризує постать Соні Делоне як української художниці світового рівня, сприяє формуванню національної самосвідомості та виховує художній смак.

Аналіз видавничого контексту засвідчив високу комерційну та соціальну актуальність проекту. В умовах зростаючого попиту на якісний україномовний

контент та зацікавленості національною культурою, книга займає унікальну нішу «арт-біографій». Маркетингова стратегія, що базується на візуальному наслідуванні стилю героїні, забезпечує впізнаваність продукту та його конкурентоспроможність серед навчальної літератури. Факт замовлення ілюстрацій видавництвом є вагомим підтвердженням відповідності обраної концепції ринковим вимогам.

Технічна реалізація проекту, що включала етапи від ескізування до фінальної додрукарської підготовки 17 розворотів та форзацу, була виконана з дотриманням усіх поліграфічних стандартів (СМУК, 300 dpi). Використання цифрових інструментів дозволило досягти максимальної точності у відтворенні складних колірних переходів, критично важливих для збереження стилістики Соні Делоне.

ВИСНОВКИ

У ході виконання магістерської роботи було здійснено комплексне теоретичне обґрунтування та практичну реалізацію художнього оформлення дитячої книги А. Корнєва «Чим відома Соня Делоне. Оповідь в малюнках». Проєкт вирішує актуальне завдання популяризації українського мистецького авангарду серед дитячої аудиторії засобами сучасного книжкового дизайну.

Аналіз мистецьких та технологічних передумов підтвердив значущість постаті Соні Делоне для українського культурного контексту. Обґрунтовано доцільність створення візуального продукту, який сприяє національній самоідентифікації та виконує просвітницьку місію.

Розроблена дизайн-система базується на адаптації авангардного стилю художниці — симультанізму — до особливостей дитячого сприйняття. Через спрощення форм до базової геометрії, використання локальних високо-насичених кольорів та відмову від зайвої деталізації вдалося досягти ефекту оптичної вібрації та руху на сторінці. Водночас, для забезпечення емоційного зв'язку з читачем, образи персонажів наділені м'якістю та емпатичністю, що врівноважує строгість геометричних композицій.

Створений ілюстративний ряд виходить за межі декоративного супроводу тексту, виконуючи синтез освітньої, естетичної та мотиваційної функцій. Книга позиціонується в ніші «арт-біографій», слугуючи неакадемічним підручником з історії мистецтва та інструментом розвитку візуального мислення дитини. Вона

демонструє історію успіху жінки-мисткині, надихаючи юних читачів на творчі експерименти.

Засобами цифрової графіки успішно реалізовано 17 сюжетних розворотів та форзац із дотриманням усіх поліграфічних вимог (СМΥΚ, 300 dpi). Цифровий інструментарій дозволив імітувати матеріальність традиційних технік та забезпечити відтворення авторської колористики. Комерційна привабливість проєкту та його відповідність видавничому контексту підтверджена замовленням ілюстрацій видавництвом, що свідчить про конкурентоспроможність розробленого продукту на ринку сучасної дитячої літератури.

У підсумку можна сказати, що у роботі досягнуто поставленої мети: створено цілісний, естетично виразний та соціально значущий видавничий продукт, який на сучасному рівні репрезентує творчість і життя Соні Делоне та відповідає високим стандартам книжкового дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Соня Делоне (1885–1979). *Українсько-Єврейська Зустріч*. URL: <https://ukrainianjewishencounter.org/uk> (дата звернення: 25.08.2025).
2. Деніс Д. Соня Делоне. Законодавиця світової моди, родом з України. *Локальна історія*. URL: <https://localhistory.org.ua/texts/statti/sonia-delone-zakonodavitsia-svitovoyi-modi-rodом-z-ukrayini> (дата звернення: 25.08.2025).
3. Lesso R. What Are the Differences Between Orphism and Cubism? *TheCollector*. URL: <https://www.thecollector.com/differences-between-orphism-and-cubism/> (дата звернення: 25.08.2025).
4. Sonia Delaunay. *Encyclopædia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/art/modern-art-to-1945-2080464> (дата звернення: 25.08.2025).
5. Lawrence R. Sipe Picturebooks as Aesthetic Objects. URL: https://readingrecovery.org/wp-content/uploads/2017/03/LTL_6.1-Sipe.pdf (дата звернення: 29.08.2025).
6. Офіційна сторінка: Little People, BIG DREAMS. URL: <https://littlepeoplebigdreams.com/> (дата звернення: 29.08.2025).

7. Steptoe J. Radiant Child: The Story of Young Artist Jean-Michel Basquiat
URL: <https://kidsbookaday.com/2016/11/17/radiant-child-the-story-of-young-artist-jean-michel-basquiat/> (дата звернення: 29.08.2025).
8. The Met Georgia O'Keeffe. *Dorling Kindersley*. URL: <https://www.dk.com/uk/book/9780241481318-the-met-georgia-okeeffe/> (дата звернення: 29.08.2025).
9. Anholt's Artists Series. *Goodreads*. URL: <https://www.goodreads.com/series/99984-anholt-s-artists> (дата звернення: 30.08.2025).
10. Yayoi Kusama: From Here to Infinity. *MoMA Design Store*. URL: <https://store.moma.org/products/yayoi-kusama-from-here-to-infinity-hardcover?srsltid=AfmBOopdMk-LsqXAoQIItanA-uVyudgijJz8dgc1rAdK-jRWcIQFdHEA> (дата звернення: 30.08.2025).
11. Rosenstock B. The Noisy Paint Box. The Colors and Sounds of Kandisky's Abstract Art (Illustrated by Mary GrandPré). URL: <https://barbrosenstock.com/books/the-noisy-paint-box/> (дата звернення: 30.08.2025).
12. Greenberg J., Jordan. S. Action Jackson. (Illustrated by Robert Andrew Parker). URL: <https://us.macmillan.com/books/9780312367510/actionjackson/> (дата звернення: 02.09.2025).
13. Novesky A. Cloth lullaby: the woven life of louise bourgeois (Illustrated by Isabelle Arsenault). URL: https://www.weaverhouseco.com/library-archive/cloth-lullaby?srsltid=AfmBOorTAA2KuYYjiAzf-TA5zHM_Rq-knyKt86Dm6kOyz2aXqvn-OpсF (дата звернення: 02.09.2025).
14. Inside Matisse's Garden. *The Museum of Modern Art*. URL: https://www.moma.org/explore/inside_out/2014/10/30/inside-matisse-garden/ (дата звернення: 02.09.2025).
15. Novesky A. Georgia in Hawaii: When Georgia O'Keeffe Painted What She Pleased (Illustrator Yuyi Morales). URL: <https://www.goodreads.com/book/show/11523324-georgia-in-hawaii> (дата звернення: 02.09.2025).

16. Duncan Tonatiuh Diego Rivera: His World and Ours. URL: <https://www.goodreads.com/book/show/10167712-diego-rivera> (дата звернення: 05.09.2025).

17. Офіційна сторінка: Owen Davey Illustration Ltd. URL: <https://owendavey.com/Crazy-about-Cats> (дата звернення: 05.09.2025).

18. The story behind the Art: Júlia Sardà and “The Queen in the Cave”. *Library Mice*. URL: <http://librarymice.com/the-story-behind-the-art-julia-sarda-and-the-queen-in-the-cave/> (дата звернення: 05.09.2025).

19. Офіційна сторінка: Beatrice Blue. URL: <https://www.beatriceblue.net/once-upon-a-unicorn-horn-book> (дата звернення: 05.09.2025).

20. Офіційна сторінка: Benji Davies. URL: <https://benjidavies.squarespace.com/> (дата звернення: 05.09.2025).

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Рис. 1. «Andy Warhol (Little People, BIG DREAMS)», Timothy Hunt

Рис. 2. «Yoko Ono (Little People Big Dreams)», Momoko Abe

Рис. 3. «Jean-Michel Basquiat (Little People, Big Dreams)», Luciano Lozano

Рис. 4. «Radiant Child: The Story of Young Artist Jean-Michel Basquiat», Джавака Стептоу

Рис. 5. «Zaha Hadid (Little People, BIG DREAMS)», Asun Amar

Рис. 6. The Met Georgia O'Keeffe, Josy Bloggs

Рис. 7. Цикл Лоренса Анхолта “Anholt’s Artists Books for Children”

Рис. 8. МоМА “Yayoi Kusama: From Here to Infinity!”, Еллен Вайнштейн

Рис. 9. The Noisy Paint Box: The Colors and Sounds of Kandinsky's Abstract Art Hardcover, Mary GrandPre

Рис. 10. Action Jackson, Robert Andrew Parker

Рис. 11. Cloth Lullaby: The Woven Life of Louise Bourgeois, Amy Novesky and Isabelle Arsenault

Рис. 12. Matisse's Garden, Samantha Friedman

Рис. 13. «Georgia in Hawaii», Юїя Моралес

- Рис. 14. «Diego Rivera: His World and Ours», Дункана Тонатіу
- Рис. 15. Vincent van Gogh (Little People, BIG DREAMS, 118), Alette Straathof
- Рис. 16. «Frida Kahlo (Little People, BIG DREAMS, 2)», Gee Fan Eng
- Рис. 17 «Salvador Dalí (Little People, BIG DREAMS, 120)», Mariona Tolosa Sisteré
- Рис. 18 «Yayoi Kusama (Little People, BIG DREAMS)», Ryoko Ichikawa
- Рис. 19. «Pablo Picasso (Little People, BIG DREAMS)», Teresa Bellon
- Рис. 20 «Georgia O'Keeffe (Little People, BIG DREAMS)», Erica Salcedo
- Рис. 21. «David Hockney (Little People, BIG DREAMS)», Ana Alberro
- Рис. 22. «Louise Bourgeois (Little People, BIG DREAMS)», Helena Perez Garcia
- Рис. 23 «Albert Einstein (Little People, BIG DREAMS)», Jean Claude
- Рис. 24 «Freddie Mercury (Little People, BIG DREAMS)», Ruby Taylor
- Рис. 25 «Stephen Hawking (Little People, BIG DREAMS)», Matt Hunt
- Рис. 26 «Aretha Franklin «(Little People, BIG DREAMS)», Amy Blackwell
- Рис. 27 «Ella Fitzgerald (Little People, BIG DREAMS)», Bàrbara Alca
- Рис. 28 «Mahatma Gandhi (Little People, BIG DREAMS)», Albert Arrayas
- Рис. 29 «Crazy about cats», Owen Davey
- Рис. 30. «Obsessive About Octopuses», Owen Davey
- Рис. 31 «The Queen in the Cave», Júlia Sardà
- Рис. 32. «Mary Who Wrote Frankenstein», Júlia Sardà
- Рис. 33. «Once Upon A Unicorn Horn», Beatrice Blue
- Рис. 34. «Grandad's Island», Benji Davies
- Рис. 35. «The Storm Whale», Benji Davies
- Рис. 36. Ілюстрації дипломного проєкту

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



Рис. 1. «Andy Warhol (Little People, BIG DREAMS)», Timothy Hunt



Рис. 2. «Yoko Ono (Little People Big Dreams)», Momoko Abe



Рис. 3. «Jean-Michel Basquiat (Little People, Big Dreams)», Luciano Lozano

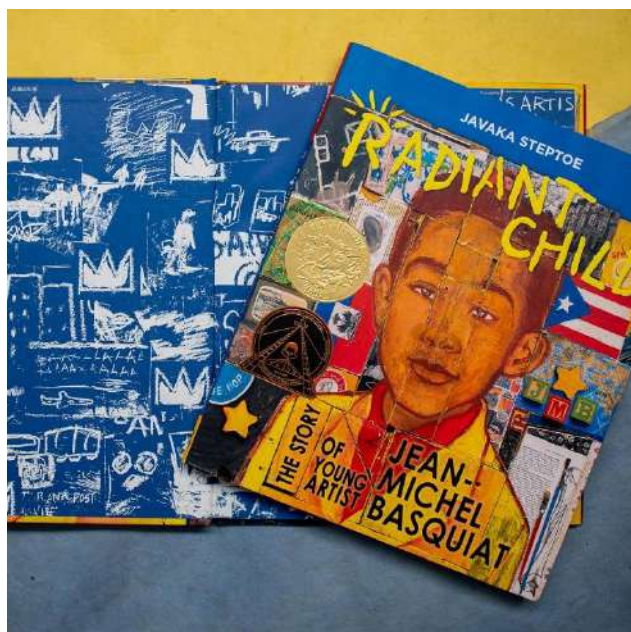


Рис. 4. «Radiant Child: The Story of Young Artist Jean-Michel Basquiat», Джавака Стептоу



Рис. 5. «Zaha Hadid (Little People, BIG DREAMS)», Asun Amar



Рис. 6. The Met Georgia O'Keeffe, Josy Bloggs



Рис. 7. Цикл Лоренса Анхолта "Anholt's Artists Books for Children"



Рис. 8. MoMA “Yayoi Kusama: From Here to Infinity!”, Еллен Вайнштейн

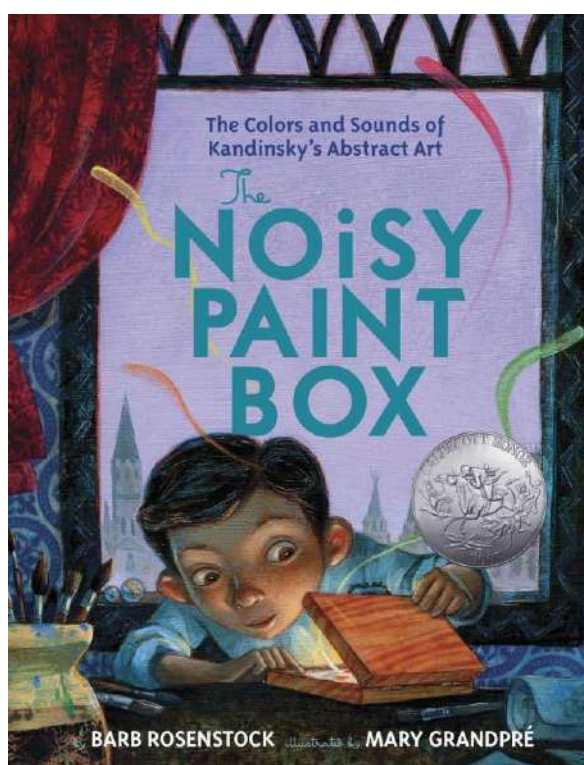


Рис. 9. The Noisy Paint Box: The Colors and Sounds of Kandinsky's Abstract Art Hardcover, Mary GrandPre

CLOTH LULLABY
THE WOVEN LIFE OF LOUISE BOURGEOIS

WORDS BY AMY NOVESKY PICTURES BY ISABELLE ARSENAULT

The room hummed, flowers and fabric,
kissed and played in the air.

Louise's family nestled themselves
— And women know, when — and the room
LOVED THE TANGENT OF THE WHEELS,
WASHED CLOTHING AND CLOTHESMAKERS IN,
AND FLOODED IT TOGETHER AGAIN.

AT THE FAMILY'S WORKSHOP, LOUISE'S FATHER
DID HIS MASTER: STITCHING THE FINEST FIBER
BELOW THE WINDING WHEELS.

HE LOVED TO WORK IN THE OPEN, AND THE HEAVY
KNOCKING AND FALLING BEHIND THE DOOR WAS
PERFECT. SILENCE, UNBROKEN, CLOTHESMAKERS
— LOUISE'S DREAM OF DREAMS WAS HERE.

LOUISE'S FATHER, EARLY LATER, LOVED TO WORK IN A LIBRARY.
LOUISE'S FATHER, EARLY LATER, LOVED TO WORK IN A LIBRARY.
LOUISE'S FATHER, EARLY LATER, LOVED TO WORK IN A LIBRARY.
LOUISE'S FATHER, EARLY LATER, LOVED TO WORK IN A LIBRARY.

LOUISE'S FATHER, EARLY LATER, LOVED TO WORK IN A LIBRARY.
LOUISE'S FATHER, EARLY LATER, LOVED TO WORK IN A LIBRARY.
LOUISE'S FATHER, EARLY LATER, LOVED TO WORK IN A LIBRARY.
LOUISE'S FATHER, EARLY LATER, LOVED TO WORK IN A LIBRARY.

Рис. 11. Cloth Lullaby: The Woven Life of Louise Bourgeois, Amy Novesky and Isabelle Arsenault



Рис. 12. Matisse's Garden, Samantha Friedman

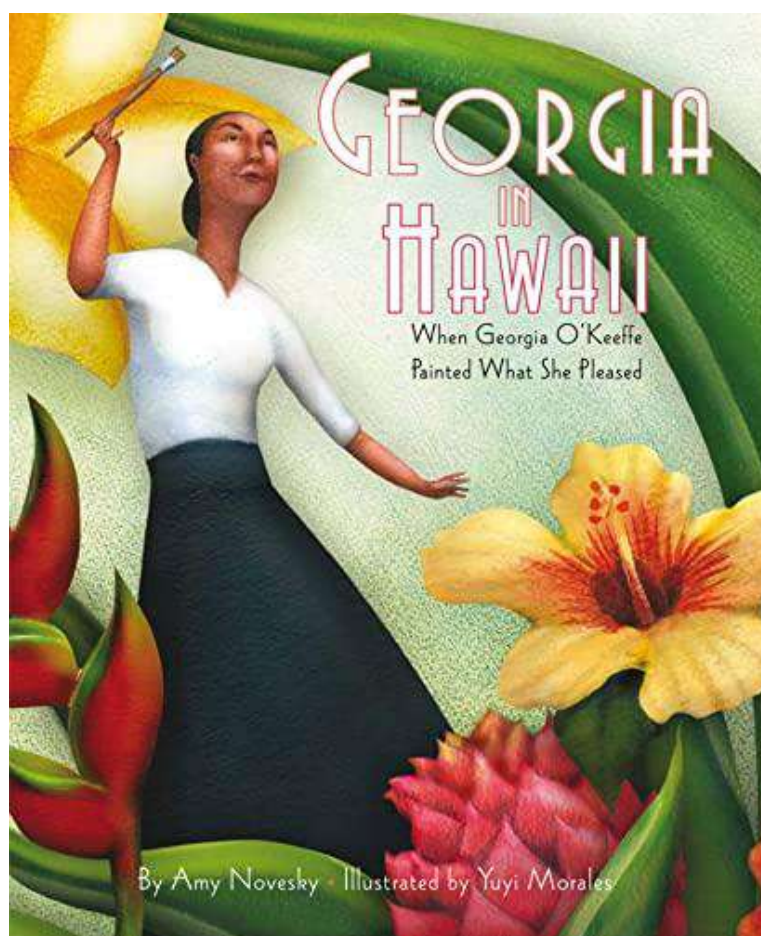


Рис. 13. «Georgia in Hawaii», Юйя Моралес

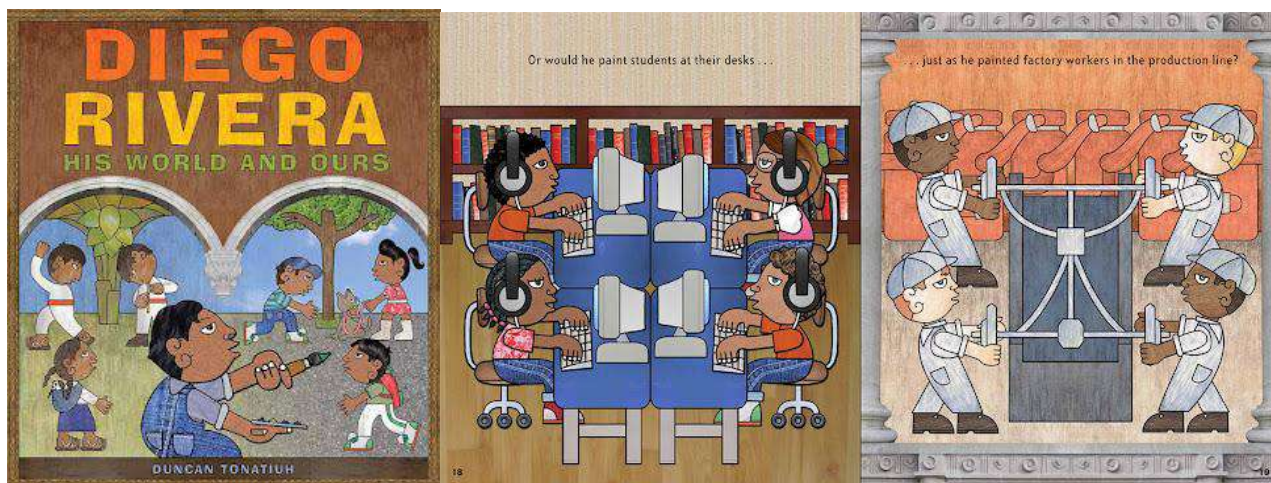


Рис. 14. «Diego Rivera: His World and Ours», Дункана Тона́тиу



Рис. 15. Vincent van Gogh (Little People, BIG DREAMS, 118) Alette Straathof



Рис. 16. «Frida Kahlo (Little People, BIG DREAMS, 2)» Gee Fan Eng



Рис. 17 «Salvador Dalí (Little People, BIG DREAMS, 120)» Mariona Tolosa Sisteré



Рис. 18 «Yayoi Kusama (Little People, BIG DREAMS)» Ryoko Ichikawa



Рис. 19. «Pablo Picasso (Little People, BIG DREAMS)», Teresa Bellon

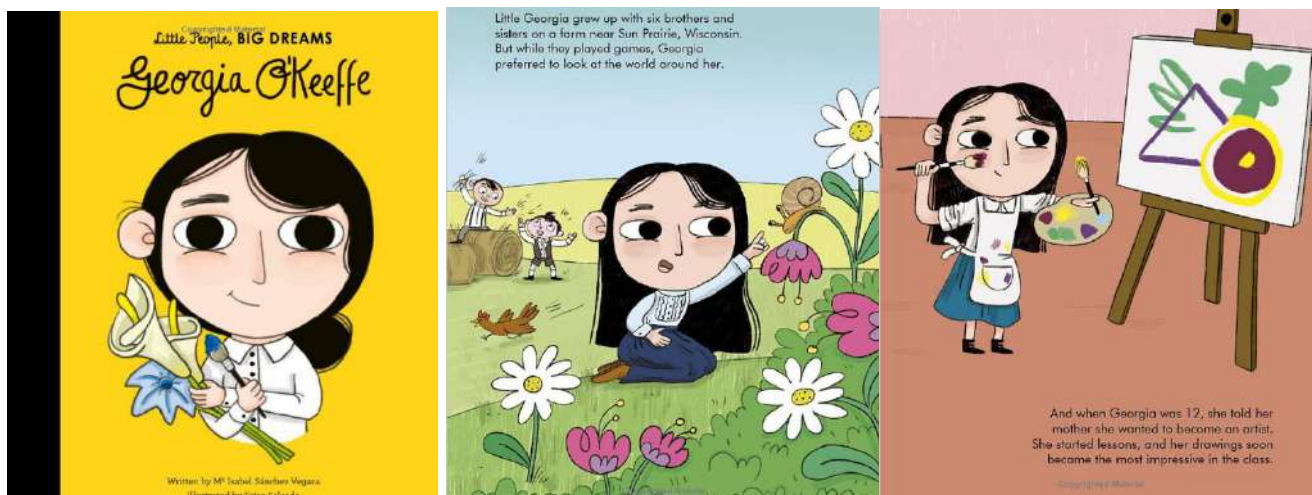
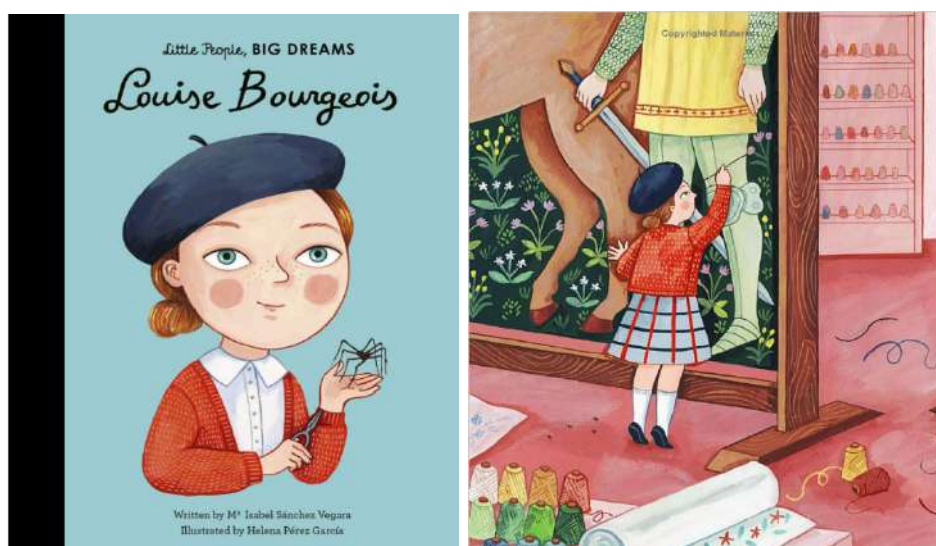


Рис. 20 «Georgia O'Keeffe (Little People, BIG DREAMS)», Erica Salcedo



Рис. 21. «David Hockney (Little People, BIG DREAMS)» Ana Alberro



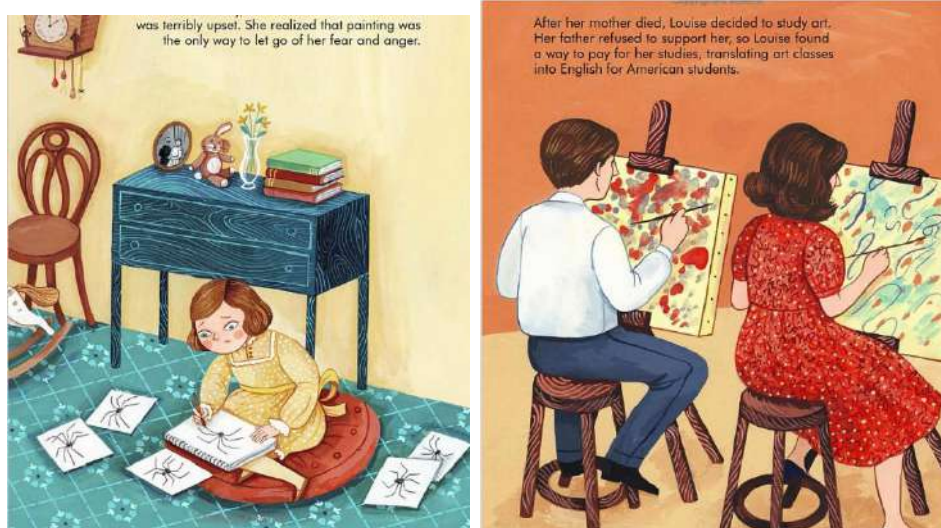


Рис. 22. «Louise Bourgeois (Little People, BIG DREAMS)» Helena Perez Garcia



Рис. 23 «Albert Einstein (Little People, BIG DREAMS)», Jean Claude



Рис. 24 «Freddie Mercury (Little People, BIG DREAMS)» Ruby Taylor



Рис. 25 «Stephen Hawking (Little People, BIG DREAMS)» Matt Hunt



Рис. 26 «Aretha Franklin «(Little People, BIG DREAMS)» Amy Blackwell

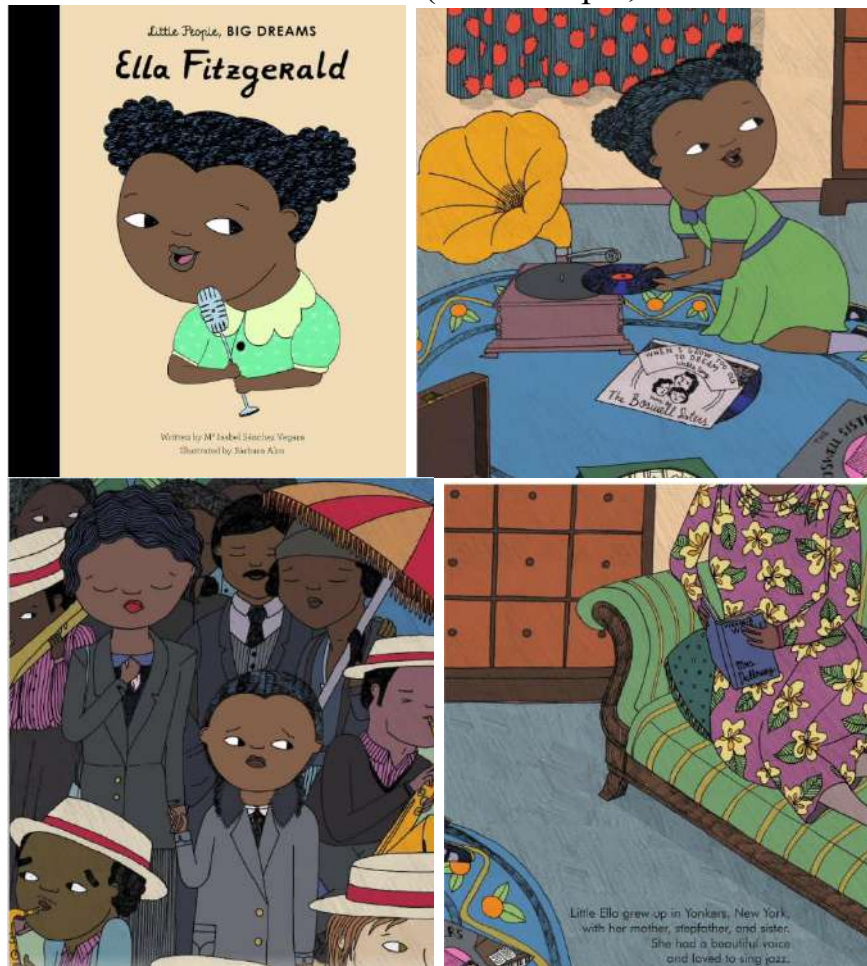


Рис. 27 «Ella Fitzgerald (Little People, BIG DREAMS)» Bàrbara Alca



Рис. 28 «Mahatma Gandhi (Little People, BIG DREAMS)» Albert Arrayas

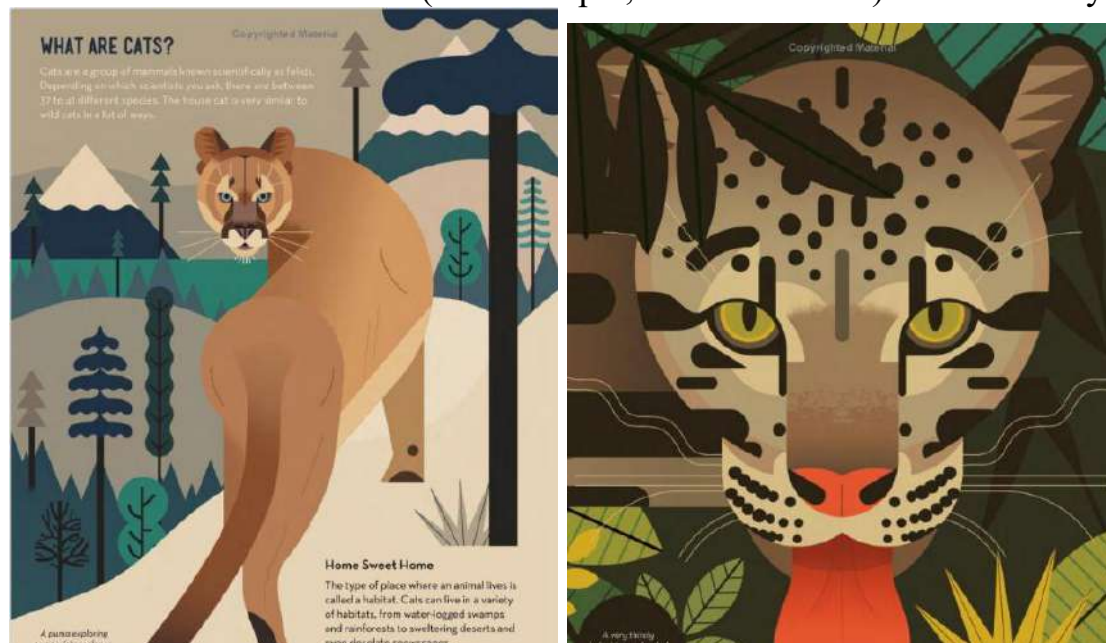


Рис. 29 «Crazy about cats» Owen Davey



Рис. 30. «Obsessive About Octopuses» Owen Davey



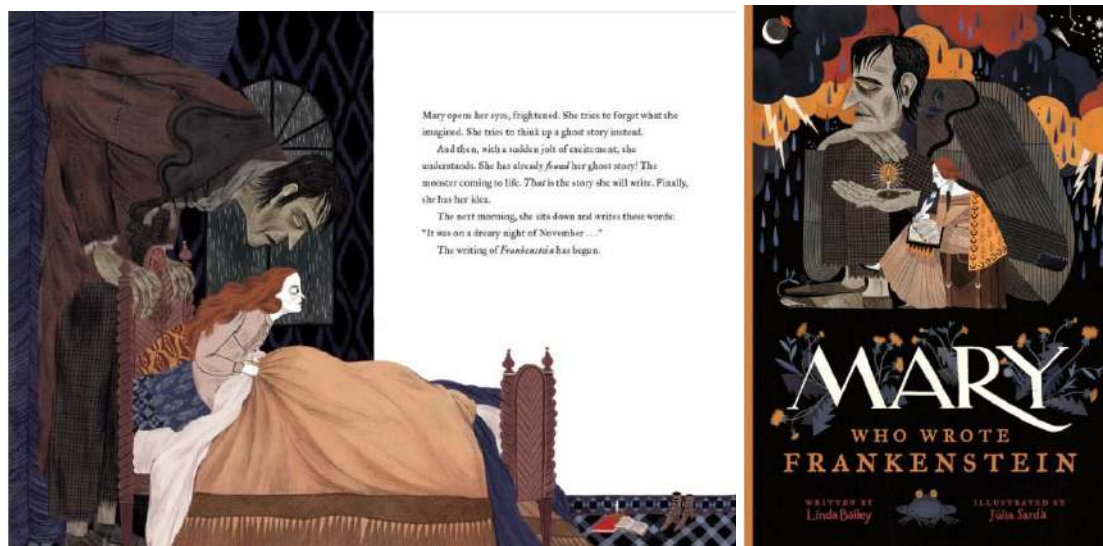


Рис. 31 «The Queen in the Cave» Júlia Sardà

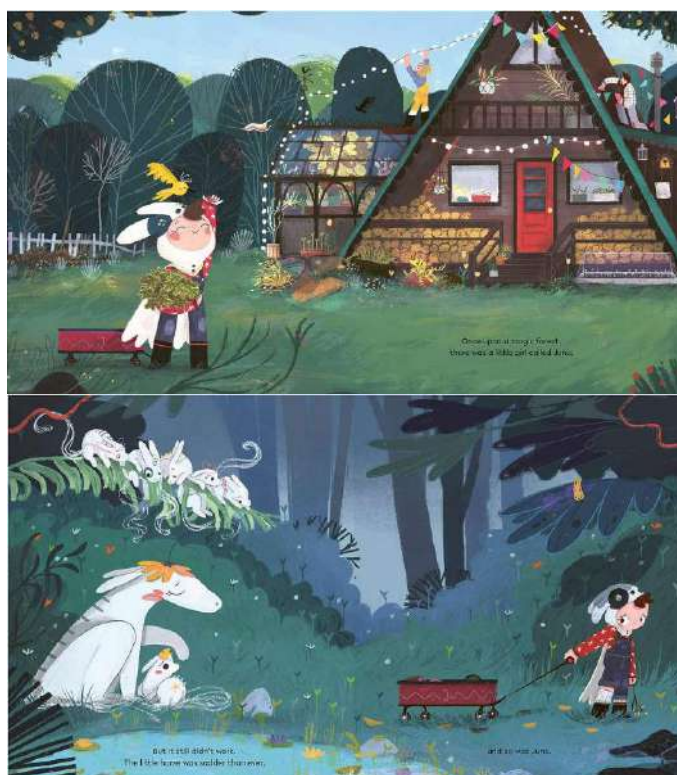
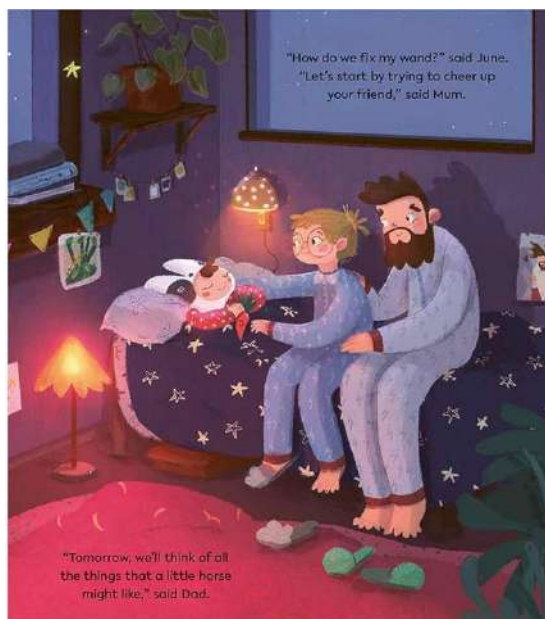
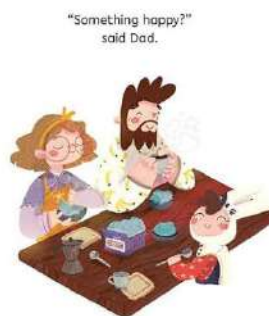


Рис. 32. «Mary Who Wrote Frankenstein» Júlia Sardà



The next morning,
everyone thought hard.
"Something sweet?"
said June.



"What about something
to share?" said Mum.

Рис. 33. «Once Upon A Unicorn Horn» Beatrice Blue

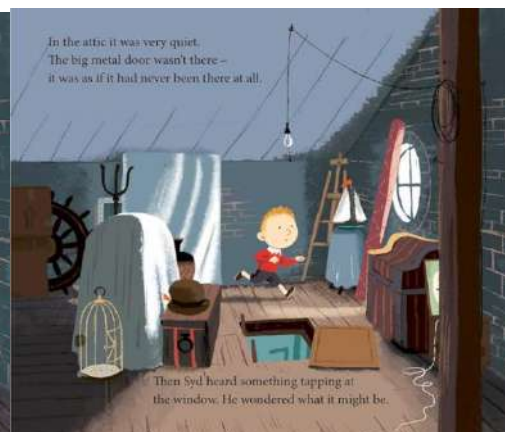
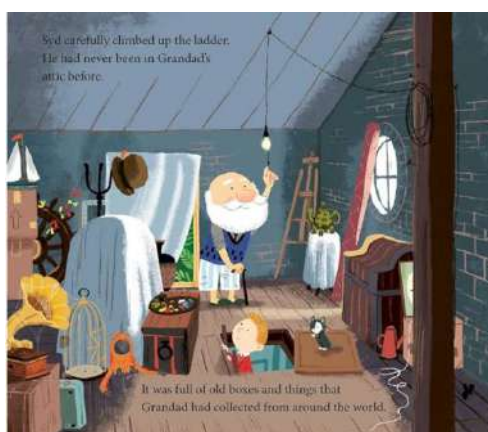


Рис. 34. «Grandad's Island» Benji Davies

[illegible]



МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра графіки

СЕРІЯ ГРАФІЧНИХ ТВОРІВ

**«НАЦІОНАЛЬНА ТРАВМА КРІЗЬ ПРИЗМУ МИСТЕЦТВА:
ГОЛОДОМОР В УКРАЇНІ 1932-1933РР.»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

БОНДАРЕНКО А. О.

Науковий керівник

Доцент **РОЗЕНФЕЛЬД М. І.**

Рецензент

Доцент **ХРИСТЕНКО В. Є.**

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
<i>Актуальність теми.....</i>	4
<i>Наукова новизна.....</i>	6
<i>Мета і завдання роботи.....</i>	6
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ГРАФІЧНОЇ СЕРІЇ.....	7
Висновки до розділу.....	7
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ МИСТЕЦЬКИХ РОБІТ НА ТЕМУ	8
«ГОЛОДОМОР В УКРАЇНІ»	
<i>Аналіз живописних аналогів.....</i>	8
<i>Аналіз графічних аналогів.....</i>	23
<i>Фотографії А. Вінерберга.....</i>	29
<i>Висновки до розділу.....</i>	29
РОЗДІЛ 3. КОНЦЕПТУАЛЬНЕ РІШЕННЯ ГРАФІЧНОЇ СЕРІЇ.....	31
<i>Висновки до розділу.....</i>	35
РОЗДІЛ 4. КОМПОЗИЦІЙНО-ТЕХНІЧНЕ РІШЕННЯ ТВОРЧОГО	36
ЗАДУМУ.....	
<i>Висновки до розділу.....</i>	27
ВИСНОВКИ.....	38
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	39
ДОДАТКИ.....	40
Список ілюстрацій.....	40
Альбом ілюстрацій.....	41

ВСТУП

З початком повномасштабного вторгнення Росії в Україну взимку 2022 року, українці почали переосмислювати своє світосприйняття, гуртуватися як спільнота і усвідомлювати себе як націю. Не можна сказати, що цих тенденцій не спостерігалось раніше, адже молода країна пережила гуртування в революціях – помаранчевій, 2004 року та революції гідності, 2014 року - а також під час першого вторгнення Росії на Донбас та анексії Криму. Проте, під час повномасштабного вторгнення, коли війна торкнулася кожного українця – потреба в рефлексії над власною самістю стала необхідною і як ніколи актуальною. Українці стали досліджувати себе, свою історію, аналізувати її, шукати взірці для наслідування серед великих постатей минулого, а також – аналізувати національні травми та знаходити тенденції, які започаткувалися давним-давно та тягнуться дотепер. Це, вочевидь, інтуїтивно – лікувальний та корисний процес; адже, чим краще ми обізнані у тому, хто ми такі, обізнані у власній історії – тим зрозуміліше нам наше майбутнє. Виживання України як незалежної самостійної одиниці на світовій мапі великим чином залежить від того, як ми, її народ, зможемо засвоїти уроки минулого. Дослідити історію, вивчити, побачити тенденції, переосмислити, зробити висновки – це задача молоді української нації зараз, адже, вочевидь, вона ще не була виконана нами до цього, якщо ми опинилися в теперішньому положенні. Задача мистецької спільноти українців – допомогти нації пройти цей шлях, засобами власної творчості. Надзвичайно важливо, щоби художник, письменник, драматург звертався до важливого не переосмисленого досвіду нації, підіймав важкі, прибиті пилом, теми, розкроював національні травми, щоб вони загоїлись і більше не з'являлись. Саме цим, ми, як художники графіки, маємо займатися, якщо не хочемо бути митцями в еміграції.

Актуальність теми

В реаліях війни українці активно переосмислюють свій національний досвід. Аналізуючи травматичні події з історії російсько-українських відносин, усвідомлюючи усі застосовані Росією геноцидальні практики стосовно українського народу за весь час цих відносин – з'являється одне питання «Як ми цього не помічали?». І справді – питання залишається риторичним. Напередодні повномасштабного вторгнення більшість українців не вірило в його реальність, всі вони були шоковані тим, що вторгнення справдилося. Віра українського суспільства в неможливість російського вторгнення, його шок та непередбачуваність, ігноруючи факт анексії Криму, вторгнення на Донбас та усі попередні вторгнення, захоплення, репресії та геноцидальні практики, свідчить про глибокий сон української свідомості.

Саме тому українській нації просто необхідно вивчити і проаналізувати свою історію – зокрема переосмислити усі національні травми. Тільки пройшовши такий шлях – можна запобігти повторенню нових національних трагедій. Тільки так – наступні покоління українців зможуть вижити.

Позаяк тема Голодомору 1932-1933 рр. є одною з найтяжчих національних травм – вона актуальна і сьогодні. Вочевидь, сьогоднішні українці не пам'ятають голод-геноцид, який зачепив більшість українських родин, а точніше – не відчують себе дотичними до нього і як слід не згадують. Якщо голокост визнаний усім світом, то до сих пір не всі країни визнали голод 1932-1933 рр в Україні геноцидом. Такі країни як США, Велика Британія, Іспанія, Італія, Чехія, Словаччина і ще багато інших країн, серед яких у тому числі Росія. За роки нашої незалежності ми не знайшли достатньої дипломатичної сили або принципу, щоб дати всьому світу зрозуміти – нас систематично винищували в один з найжорстокіших способів – через голод. Ще й мали з цього дивіденди. Цей урок дуже погано вивчений сьогоднішнім українським суспільством, у нас немає особистої свідомості щодо голодомору. Українці довго і вперто відзначали «День перемоги» без

примусу, за власним бажанням, проте, згадують жертв голодомору виключно якщо «скажуть зверху», якщо керівництво навчального закладу чи хтось ще, достатньо свідомий і впровадить урочисту хвилину мовчання, обов'язкову для всіх. Це не вирок нашому суспільству - це лише відображення тенденції, яка зберігається. Російська федерація доклала чимало зусиль для того, щоб українці «закривали очі» на цю зяючу рану в історії. Але ми ніколи не зможемо перемогти у війні, якщо не відкриємо очей. Саме тому теми національних травм мають бути якомога глибше досліджені, якомога краще засвоєні і тому їх так важливо репрезентувати через мистецтво. Зокрема тема Голодомору, яка до сих пір є дуже важливою, недостатньо переосмисленою, а по сьому – дуже актуальною.

Візуальне мистецтво не просто репрезентує пережитий досвід нації, воно увіковічує і, за допомогою візуальних образів, символів, передається через покоління. Нажаль, наші предки, які мали цей надзвичайно травматичний досвід, вже не зможуть нам особисто переповідати як вони переживали великий голод. Адже більшості очевидців більше немає в живих. Пройшло багато часу і вже виростають покоління, для яких це далека «історія». Нам доведеться працювати з тим, що змогли зберегти для нас попередні покоління: з задокументованою інформацією та мистецтвом, яке репрезентує досвід нації. Але, якщо суха мова документалістики і хроніки закарбовує його як частину історії, то мова мистецтва - здатна привернути увагу глядача та дає можливість пережити цю національну травму як власний досвід, долучитися до нього, стати його співучасником і зробити висновки. Тому, я вважаю, неодмінно потрібно досліджувати тему висвітлення голодомору через образотворче мистецтво та створювати нові твори, які будуть актуалізувати її, відновлюючи загальнонаціональну пам'ять про штучний голод 1932-1933, який винищив мільйони українців та мав великий вплив на вектор подальшого розвитку українського суспільства.

Наукова новизна

В представленій кваліфікаційній роботі було проведено аналіз вже наявних робіт на тему Голодомору в Україні а також створена серія робіт – художня адаптація колективної історичної пам'яті через графіку. Отже новизна даної роботи у аналітичному осмисленні візуальних підходів до теми національної травми а також у авторській художній інтерпретації трагедії Голодомору.

Мета і завдання роботи

Метою роботи є осмислити національну травму голоду за допомогою мистецтва графіки. Аналізуючи спадщину творів образотворчого мистецтва українських митців на тему Голодомору – доповнити її авторською серією графічних творів, сучасною інтерпретацією національної травми.

Для досягнення мети було визначено такі завдання:

1. Збір та систематизація інформації про Голодомор – список літератури;
2. Пошук якомога більшої кількості творів українських митців на тему Голодомору в Україні та аналіз зібраних аналогів;
3. Створення начерків та пошук концептуального рішення для серії робіт;
4. Створення ескізів для серії робіт;
5. Втілення серії робіт у матеріалі (Ліногравюра).

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ГРАФІЧНОЇ СЕРІЇ

Серія робіт на тему «Національна травма крізь призму мистецтва: Голодомор в Україні 1932-1933РР.» має на меті переосмислити та репрезентувати новий погляд на національну травму голоду, актуалізувати тему та не дати їй зійти з порядку денного. Після дослідження теми та вивчення аналогів було створено серію графічних робіт «Алегоричні уривки голоду», в яку входять такі роботи: «Вкрадене жито (життя)», «Блукання під вербою», «Дарунок матері», «Спочинок коня», «Нове жито (життя)». Назва серії відображає концептуальне рішення: роботи даної серії наче уривки з пам'яті очевидця Голодомору. Композиції об'єднані одною темою, покликані наштовхнути глядача на певні роздуми, викликати емоційний відгук – проте не відображають певного сюжету, який можна було би простежити. Кожна робота є самостійним твором, проте працює на підсилення «занурення» глядача в тему, якою об'єднані. Детальніше про концептуальне рішення серії та композиційно-технічне втілення творчого задуму описано в розділах 3 та 4 відповідно, детальний аналіз аналогів, що слугував підґрунтям для творчого переосмислення міститься у розділі 2.

Висновки до розділу

Практична робота є синтезом авторського бачення та переосмисленого доробку попередників, що при цьому не суперечить історичній достовірності.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ МИСТЕЦЬКИХ РОБІТ НА ТЕМУ «ГОЛОДОМОР В УКРАЇНІ»

Тема Голоду-геноциду хвилює вже декілька поколінь українських художників, адже пам'ять про нього ще жива і продовжує передаватися від очевидців до сучасників через мистецтво. Надзвичайно важливо, щоб митець торкався важких, але важливих тем; водночас митцям, що прагнуть якомога якісніше передати їх, важливо звернутися до творів попередників, проаналізувати їхній спадок та взяти до уваги як працюють з темою митці і подумати – що нового можна додати до спадщини, яке місце авторське бачення сучасника і його твір займе серед неї. Зважаючи на важкість, делікатність та, водночас, важливість теми, необхідно ґрунтовно підходити до її втілення. Таким чином ми підходимо до висновку – що перед створенням нового графічного твору на тему голоду-геноциду – слід серйозно підійти в першу чергу до аналізу аналогів.

Аналіз живописних аналогів

Віктор Цимбал «Рік 1933»

Найвідоміша в Україні та Світі робота про Голодомор – жодна книга чи брошура на цю тему не обходиться без цього твору (див. іл. 1.1). У статті на сайті музею Голодомору про неї пишуть: «Неможливо оцінити вартість картини Віктора Цимбала — твору, що був написаний за 3 роки після вчинення совєцькою владою геноциду українського народу. Це полотно у 1936 році розповідало нашу історію там, за кордоном, в Америці...». І справді – важко переоцінити її значення, адже вона стала фактично «ілюстрацією до Голодомору»: висушена довгим голодуванням постать жінки, невагома, зображена з, вочевидь, загиблою від голоду дитиною; на її обличчі застигла маска відчаю – втрата власної дитини – найгірше, що може

статися у житті матері, діти мають переживати батьків. Голод В. Цимбал показує через особисту драму жінки – смерть дитини. Без назви і додаткових пояснень глядач може визначити що відбулося – обидві постаті надзвичайно виснажені, вочевидь, таке може бути тільки через страшний голод. І так само без питань ясно – що саме від голоду дитина і загинула.

Композиційно робота досить проста – обидві постаті зображені майже в центрі полотна, зображені майже портретно. З них ми зчитуємо всю необхідну інформацію: тіла персонажів надзвичайно худі, дуже виснажені, вони вдягнуті в лахміття, що дає нам розуміння про голодування і злиденність. Фігура хлопчика розслаблена і його голова опущена, а на грудній клітині, здається, можна перерахувати усі ребра – таким чином глядач здогадується, що дитина загинула від голоду. Фігури не «поставлені на ґрунт» - вони зображені «завислими» серед неба з хмарами і зірками, що нагадує глядачеві алегорію покидання «земного світу» та переміщення у «вічність» або «на небо». На обличчі матері, понівеченому голодним мором – відчай, що навіює жах і на глядача. Вся робота виконана майже монохромно і в дуже темних тонах, на грані з чорним, голова матері обрамлена світлим фоном, що може натякати нам на її святість – можливо пов'язувати її з божою матір'ю, що їй також довелося пережити трагедію смерті власного сина, хоча вона нічим не завинила перед Богом.

Богдан Певний «Земля»

На картині зображена зморена голодом жінка, що припадає до землі (див. іл.. 1.2.). Її постать зігнута і схована за громіздким одягом, тому ми не в повній мірі розуміємо яке вона має тіло, проте за висохлою до кісток рукою – можемо здогадуватися, що жінка зморена голодом. Вона лежить на зораній землі і впирається своєю змарнілою рукою у чорнозем – її обличчя позбавлене емоцій. З контексту одягу жінки та пейзажу, на фоні якого вона зображена – ми можемо здогадатися, що це весна; зоране поле. Складаючи

перелічені прикмети до купи, глядач може здогадуватись, що зображена жінка пережила голодну зиму, вона дуже змучена і сповнена надії і жаги дочекатися жнив. Ймовірно, що лірична героїня вже навіть мертва, адже автор не дає нам ніякої інформації, ніяких натяків про те – чи вона жива чи мертва.

Земля є одним з провідних символів життя та достатку в українській культурі. Українці, будучи осілим народом, споконвіку обробляли землю, годувалися з неї та сакралізували її, передаючи шану до землі з покоління в покоління. Отже у контексті такої національної травми як голод – годі й шукати такого промовистого символу, як земля. Богдан Певний використовує символ зораної землі на противагу змарнілій постаті, підсилюючи цим абсурдність і трагічність ситуації: головний годувальник України, чорнозем, пашиє життям у своїй обробленості - а на ньому гине від голоду людська душа. Жест висохлої руки, що впирається у вологу землю, безумовно дуже промовистий та емоційний. Він змушує глядача до хвилювань та співпереживання, не дивлячись на те, що лице зображеної жінки без емоційне саме по собі.

Ніна Марченко

Художній доробок Ніни Марченко складають різні сюжети, але відома широкому загалу вона здебільшого саме роботами присвяченим голодомору. Мисткиня народилася в 1940 році, отже не переживала голод на собі, проте вочевидь для неї властиві гострі соціально-історичні сюжети такі як війна та голод. Останньому Марченко напряду присвятила 4 роботи, які зберігаються в Музеї Голодомору.

«Мати 1933-го»

Центром роботи «Мати 1933-го» (див. іл.. 1.3.) представлена фігура померлої від довгого голодування жінки: вона лежить на землі, розкинувши схудлі руки в сторони, проте ноги її опухлі – ознака виснажливого довгого голоду, що часто описують жертви голодомору в своїх згадках. Головою ця жінка лежить на колінах старшої дитини, що затуляє їй очі рукою – з цього жесту ми розуміємо, що жінка не спить чи знепритомніла, а саме померла. Дитина зображена також надзвичайно схудлою – ми бачимо чіткі обриси її черепа та кісток руки. На її обличчі журба і німе питання «за що це з нами сталося?», вони дивиться неначебто на глядача, посилаючи німе питання йому та змушуючи переживати її трагедію особисто. Також, по іншу сторону від постаті померлої жінки, сидить зовсім гола менша дитина – ми бачимо усі кістки її скелету та спухлий живіт. Саме так часто виглядали діти, яких вдалося сфотографувати під час голодомору. Вочевидь маленька дитина дуже довго страждає від голоду. Вона гола, найімовірніше не від того, що на вулиці спека, а від того, що її просто не було в що вдягати. Часто люди вимінювали все, що могли – на бодай якусь їжу, віддавали не те що коштовні речі, але й в прямому сенсі останнє сукно та одяг. Тому, ймовірно, що у цьому контексті, авторка натякає нам саме на просту відсутність одягу в дитини, бо все, що могли – обміняли в свій час на їжу. Маленька голодна дитина тягнеться обома руками до лиця своєї матері тим жестом, яким зазвичай діти просять їсти; молодша дитина ще не розуміє, що мати вмерла, на відміну від старшої. Авторка звертає нас до горя маленьких дітей, які втратили своїх батьків, ще не встигнувши вирости. Перед нами відкривається трагедія дитинства, найчутливішого етапу життя, коли людина має вчитися і розвиватися та повністю залежить від своїх батьків, але втрачає їх. Цей сюжет не може залишити байдужим, адже кожна людина переживала дитинство і була залежна від фігури дорослого; кожен може уявити себе на місці дитини.

Отож однією рукою старша дитина закриває очі загиблої матері, а в іншій ми бачимо пусту сумку. Картина розгортається на фоні родючого поля,

куди діти з матір'ю, вочевидь, прийшли набрати їжі. На мою думку, Марченко в цьому контексті не намагається передати нам достовірність зображеного: адже в родючому полі від голоду ще не гинули – врожай збирався, але його вилучали і жертви гинули від голоду або були вбиті при спробі знайти собі поживу. Голодна смерть посеред поля це радше алегорія абсурду – нація хліборобів вмирає від голоду і причина тому зовсім не неврожай. Не дивлячись на те, що 1932 рік не відрізнявся природною негодою і люди зібрали врожай – їм прийшлося вмирати голодною смертю, бо так вирішила партія.

«Дорога скорботи»

В роботі «Дорога скорботи» (див. іл. 1.4..) Марченко ілюструє одне з найчастіших явищ, які описують жертви голоду 1932-1933, які його пережили і мали змогу бути почутими. В центрі сюжету віз, накритий рядном, який віддаляється від нас. Його проводжають поглядом нещасні і схудлі селяни. З-під рядна на возі спадає чиясь рука, тут і там виглядають захололі стопи. Такі вози були поширеним явищем під час Голодомору – хтось щодня збирав нові трупи по населеному пункту і відвозив їх на кладовище. Тоді їх скидали в спільні ями і присипали зверху. Ті, хто збирали людей, часто не завдавали собі клопоту перевіряти чи людина вмерла, втратила свідомість або заснула, адже і так знали, що всі приречені. Отже усіх непритомних збирали по вулицях і скидали в яму як померлих і часто траплялось так, що живі люди приходили у свідомість в могилі і, якщо ставало сил, вибиралися з неї та верталися додому – такі ситуації теж нерідко описують очевидці.

Ближче до глядача розташовані фігури, які оплакують когось, вочевидь увезеного на гарбі. І діти і дорослі – дуже схудлі та виснажені; чоловік з лівого краю композиції взагалі не може триматися на ногах; руки дорослих жінок схудлі на стільки, що ми бачимо кожну дрібну кісточку, одна

з них тримає за плечі дитину, друга – закриває заплакане лице; в білявої дівчинки, що сховалася за нею, надзвичайно схудлі обличчя та ноги, проте навіть з-під сорочки видно її спухлий живіт – типовий вигляд голодуючої дитини, який описують очевидці та передають фотографії того часу.

Зі слідів на землі глядач може здогадуватись, що цей віз їздить цією дорогою часто, а на обличчях зображених зчитуємо: «завтра він знову повернеться за кимось з нас».

Пейзаж дає нам враження лиха і занепаду. Темний тон похмурого неба та голі дерева, не просто сезонні явища; вони передають загальний настрій трагедії, тривоги, страху, безвиході та передчуття жаху, що найгірше ще попереду в героїв цієї картини. В цих людей ще є забори і якась солома на дахах – дуже часто села під час голоду описують як такі, в яких немає огорож; адже голодним людям холодно і немає сил рубати дрова. Проте дахи в хатах вже мають діри, а віконниці зламані – вочевидь людям в цьому селі немає діла до таких дрібниць.

Віра Барінова - Кулеба

Творчість Віри Барінової - Кулеби переповнена любов'ю до світу, до життя, до людей і до українскості. Це мисткиня з творчим характером та стійкою національною ідентичністю. Життя горить у її роботах, фігури в них енергійні, кольори гарячі, а лінії жваві та плавні. Барінова - Кулеба народилася у селі на Полтавщині, навчалася в Харківському художньому училищі та Київському художньому університеті – і через всю її творчість пронизана ніжна любов до села. Проходячи через досвід дорослішання та навчання в місті, художниця відчувала репресивний вплив і на культуру і на українську ідентичність, проте змогла зберегти в собі любов до власної культури та мови та виразити в творчості. Барінова - Кулеба завжди пам'ятала про своє коріння - «Я з селян — нас було загнано в рабство. Я це одразу відчувала і по своїх батьках — бо вони не мали ні паспорта, нічого не

мали й не знали, тільки була величезна любов до землі» - так художниця переповідала Суспільному. Саме про село, людей та життя частіше за все її роботи. Однак і болі українських селян так само яскраво висвітлювала мисткиня – в її доробку чимало робіт і про війну і про переселення селян і про розруху і про Голодомор.

В музеї Голодомору представлено понад 6 робіт Віри Баринової-Кулеби.

«Материнство 1933»

Віра Барінова - Кулеба в своїй творчості часто звертається до теми материнства, жінка з немовлям – одні з її провідних персонажів. Тим сильніше враження від їхнього зображення в контексті голодомору. В центрі композиції роботи «Материнство 1933» (див. іл.1.5.) - немовля у колисці та перекилена через неї фігура матері в національному одязі. Шкіра обох персонажів представлена блідо-блакитним кольором, очі матері заплющені, її поза виглядає неприродно, кінцівки розслаблені і виглядають «закаменілими». З огляду на це, глядач розуміє, що жінка та дитина, найімовірніше мертві.

На задньому плані ми бачимо маленьке вікно та ікону Богородиці з Христом, прикрашену рушником, як було заведено в українській культурі. Зображення Богоматері з сином відсилає нас до центральних фігур мертвої матері з дитиною і змушує глядача замислитися над цією алегорією. На передньому плані ми бачимо предмети побуту: веретено та перекинутий горщик під колискою. Ми розуміємо, що горщик пустий і натякає нам на голодну смерть цієї родини. Кольорова гама цієї роботи дуже стримана і темна, що притаманно ситуації. Не дивлячись на те, що ситуація досить статична, завдяки авторській манері Баринової - Кулеби, відчувається певних рух, створений перекиленою фігурою, посунутою вбік колискою та перекинутим горщиком.

Робота «Материнство 1933» рушає безперечно одну з найчутливіших тем, особливо в контексті голоду – немовля, яке щойно народилося, повністю залежить від підтримки батьків та мати, яка опинилася в такому критичному становищі, що більше нічого не може йому дати. Сюжет загибелі дитини, яка щойно народилася одразу приречена на смерть, є дуже глибоким і психологічно важким. Він, безумовно, дуже важливий для висвітлення в контексті Голодомору.

«Сину, це твоя Земля»

В роботі «Сину, це твоя земля» (див. іл. 1.6.), художниця знову торкається теми материнства, зображуючи жінку з немовлям. Ми бачимо жінку, що неначе лежить на колі з немовлям і обіймає його однією рукою, другою рукою вона тримає над собою граблі. Зі слів авторки нам відомо, що граблі не тільки господарчий інструмент, але і певний негативний символ, що «загрібає» щось погане. Ймовірно тому мати тримає їх над дитиною і над землею, щоб інструмент не торкався сакральних символів. Ще один символ, який ми бачимо – ярмо, в якому, власне, лежить мати з дитиною. Назва роботи «Сину, це твоя земля» - каже нам про спадковість, про передачу святого символу землі від батьків до їхньої дитини, проте ярмо натякає нам, що це не тільки дар, але і тягар. Знаючи з контексту, що українці були вимушені помирати від голоду, перебуваючи в глибокій залежності від оброблення своєї землі, ми можемо здогадуватися про який тягар йдеться. Окрім того, з історії ми пам'ятаємо, що селян закріпачували, безпосередньо «закріплюючи» до землі; вони не могли нікуди від неї дітися і саме таким чином виражалася їхня неволя. Тобто, не дивлячись ні на що, традиція обробки землі, завжди була джерелом як волі, так і неволі для українця. Проте традиція оброблення символічно розділилася на 2 символи: землю – як святу стихію життя, родючості, ситості та свобода, а символ ярма взяв на себе усі негативні аспекти – важку працю та несвободу. Таким чином,

передаючи землю, позитивний і сакральний символ, у спадок дитині – разом з ним мати передає і важке ярмо.

Проте ця робота лише натякає на підступ, здебільшого в ній закладений обнадійливий символічний характер. По-перше, на від мінусу від більшості робіт на тему голодомору – її персонажі живі, мати з усмішкою дивиться на дитину, а отже глядач розуміє – вона щаслива. Народилося це немовля, як символ надії і переродження, кінець чогось страшного і важкого та початок нового і світлого. По-друге події відбуваються на зораному полі – воно займає весь задній план. Оброблена земля, з якої ще нічого не проросло, може символізувати очікування та надію; адже коли землю оброблено, з неї неодмінно пізніше щось виросте. Alegорії «закладення початку» та надії на майбутнє тут пересікаються як в символі обробленої землі, так і символі немовляти. По-третє – обидва важкі символи – ярмо та граблі, фізично та алегорично торкаються тільки матері, вона несе їх на собі і огороджує своїм тілом від немовляти

«Господи! За що?»

Художня мова роботи «Господи! За що?» 2007 року (див. іл. 1.7.) є дуже експресивною та виразною - фон та будь-які деталі досить умовні, мазок хаотичний, фігури гіпертрофовані. Такий підхід викликає в глядача сильні емоції, відчуття хаосу та жаху. В лівій частині композиції – зігнута чоловіча постать з вилами – його погляд направлений кудись вгору, на обличчі зчитується горе і відчай. На передньому плані праворуч – жіноча постать, що перевернута лицем вниз, а ногами – догори. Важко достеменно сказати чи вона падає чи лежить. Руки жінки розкинуті по обидві сторони: однією вона тримається за вила, які також тримає чоловік, а другою рукою тримається за хрест на довгій палиці. Обидві постаті зображені досить умовно, експресивно; тіла та самі пози дуже гіпертрофовані для більшої виразності; вони обидвоє дуже худі та змучені, а колір їхніх облич – сіро-

синій, неначе трупний. Вила та хрест на палиці зображені під нахилом і ділять композиційне поле на умовні 3 частини: лівий нижній кут, правий верхній кут та центральна найбільша частина. В композиційному центрі зображена основа сюжету роботи і її тло – жовтого кольору, нагадує пшеничне поле. Кутові ж частини композиції, відділені вилами та хрестом – червоні, експресивно забарвлені і нагадує пекло, та вогонь, що горить у ньому. Символічно ці образи зчитуються так, що чоловік та жінка ногами вже в пеклі. Те, що у вогні саме ноги, символічно також перегукується з виразом «одною ногою вже там»; часом люди, які пережили щось страшне в житті кажуть «вже одною ногою був на тому світі», маючи на увазі, що була висока ймовірність померти. Саме так і зчитується символічне зображення голодуючих селян, які ногами вже у пеклі; особливо з урахуванням того, що з правого боку «життя» та «пекло» розділяє хрест. Важко достеменно сказати що конкретно мала на увазі Барінова - Кулеба зображенням цього хреста, який композиційно перегукується з вилами, але умовно-символічно виглядає він як хрест з могили цієї жінки, що припала обличчям до землі. Окрім того, т.я. хрест та вила виконують композиційно одну роль, то можна зробити висновок, що вони тотожні у своєму значенні, доповнюють одне-одного як алегорія: жінка тримається одною рукою за хрест, а іншою – за вила. Для неї господарство є тотожним до її віри, це те, що дає життя і те, що тримає у житті – за рамками вил та хреста – пекло, а в цій конкретній ситуації – голодне пекло. З'являється також паралель голодного життя як алегорії пекла на землі – позаяк за вилами, де немає пшениці – пекло; а також алегорія смерті – позаяк за хрестом, де немає пшениці – смерть і пекло. Окремо варто відзначити, що не дивлячись на дуже умовний, експресивний та символічний характер композиції – обидві постаті тримаються землі. На мою думку це не формальність а спеціальний прийом: чоловік ногами стоїть на землі, жінка припадає лицем, руками та грудьми до неї. Земля це безумовний, незмінний, сакральний символ життя: вона родить, годує і тримає людину в світі живих.

Також на полотні присутній напис «Господи! За що? Голодна смерть». Сам по собі напис і умовний і конкретний: він описує про які обставини йдеться в сюжеті роботи, при цьому ставить запитання без відповіді. Ці слова служать узагальнюючим тлом композиції: ми не розуміємо що достеменно відбувається, художниця не дає нам конкретних деталей сюжету картини, ми бачимо тільки щось експресивне, хаотичне, тривожне і дуже символічне – а слова направляють думку глядача на конкретнішу тему і змушують проникнутися нею, замислитись, пережити та відрефлексувати ці емоції та думки через призму свого сприйняття.

Не дивлячись на те, що мисткиня зображувала в своїх сюжетах власних родичів – в цьому випадку діда та бабу, які пережили Голодомор – її роботи безперечно дуже багаті на символи і алегорії, тому образи конкретних людей стають загальними.

«Незабутнє»

В центрі композиції (див. іл.. 1.8.) переплетені дві постаті: жінка, що сидить на колінах та утримує в обіймах чоловіка, що нерухомо упадає на неї. Чоловік зображений весь у білому, його ноги і руки прямі і розслаблені, пропорційно гіпертрофовані, через що виглядають довгими і худими. Обличчя його спокійне, шкіра бліда, очі заплющені. Вочевидь він помер від виснаження голодом, а жінка, що тримає його, гіперболічно вивертаючи голову від горя – його близька людина. Можна зауважити, що її ноги також сіро-синього кольору, як натяк, що вона й сама ризикує померти так само, як її близький, хоч поки вона і жива. Під ногами жінки можна розгледіти соломку, але зверху тло композиції – далеко не таке детальне і конкретне. Над постаттю чоловіка розмите біле п'ятно – зчитується алегорично неначе з нього «виходить дух», як в народі кажуть «віддати душу Богу» в значенні «померти». Праворуч від фігур досить абстрактні кола, що позначають умовне «всевидяче око», що споглядає за сюжетом, воно також схоже на

якийсь алегоричний «портал». Між «духом» та «оком» – хрест, що натякає нам на смерть простої християнської душі. Можливо умовність зображення цих символів - спеціально така неконкретна, щоб «відкрити прочитання» і залишити право глядачу на простір для думки та власну інтерпретацію.

Окрім того, в інтерв'ю для музею Голодомору, мисткиня згадує цю роботу, коли мова йде про її співпереживання Революції Гідності. Тому алегоричне «всевидяче око», що також скидається на «портал», бачить усі трагедії простих людей; воно бачить і вбивства на Майдані і смерть заморених штучним голодом рідних – адже ці смерті, безумовно, пов'язані, в тому числі у світосприйнятті Віри Баринової - Кулеби. В будь-якому випадку, як і притаманно авторському стилю художниці, її експресивна манера зображення створює тривожне та жахаюче враження на глядача та змушує його замислитись.

«Дід Микола 1933»

Робота «Дід Микола» (див. іл.. 1.9.) передає уявлення мисткині про сюжет, що їй переповідали рідні. Герой цієї композиції – її власний дід Микола, який пережив Голодомор. Проте на полотні мисткині він перетворився на художній образ чоловіка, що «карається, мучиться, але не кається». Ми бачимо перед собою буквально мученика з простих людей: В правому нижньому куті композиції лежить знесилений чоловік, його капелюх перекинувся за голову таким чином, що скидається на німб, натякаючи нам на образ святого мученика. Зліва зверху – лежить віл, також змучений і знесилений, серед розкиданого приладдя для обробки землі. Заморена голодом і роботою свійська тварина, що впала посеред поля чорнозему – дуже сильний образ як в прямому, так і в переносному сенсі. Віл – дуже сильна і витривала істота, тому бачити його змученим і виснаженим це великий дисонанс, який має викликати багато думок. Але, окрім прямолінійного зображення, ми також проводимо паралель між тим, як

чоловік та віл – тотожні одне одному. Ми бачимо як вони поєднані та символічно підсилюють одне одного: тобто дід, неначе віл, який все життя був сильним, витривалим та вперто обробляв землю - але він на стільки виснажений голодом, що не витримує своєї звичної праці. Цей дисонанс сильного й витривалого та знесиленого й ослабленого змушують нас думати – на скільки важка була подія, внаслідок якої перед нами розгортається такий сюжет.

Валерій Франчук

У творчості Валерія Франчука тема голоду-геноциду в Україні 1932-1933 рр. посідає особливе місце. Він написав безліч картин присвячених цій темі, щонайменше 75 з яких подаровано художником музею Голодомору, де вони постійно експонуються. Очевидно, що Франчука глибоко хвилювала тема Голодомору і це відчувається при спогляданні його робіт. Окрім того, художник має експресивну авторську художню мову, що підсилює авторське бачення і вплив на глядача. Внесок Франчука у мистецьку спадщину на тему Голодомору потребує окремого дослідження, проте в цьому розділі буде розглянуто лише 2 роботи автора, «Голодомор» та «Жнива голоду»

«Голодомор»

Композиція Валерія Франчука «Голодомор» викликає у глядача сильні емоції, зокрема тривогу, жах, смуток. Усе композиційне поле заповнене обличчями людей, що переповнені смутком. Ця ритмічна повторювальність лиць створює ефект мерехтіння і створює тривожне враження. Ритми облич перериваються на уривки, що зображують якісь моторошні пейзажі: зліва і в центрі наче голі дерева, у правому верхньому куті – кладовище і нібито похоронна процесія, в центрі – натюрморт з графіном, яблуками та бананами. Усі обличчя, які ми бачимо, проникнуті скорботою, здається, ніби

вони занурені глибоко в себе, адже їхні погляди наче нікуди не направлені. Також ми бачимо образ янгола, який прикриває когось рукою; кладовище зображене просто за ним. Кольори композиції досить тьмяні, переважають чорні п'ятна, світло зображене жовтогарячим, проміжні кольори – червоні та фіолетові. Кольорова гама створює гнітючу атмосферу, заглиблює нас у провідний настрій композиції та створює враження освітлення від вогню. Ймовірно автор натякає нам на світло вогню від церковних свічок, або поминальних; можливо також, що мався на увазі вогонь Потойбіччя. Важко сказати що конкретно мав на увазі автор, адже він говорить з нами натяками і уривками. Проте ця неоднозначність створює художню інтригу і справляє глибоке враження на глядача, змушує замислитись і приєднатися до переживання скорботи.

«Жнива голоду»

У композиції «Жнива голоду» Франчук говорить з глядачем у звичній для нього манері – натяками, нечіткими образами, за допомогою інтриги. Його вишукана графічна манера деформує, перебільшує, узагальнює та не договориює. Ми бачимо фігуру людини з граблями на передньому плані, вона виглядає схудлою і ніби «валиться» на бік, очі її широко розплющені та дивляться на глядача. Праворуч – ще одна фігура, вже більша і утворена темним п'ятном. Ця людина тримає в руках немовля. Обличчя її дуже умовно позначено кількома лініями, тому ми не можемо точно сказати яку емоцію воно передає. Позаду цих двох фігур умовно позначено ще декілька, автор лише натякає на їхню присутність. Виглядає так, ніби фігури йдуть «на нас» звідкись. Художня мова цього твору дуже графічна, що притаманно автору. Ця композиція створена двома провідними кольорами – жовтим та фіолетовим. Глядач може здогадуватись, що жовте тло роботи це пшеничне поле, проте Франчук не дає нам багато деталей, щоб сказати точно. Композиційно фігури переднього плану знаходяться по центру, проте

прагнуть до протилежних верхніх кутів – таким чином вони утримують цілісність роботи, створюють враження «занурення» та доповнюють візуальну і смислову інтригу, яка створена натяками і недомовленостями зображення.

Геннадій Волошенюк «Три колоски»

Назва роботи Г. Волошенюка «Три колоски» посиляється на постанову ЦК КПСС «про охорону майна», яку в народі називали закон про «Три колоски». Це був репресивний закон, який поклав початок голоду-геноциду. Постанова передбачала смертельну кару або заслання на 10 років за переховування навіть декількох колосків, у селян відбиралося все зерно та інша їжа «на користь держави», від чого селяни і опинилися приречені на голодну смерть. На роботі Волошенюка ми бачимо як комуністи увозять відібране в селян зерно. Подача автора майже ілюстративна. На передньому плані ми бачимо грабу, яка увозить мішки з зерном, на ній сидить комуніст, навпроти нього – декілька людей, одна постать простягає руку, вочевидь прохаючи наїзника залишити хоч трохи їжі. За цими людьми цілий натовп людей, усі з похиленими головами, дехто закриває обличчя руками, дехто стоїть на колінах; позаду в натовпі ікона. Ми бачимо, що все село прийшло благодати залишити їм хоч щось. На дальньому плані ми бачимо, ще декілька возів із відібраним зерном, що виїжджають з села. На фоні ми бачимо кладовище – зліва, праворуч зображена церква та дим. Композиція зображена в темних і темних кольорах, що відповідає загальному настрою роботи, створює морок. Ця процесія прощання з зерном майже похоронна. Насправді, якщо не вглядатися, то з першого погляду може здатися, що везуть трупи на кладовище, а селяни вийшли провезти в останню путь близьких. Ми здогадуємося, що це ще не похорон, бо коні ще не схудлі до кісток, а у возах – мішки; загиблих від голодної смерті скидали на грабу просто один на одного, іноді накриваючи рядном. Найімовірніше, що цю алюзію і мав на

увазі автор. Схоже що селяни, які вийшли попрощатися з зерном, уже бачать на цих грабах своїх померлих родичів, яких так само везимуть у сторону кладовища через кілька місяців. Окреме місце автор у цій композиції також виділяє релігійним символам; ікона в натовпі селян, церква та хрести кладовища начебто протиставляються червоним прапорам, які безбожно кладуть початок голодної смерті звичайних людей.

У цій роботі протиставлені символи комунізму та віри, а також проведено паралель між зерном і життям, позаяк забираючи зерно, комуністи забирають в людей життя, несуть смерть; таким чином отримуємо паралель комуністів з антихристами та із самою смертю.

Аналіз графічних аналогів

Микола Бондаренко

У своїй творчості Микола Бондаренко приділяє особливе місце темі Голодомору. Найвідомішою є його серія гравюр «Кулінарна книга», в якій зображення доповнює рецепти часів великого голоду, завдяки яким виживали очевидці. У цьому дослідженні ми розглянемо сторінку «Полова» з цієї серії

«Дві війни»

В центрі композиції роботи М. Бондаренка «Дві війни» - Мати та її схудлі до кісток голі діти, що лежать разом мертві. За ними – паркан з соломи, який відділяє фігури від червоного силуету солдата, що також, вочевидь померлий розкинув руки. Фігури жінки з дітьми лінійні та прозорі, за ними видно комуністичну символіку – серп та молот. Бондаренко натякає нам, що цих людей вбили комуністи – заморили голодом. Підтверджує ці здогадки підпис у нижньому лівому кутку «1932-1933». Силует солдата

повністю червоний, поверх нього – чорна свастика, що також розкриває глядачу причину смерті: солдата вбили нацисти» ці здогадки автор підтверджує нам датами т. з. «Великої вітчизняної війни» 1941-1945 у верхньому правому куті композиції. Художник додає нам ще пейзажні деталі: кладовище з могилами радянських солдатів зліва від силуету загиблого та 2 хатинки праворуч від нього. Ймовірно зображення могил натякають нам на те, що смерть цього солдата принаймні буде вшанована, на відміну від смерті жертв голоду. А хатки, зображені праворуч від солдата, натякають, що він був зовсім недалеко від дому. Солдат загинув, найімовірніше, на його рідній землі, так само як і жертви Голодомору. Вочевидь художник показує нам, що люди гинули на своїй землі від рук нацистського та комуністичного режиму.

У цій роботі можна прослідкувати проведення паралелі між нацистським та комуністичним режимом, а також прирівняння їхньої символіки до смерті

«Полова»

Робота «Полова» це частина серії Миколи Бондаренка «Кулінарна книга». У цій серії художник задокументував і оформив рецепти часів Голодомору. Безпосередньо в композиції полова зображене лушпиння якоїсь злакової культури, в правому нижньому кутку додається опис. Серія витримана в одному стилі – він лаконічний, графічний, контрастний і дещо різкий. Графічна мова, обрана автором, задає серйозний і стриманий тон серії; ілюстрації покликані доповнити текст. Микола Бондаренко у своїй серії задокументував свідчення Голодомору через побутові спогади, закарбувавши у культурно-мистецькій спадщині цей досвід очевидців. Музей Голодомору оцифрував його гравюри для on-line перегляду.

Як зазначено на сайті музею Голодомору, Микола Гнатченко створив свою серію «33» натхненний документальним збірником «Столиця відчаю» у 2006 році. Роботи цієї серії переповнені різними символами, які легко зчитуються. Окреме місце у цій серії Гнатченко відводить Тарасу Григоровичу Шевченку – він тут зображений і у вигляді пам'ятнику, роблячи територіальну відсилку на місто Харків (див іл. 1.17, 1.18), і у вигляді картини, що розташована поряд з іконою (див. іл. 1.15). Тарас Григорович неначе провідник до української незалежності в цих роботах спостерігає як страждає його народ і після його смерті.

Робота, в якій портрет Шевченка вісить поряд з іконою (див. іл. 1.15), показує нам що пережила літня жінка, зображена крупним планом у лівому нижньому куті. Тарас Григорович, прирівняний до оберегу, зображений разом з іконою та колискою з немовлям укупі – ця частина спогадів відділена темною тінню, що тримається за голову у виразній позі відчаю. Ця тінь належить молодій дівчині, що зображена біля портрету літньої жінки. Найімовірніше це і є вона, тільки в молодості, а нам представлений її життєвий досвід – позаду обереги, колиска з немовлям та миска з ложками. Фігура дівчина обернута до мертвих людей і коня, похиленої постаті над ними, колес від розваленого воза та розбитої ущент хатини. Вона закриває обличчя руками, переживаючи все це горе. Проте, споглядаючи горюючу дівчину, неможливо не помічати портрету літньої жінки, яка згадує свій трагічний життєвий досвід.

У роботі з написом «Україна» (див. іл. 1.16) біля самого напису зображені елементи національного одягу з вишивкою, проте на жодній фігурі з зображених у цій композиції – національного одягу немає; він начебто відкинутий у сторону, як щось забуте за проблемою виживання, символізуючи розквіт України, про який годі й думати у контексті цієї серії. На передньому плані чоловік з голим торсом простягає чорні руки над мертвим тілом іншого чоловіка. Довкола них також видніються кінцівки

інших людей, з чого ми розуміємо, що померлих людей в сюжеті чимало. На задньому плані чорним лаконічним силуетом зображена постать жінки, що горює на самоті. Образ матері, що втрачає дітей є одним з найпоширеніших і найболючіших в контексті теми війни та Голодомору. Він змушує нас думати про жертв не як про якихось людей без особистості, а як про чиїхось дітей, яких виношувала під серцем, ростила і любила матір, а життя цих дітей були нагло перервані через чиїсь інтереси.

Робота з написом «Харків» показує нам висушеного голодом чоловіка, який приповз до великого індустріального міста, що розвивається і квітне. Під час великого голоду селяни намагалися дістатися міста, сподіваючись знайти там їжу. Ця композиція розкриває нам протиріччя: індустріальне квітуче місто та вмираюче від голоду село. Чоловік, що дійшов до Харкова дістався до нього по дорозі, на якій ми бачимо сліди від колес (карет чи возів), тобто місто живе активним життям. Також ми бачимо 2 руки, що стирчать з-під землі, ймовірно радянська влада алегорично «проїхалася» по комусь, кого завважила небажаним. На тлі ми бачимо «Держпром», що активно розбудовується, зухвало споглядаючи на схудлого чоловіка, над будівлею височіє планер, якому також все одно на голодуючих селян. В лівому кутку стоїть пам'ятник Шевченку в компанії солдатів та комуністів. Тарас Григорович, замурований у мармур, мовчазно терпить своє оточення і прикро споглядає з гори донизу на ліричного героя. Ця композиція показує нам політичне зухвальство комуністів та голодну смерть посеред квітучого урбаністичного простору Харкова.

Композиція, що зображує майже портрет пам'ятнику Шевченка в Харкові (див іл. 1.18.) показує постать Тараса Григоровича, закарбовану в мармурі з різними постатями, що покликані прославляти революцію, нібито під проводом кобзаря. Проте оточення самого пам'ятнику викриває жорстоку реальність: на задньому плані повне кладовище хрестів, довкола пам'ятника свічки, що вшановують пам'ять загиблих, зліва в кутку – постать жінки, яка звертається до Шевченка з відчаєм. Ця робота висвітлює нам протиріччя між

торжеством, яке малював комуністичний режим та реальністю, в якій жив український народ. А образ Шевченка доповнює його як такий, що споглядає у позиції «над ситуацією» та мовчазно журиться за долю власного народу. Саме з Шевченком, на мою думку, мав би ототожнювати себе глядач, входити в його стан та пережити цю прикрість та смуток – тільки якщо Тарас Григорович, відповідно до ситуації - герой із минулого, то глядач – герой з майбутнього, що споглядає за трагічним періодом для української нації.

Також в цій серії є робота, що посилається на відому та описану вище картину Віктора Цимбала «Рік 1933» (див іл.. 1.1.Цимбал, 1.19 Гнатченко). На ній ми впізнаємо голодуючу матір, що горює за своєю мертвою дитиною, яку тримає на руках. Ці постаті вписані в пейзаж голої землі, де лишилась хіба що вода; дерево не має листя чи плодів, капличка зруйнована і повалена на бік. Зверху над композицією декоративне обрамлення з візерунком та оком, вписаним в коло, яке ніби спостерігає цю трагічну картину.

Робота з розбитим навпіл гербом України насичена символами, усі вони передають трагедію досвіду українського народу під час комуністичного режиму. Перш за все – розділений герб України це символ державності, яка була втрачена, а також народу, який був розділений між різними державами. Під гербом – висушений голодом чоловік, що розкинув руки в різні боки, ніби демонструючи що з ним зробив комуністичний режим, додатково ця думка підкреслюється комуністичним гербом, вістря серпа з якого, торкається чоловіка, готове проштрикнути. В лівому нижньому куті зображена постать жінки, що здимає руки догори, а поряд з нею – церква, що похилилася. Колючий дріт, уривками зображений в двох місцях на композиції натякає, що радянський союз був в'язницею для українського народу. Дзвін, що зображений у вінці композиції, неначе намагається попередити про щось, проте в нього, ймовірно, немає голосу – ніхто його не почує, бо він не має в середині ударника. На мою думку цей символ також тотожний становищу українського народу в ті часи – цілий народ голодує, але ніхто його не чує.

Микола Теліженко «Голгофа України»

У своїх дивовижної майстерності витинанках Микола Теліженко також торкається теми Голодомору, показуючи штучність цього голоду та його трагічність. У витинанці з розп'ятим Христом (див. іл..1.21.) ми бачимо незліченну кількість людських черепів, матерів біля схудлих (мертвих) від голоду власних дітей та коней, що тягнуть повозки, змушуючи систему працювати по колу. Розп'яття нагадує нам про гріхи і спокуту, проте усі символи і алегорії не дуже конкретні і тільки наштовхують глядача на власні роздуми з цього приводу. З віртуозною майстерністю Теліженко насичує композицію символами, з такою ж вмілою красою йому вдається зібрати композицію, ввести в неї ритм та рух – композиція підпорядковується нахилу хреста і закільцьована, через що її цікаво роздивлятися по всій площині та шукати відповіді на питання, зашифровані в символах автором.

У другій витинанці (див. іл..1.22.) ми бачимо як озброєні комуністи, крупні і не дуже, увозять відібране в селян зерно. Попереду ми бачимо коня, який, здається, не може чи не хоче йти уперед, проте його підганяють зброєю. На дальньому плані ми бачимо віз із зерном, а зверху солдата, який у когось цілиться. Уся композиція пронизана зухвалістю, владою та насильством. Ритмічні лінії додають хаотичності та підсилюють настрій роботи.

Андрій та Лія Достлєви «Мені досі соромно викидати їжу – бабуса розповідала мені про голодомор»

Серія робіт Андрія та Лії Достлєвих (див. іл..1.23.) представляє сучасну репрезентацію Голодомору в мистецтві. В їхній серії візуальний ряд представляє собою відбитки зіпсованої їжі. Автори відмовляються від ілюстративних чи символічних зображень, а роблять відбитки просто з їжі,

коротко підписуючи. Художники намагаються передати досвід своїх рідних через вже власну травму та спонукають нас замислитися та переосмислити загальнонаціональний досвід і як він відбився на наступних поколіннях у тому числі.

Фотографії А. Вінерберга

Фотографії А. Вінерберга швидше мають відношення до документалістики, чим до мистецтва. Проте, документуючи своїми знімками реалії українських селян 1933 року, він залишив нам у спадок візуальне уявлення того, що описують виживши жертви Голодомору. Оскільки Вінерберг був один з небагатьох, кому вдалося зняти на плівку такі кадри, можна сказати що його фотографії «візуалізували» досвід наших предків та справляють вплив на кожного, хто їх споглядає. (див. іл..1.24)

Висновки до розділу

У даному розділі були розглянуті та проаналізовані художні аналоги. Зокрема були переосмислені художні символи, смислові змісти, авторські підходи, композиційні рішення та прийоми, які були застосовані у таких аналогах. Була проведена робота з творчо-смислового аналізу та виділені основні засоби подачі сенсу та емоції за допомогою засобів художньої виразності. Безпосередньо, були виявлені основні сюжети, символи та алегорії, до яких вдавалися автори, торкаючись теми Голодомору. Частіше за все земля, колосся, зерно – символи життя; смерть ототожнюється з комунізмом та його функціонерами. Інструменти, знаряддя обробки землі алегорично показує в різних творах на абсурдність голодної смерті серед робочих людей, які все життя працюють і обробляють землю; фігура виснаженої свійської тварини також несе такий зміст. Також часто митці користуються релігійними символами, протиставляють комуністів та віру, в

значенні комуніст – антихрист. Поширені сюжети втрати матір'ю дитини та втрати дитиною матері – розірвання священного процесу «переродження», втрата коріння.

Загалом, у процесі дослідження аналогів, було опрацьовані вищенаведені твори як з технічно-композиційної, так і художньо-змістовної перспективи, а також результати аналізу цих творів були прийняті до уваги як можливі для художнього переосмислення при створенні практичної роботи.

РОЗДІЛ 3. КОНЦЕПТУАЛЬНЕ РІШЕННЯ ГРАФІЧНОЇ СЕРІЇ

Зазвичай, коли вцілілі від голоду люди розповідають про свій досвід – вони подають його не пов'язаними емоційними уривками, так, як вони це пережили, як вони це відчували. Ці розповіді жахаючі, емоційні та недосказані, проте мало хто з потерпілих якось логічно пов'язує їх у своїх оповідях в одне ціле. Саме такий підхід було обрано при створенні серії «Алегоричні уривки голоду». Твори у ній не пов'язані пов'язані безпосередньо, але об'єднані спільною темою. Такий підхід дозволив творам цієї серії репрезентувати тему з різних сторін, та бути різною мірою алегоричними, не прив'язуючись один до одного. Окрім того, оскільки саме уривками зазвичай і передається шокуючий досвід голодомору його жертвами, змістовна хаотичність наслідує таку манеру подачі. Це дозволяє серії уникати штучності, описовості та бути більш «щирою», що доречно перетинається з одним з основних принципів метамодернізму.

«Вкрадене жито (життя)»

З назви першого твору серії «Вкрадене жито» або «Вкрадене життя» зчитується тотожність жита до життя. Це досить поширена алегорія серед творів на тему голоду, як вже було зазначено в попередньому розділі. Такий образ є знайомим та зрозумілим для глядача, тому одразу натякає що відбувається в сюжеті композиції. У самому творі алегоричний персонаж Смерть, встромлює свої вила в хмари над селом, а з них щось висипається. Цей образ смерті покликаний нагадувати партійного функціонера, що проколює схованку з зерном, відбираючи останнє в селян. Отже, комуністичний режим і його функціонери ототожнюються з образом смерті. Саме зерно, що сиплеться з неба, навмисно зображене умовно. Відсутність конкретики у його зображенні дає можливість відкритого прочитання того, що саме сиплеться з неба. В тому числі пляма зерна символічно нагадує наче

з неї «відходить дух»; ніби смерть забирає чиєсь життя. Окрім того, т. я. ми бачимо на фоні жилий хутір чи село – уява сама до-осмислює, що смерть забирає життя цього села. Вимерлі населені пункти на території України після голодомору були не рідкісним явищем. На згадку про це має мету навести робота «Вкрадене жито», відрефлексувати і не забувати цей досвід. Будучи досить абстрактною і алегоричною, відкритою для власного прочитання, перша композиція вводить глядача в контекст усієї серії, окреслюючи її контекст.

«Блукання під вербою»

Друга композиція серії – лірична, вона покликана створити відчуття жаху, самотності і безвиході. Одинокa постать, зображена худою і виснаженою на фоні сільського пейзажу: позаду міст через ріку, з переднього плану дівчину перекриває листя верби. Тло композиції виглядає одночасно спокійним та тривожним; основним елементом композиції виступає саме бліда постать, що «ховається» у листі верби. Дівчина зображена виснажено худою, її кінцівки висушені до кісток, а живіт пухлий від голоду, що було притаманно дітям на фотографіях тих часів; обличчя також схудле, проглядається силует кісток черепа; з одягу на ній немає нічого, окрім сорочки. В ті часи люди вимінювали останнє на їжу. Дівчина спеціально зображена білосніжною, майже прозорою, створюючи нерозуміння – вона жива чи це лише марення. Під час Голодомору часто голодуючі селяни помирали на вулиці, бо сподівалися застати перехожого з їжею, або споглядали як увозять на кладовище рідних, а потім, знесилені, вже не могли зрушити з місця та піти додому. Тому в селах під час голоду можна було нерідко зустріти такі знесилені постаті-примари на грані життя та смерті. Саме такою і зображена дівчина в композиції «Блукання під вербою». Що вона шукає і чому ховається серед листя верби – питання до глядача, на нього немає прямої відповіді. Замислившись над тим, що приховує в собі цей

сюжет – глядач має натрапити на власні міркування з цього приводу, позаяк ця композиція також з відкритим прочитанням. Мертва пташка у руці ліричної персонажки також багатозначний символ, але він має і конкретну мету – посилатися на центральну композицію серії – «Дарунок матері». Після усвідомлення концепції центрального сюжету, можна повернутися до розглядання композиції «Блукання під вербою» і віднайти в ній прочитання втрати дитини та натяк на ймовірний канібалізм.

«Дарунок матері»

Центральна частина серії – робота «Дарунок матері». В центрі композиції крупним планом голова померлої від голоду жінки з відкритим ротом; з нього ллється чорна густа кров та лежать зернинки, які намагаються з'їсти три невеличкі пташки. Цей сюжет натхненний моментом з роману Тетяни П'янкової «Вік червоних мурах», в якому матір ховала зерно в роті, щоб його не відібрали; після чого вона помирає і її дочка та син вибирають зернини з рота мертвої матері, щоб наїстися і вижити. Вибирати їжу з рота мертвої людини, а тим більше, матері – надзвичайно моторошна, дика і травматична подія. Звісно, це не пересічний досвід навіть для людей, переживших голод, проте, якщо не сприймати описане прямо, а алегорично – можна сказати, що це так чи інакше пересічний досвід. Матері, часто обмежуючи себе у всьому, віддавали останнє своїм дітям, щоб вони могли вижити. Саме це і відбувається в композиції «Дарунок матері» - жінка помирає, віддаючи останнє, що вона змогла зберегти своїм дітям, щоб вони вижили. А діти, наче пташенята, їдять зерно з рота матері, бо не мають іншого виходу, як прийняти материн останній подарунок. Також, відстежується тема переродження душі – через зерно (життя) від матері до дітей.

«Спочинок коня»

Уривок «Спочинок коня» - най ілюстративніший в серії. Центр композиції – кінь, якого підв'язали за мотузки до гілки дерева, щоб він не валився з ніг. Кінь зображений виснаженим та схудлим, яким тільки і міг бути кінь в час геноцидального голоду; про це розповідають ті, хто пережив Голодомор, безпосередньо в книзі К. Н. Гудзенко «Трагічні голоси» чоловік розповідає про те, як коні валилися з ніг, їх підв'язували на ніч, щоб вони якось тримались. Обробляти землю ці коні вже не могли. Роль цієї тварини в 1932 – 1933 здебільшого була в тому, щоб возити грабу з трупами. За це хазяїну давали невеличкий пайок, якого все одно не вистачало, але інших варіантів для виживання було небагато.

Отже символ коня, майже портретний, це одночасно і фігура жертви голоду, яка не може втримати себе на ногах; і уособлення виснаженого функціонера, який змушений виконувати тяжку працю – споглядати смерть та обслуговувати її.

«Нове жито (життя)»

Назва завершального уривку серії посилається на назву першої композиції, зациклюючи її. Ця робота одночасно і про смуток і про надію. Змістовно вона перегукується з центральною роботою серії «Дарунок матері», позаяк домінуюча тема – переродження. Життя та смерть завжди йдуть рука об руку і там, де загибель – там є і народження. На заключному уривку серії зображений скелет, що погруз у чорноземі, і крізь його кістки пробиває собі життя молоде колосся; колоски також «переходять» в небо, утворюючи хмари; в небі летять птахи. Птахи, як діти, що вижили, сміливо летять на зустріч життю, адже нічого іншого їм не залишається. Жертви голодної смерті, уособлені скелетом, це ті, хто помер, щоби інші вижили; це ті, кого ми маємо пам'ятати, щоби історія не повторилася знову. Колосся це ті, хто вижив і дочекався врожаю, хто пройшов крізь смерть. Скелет та

колосся це багатозначні протилежні символи, що доповнюють одне-одного: жертви та виживші, смерть та життя.

Висновки до розділу

Концептуальне рішення графічної серії втілює в собі ідею «уривчастості» пам'яті національної травми. Окремі «уривки», втілені в кожній з робіт серії, у поєднанні підсилюють враження та підтримують концепцію «уривків». У роботах були застосовані символи та алегорії, які піддалися переосмисленню при аналізі аналогів; зокрема символ зерна як життя, ототожнення смерті з комуністичним функціонером і т.д. Також в концептуальному рішенні творчого задуму бралися до уваги реальні історичні факти, які були художньо переосмислені в роботах серії. Окрім того, концептуально серія виконана так, щоб мати відкриту інтерпретацію і дати глядачеві простір для власних рефлексій на тему. Остання композиція серії «закриває» цикл, роблячи посилання на першу роботу серії.

РОЗДІЛ 4. КОМПОЗИЦІЙНО-ТЕХНІЧНЕ РІШЕННЯ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

Цикл графічних творів був створений у техніці монохромної ліногравюри. Ліногравюра була обрана як техніка, яка має спроможність бути надрукованою в багатьох екземплярах; її художня мова є одночасно достатньо лаконічною та живою для втілення концепції твору. Окрім того, ліногравюра, як друкована техніка, відчувається глядачем як щось суттєве, матеріальне, проте при цьому легко може бути оцифрована і представлена для перегляду в мережі internet.

Графічну серію було створено монохромною, для друку чорною фарбою. Відсутність кольору була обрана як найдоцільніший варіант до концептуального рішення. Оскільки серія мала на меті частково дотриматися концепції «відкритої інтерпретації» - відсутність кольорових акцентів уникає підкреслень, загострення уваги глядача, конкретики та лишає відкритим простір для пошуку власних думок та рефлексій глядача на тему. Окрім того монохромність дозволяє уникнути недоречних інтерпретацій, хибно осмисленої подачі кольору – роботи про Голодомор цілковито про горе і трагедію; будь-які інші кольорові акценти в графіці можуть додати в роботу недоречні змістовні інтерпретації. Отже, аби уникнути появи додаткового візуально-сміслового навантаження або хибних інтерпретацій – було вирішено створити серію монохромною.

Графічна мова творів серії це поєднання домінуючого чорного, білих акцентних плям та переважання повторюваних, переважно хвилястих, рябих ліній. Повторюваний патерн ліній створює ефект мерехтіння та неспокою, який слугує як концептуальному задуму, так і технічному – утворює світлотіньові відносини композиції, візуалізує форму об'єктів і тла. Перевага чорного над білим у творах – створює відповідний «морок» для підтримки смислового задуму, окрім того підтримуючи цілісність композицій.

Підсумовуючи вищезазначене можна констатувати, що графічна мова серії та усі композиційно-технічні рішення слугують для розкриття творчого задуму та втілення концептуальних задач.

Висновки до розділу

Серія графічних робіт «Алегоричні уривки голоду» була створена як наслідок переосмислення досліджених аналогів, проте є втіленням авторського концептуального бачення. Її було створено з дотриманням історичного контексту та достовірності. Графічна мова та композиційно-технічні засоби виразності слугують для якомога виразнішого втілення та дотримання концептуально – смислових ідей.

ВИСНОВКИ

Було проведено дослідницьку роботу з пошуку, відбору та аналізу аналогів за темою. Також була проведена робота з реальними історичними фактами (статті, інтерв'ю та інші письмові свідчення очевидців, документальні фільми). Проаналізовані візуальні та історичні матеріали були художньо переосмислені і слугували ґрунтом для практичної роботи.

Було обґрунтовано важливість та актуальність теми. Зокрема необхідність звернення до травматичного досвіду попередніх поколінь (безпосередньо Голодомору) задля кращого усвідомлення національної самості та актуальних тенденцій. Окрім того було зазначено необхідність у актуалізації та переосмисленні досвіду Голомору, а також надання цій темі ширшої репрезентації через мистецтво.

Також для загального розуміння теми та її репрезентації були вивчені інші способи репрезентації теми через мистецтво, зокрема художня література.

Після проведеного дослідження репрезентації теми Голодомору через мистецтво (зокрема аналіз візуальних аналогів) та ознайомившись зі свідченнями очевидців, було переосмислено загальний досвід через створення нової творчої серії. Було розроблено концепцію, створено начерки та реалізовано в матеріалі практичну роботу.

Практична робота втілює в собі результат дослідження теми та творчого переосмислення. Композиційно-технічні рішення слугують втіленню концептуально-сміслових задумів. Роботу виконано з урахуванням її мети і завдання, принципів академічної доброчесності; а також несе в собі художню новизну, адже представляє собою нове художнє переосмислення та досліджує вже наявні візуальні аналоги.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Музей голодомору (зображення та статті) - <https://holodomormuseum.org.ua/>
2. К. Н. Гудзенко – «Трагічні голоси»
3. А. Анісімова – Голодомор у світовому контексті <https://www.ukrainer.net/holodomor-u-svitovomu-konteksti/>
4. <https://suspilne.media/culture/521783-niakimi-bombami-ne-znisis-posuk-identichnosti-v-rozmovi-z-mistkineu-virou-barinovou-kulebou/> - «Суспільне» про Віру Баринову-Кулебу
5. Тетяна П'янкова - «Вік червоних мурах»
6. М. Марченко - Музею історії України подарували 33 картини, присвячені Голодомору - <https://vechirniy.kyiv.ua/news/1736/>
7. В. Шандро та Т. Трощинська - В. Франчук про Голодомор - <https://hromadske.radio/podcasts/hromadska-hvylya/ditky-dopovzly-do-toyi-cybulky-nayilysya-i-tam-pomerly-hudozhnyk-valeriy-franchuk-pro-golodomor>
8. Ю. Кузьменко - На Сумщині врятували значну частину гравюр, присвячених Голодомору 1932–1933 років - <https://suspilne.media/culture/542117-na-sumsini-vratuvali-znacnu-castinu-gravur-prisvacenih-golodomoru-1932-33-rokiv/>
9. Ukrainer – Голодомор в світовому контексті <https://www.ukrainer.net/holodomor-u-svitovomu-konteksti/>
10. А. Котова - Музей Голодомору оцифрував гравюри Миколи Бондаренка із серії "Кулінарна книга" - <https://nashkiev.ua/news/muzei-golodomoru-otsifruvav-gravyuri-mikoli-bondarenka-iz-serii-kulinarna-kniga-foto>

ДОДАТКИ:

Список ілюстрацій

- Іл. 1.1. Віктор Цимбал «Рік 1933»
- Іл. 1.2. Б. Певний «Земля»
- Іл. 1.3. Ніна Марченко «Мати 1933-го»
- Іл. 1.4. Ніна Марченко «Дорога скорботи»
- Іл. 1.5. Віра Барінова-Кулеба «Материнство 1933»
- Іл. 1.6. Віра Барінова-Кулеба «Сину, це твоя Земля» 2006.
- Іл. 1.7. Віра Барінова-Кулеба «Господи! За що?» 2007.
- Іл 1.8. Віра Барінова-Кулеба «Незабутнє»
- Іл. 1.9.. Віра Барінова-Кулеба «Дід Микола 1933»
- Іл. 1.10. Валерій Франчук «Голодомор»
- Іл. 1.11. Валерій Франчук «Жнива голоду»
- Іл. 1.12. Геннадій Волошенюк «Три колоски»
- Іл. 1.13. Микола Бондаренко «Дві війни»
- Іл. 1.14. Микола Бондаренко «Полова»
- Іл. 1.15 Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.16. Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.17 Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.18 Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.19 Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.20 Микола Гнатченко з серії «33»
- Іл. 1.21., 1.22. Микола Теліженко «Голгофа України» 2013
- 1.23. Андрій та Лія Достлєви «Мені досі соромно викидати їжу – бабуся розповідала мені про голодомор», 2019
- 1.24. Фото А.Вінерберга 1933
- Іл..2.1. «Вкрадене жито (життя)»
- Іл..2.2 «Блукання під вербою»
- Іл. 2.3. «Споочинок коня»

Іл. 2.4. «Нове жито (життя)»

Іл. 2.5. «Дарунок матері»

Іл. 2..6. «Алегоричні уривки голоду»

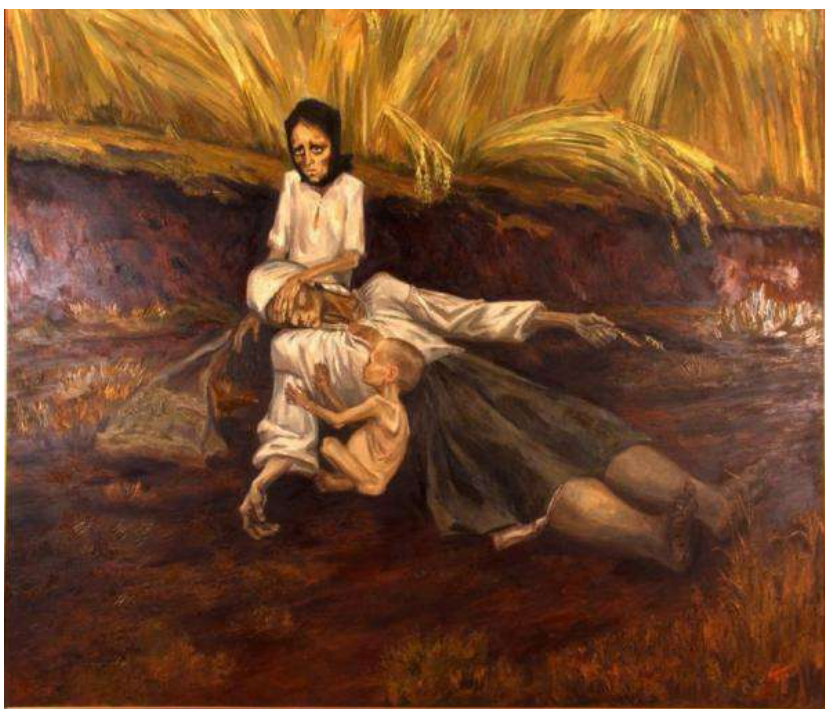
Альбом ілюстрацій



Іл. 1.1. Віктор Цимбал «Рік 1933»



Іл. 1.2. Б. Певний «Земля»



Іл. 1.3. Ніна Марченко «Мати 1933-го»



Іл. 1.4. Ніна Марченко «Дорога скорботи»



Іл. 1.5. Віра Барінова-Кулеба «Материнство 1933»



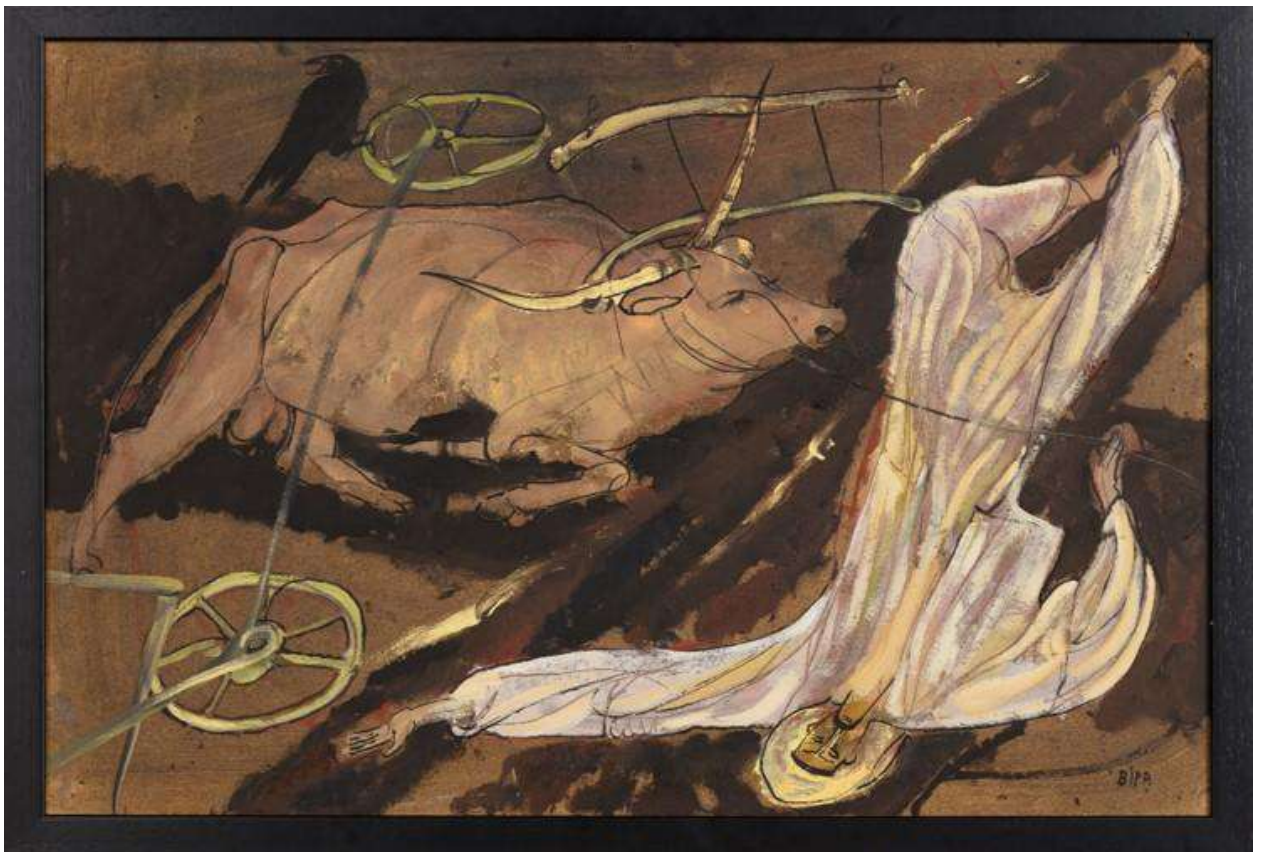
Іл. 1.6. Віра Барінова-Кулеба «Сину, це твоя Земля» 2006.



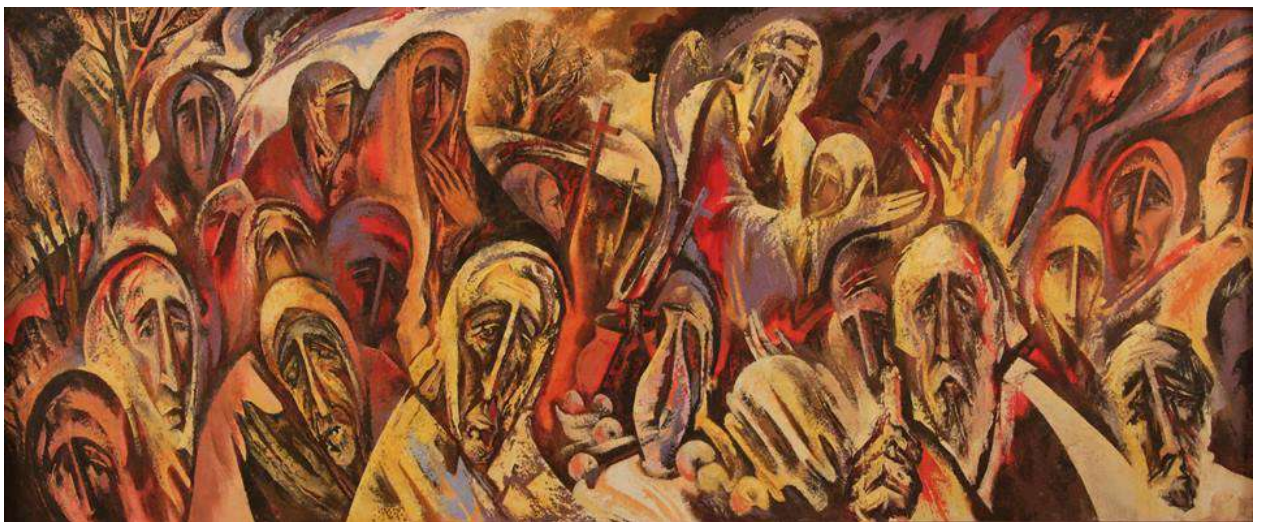
Іл. 1.7. Віра Барінова-Кулеба «Господи! За що?» 2007.



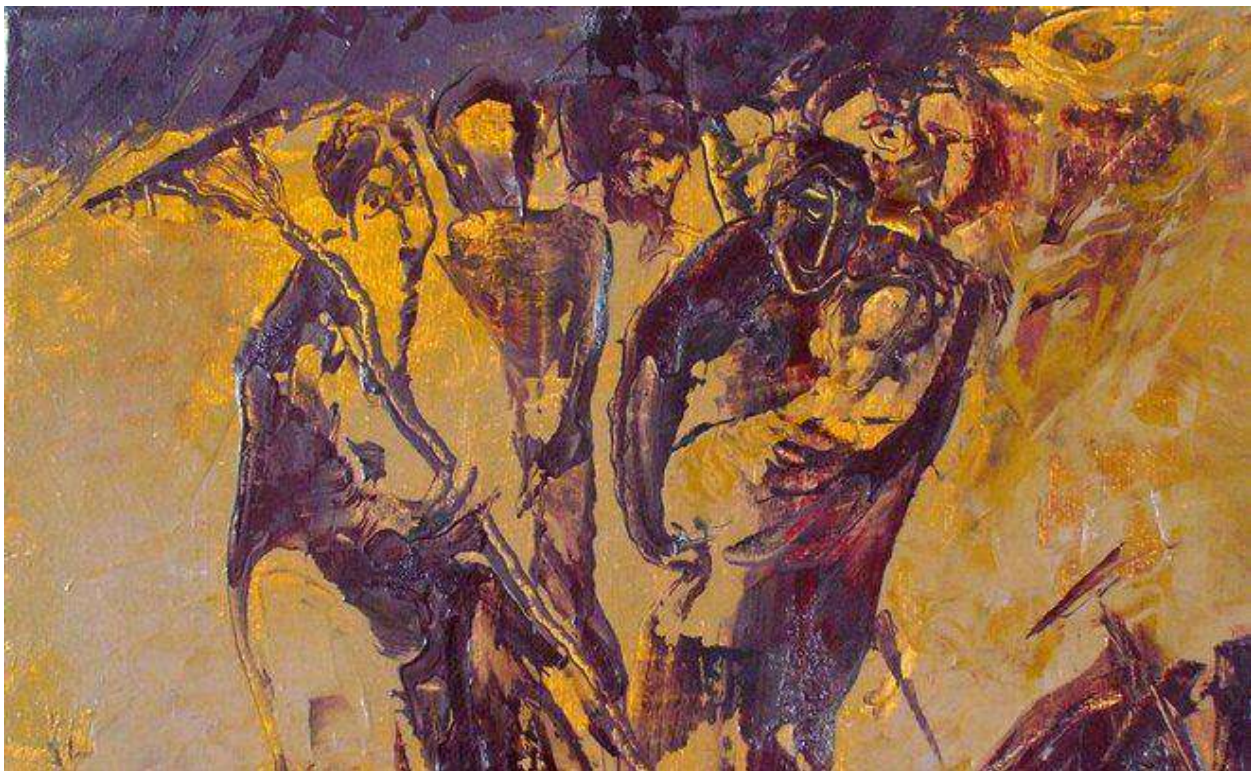
Іл 1.8. Віра Барінова-Кулеба «Незабутнє»



Іл. 1.9.. Віра Барінова-Кулеба «Дід Микола 1933»



Іл. 1.10. Валерій Франчук «Голодомор»



Іл. 1.11. Валерій Франчук «Жнива голоду»



Іл. 1.12. Геннадій Волошенюк «Три колоски»



Antisemit. 1933 рік. 2005



Полова. 1997

Іл. 1.13. Микола Бондаренко «Дві війни»

Іл. 1.14. Микола Бондаренко «Полова»



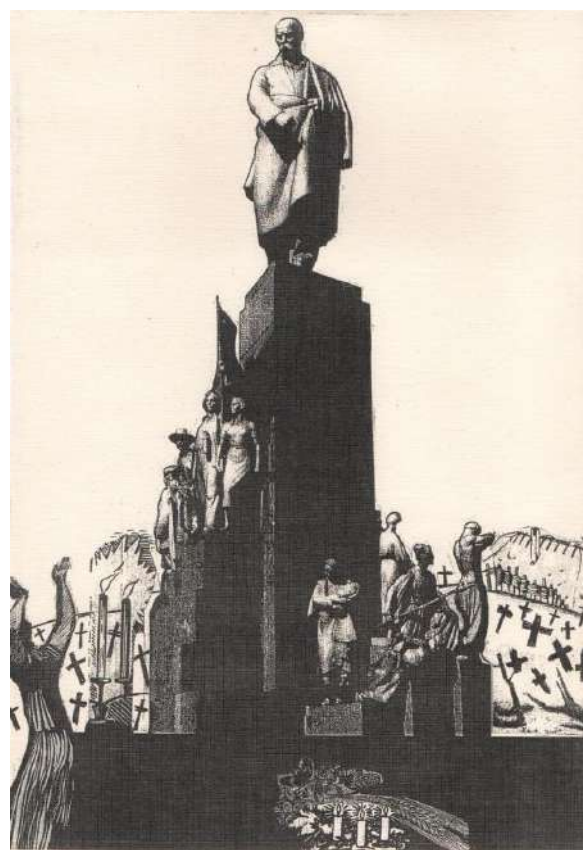
Іл. 1.15 Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.16. Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.17 Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.18 Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.19 Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.20 Микола Гнатченко з серії «33»



Іл. 1.21., 1.22. Микола Теліженко «Голгофа України» 2013



1.23. Андрій та Лія Достлєви «Мені досі соромно викидати їжу – бабуся розповідала мені про голодомор», 2019

1.24. Фото А.Вінерберга 1933:





Фото натовпу біля сільторгу



Селяни пішки покидають села у пошуках їжі на Харківщині



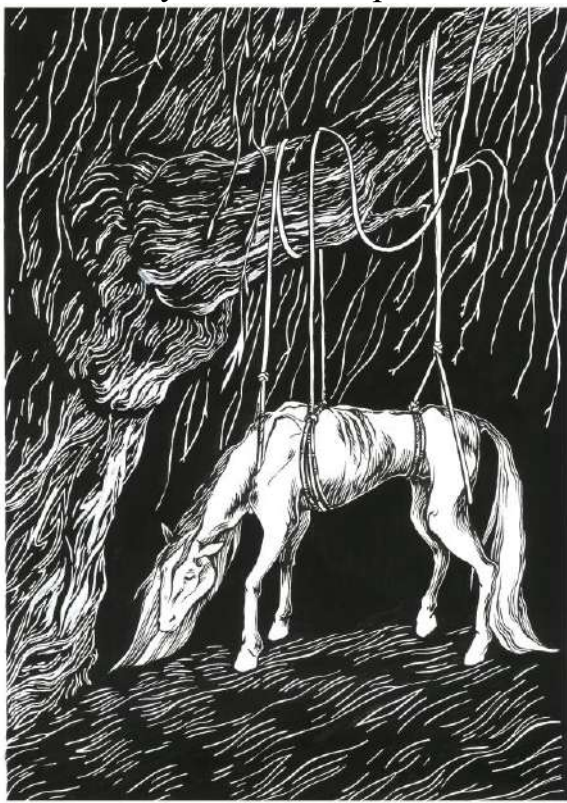
Графічна серія «Алегоричні уривки голоду»



Іл.2.1. «Вкрадене жито (життя)»



Іл.2.2 «Блукання під вербою»



Іл. 2.3. «Споочинок коня»



Іл 2.4. «Нове жито (життя)»



Іл. 2.5. «Дарунок матері»



Іл. 2..6. «Алегоричні уривки голоду»

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра Графіки

**ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ ТВОРУ А. КОРНЄВА
«ЧИМ ВІДОМА СОНЯ ДЕЛОНЕ. ОПОВІДЬ В МАЛЮНКАХ»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Бондур Вероніка Ігорівна

Науковий Керівник

доцент

Розенфельд М. І.

Рецензент

Директор видавництва «Astra»,

головний редактор

Джавахідзе Н. Н.

Харків 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ДИТЯЧОЇ КНИГИ «ЧИМ ВІДОМА СОНЯ ДЕЛОНЕ»	6
1.1 Основна концепція теми та інтерпретація	6
Висновки до першого розділу.....	10
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ.....	12
2.1 Ілюстровані біографії художників як жанрові аналоги.....	12
2.2 Стилiстичні й образні рішення в аналогах дитячої ілюстрації.....	18
2.3 Техніки і технології ілюстрування у сучасній книжковій графіці.....	24
Висновки до другого розділу.....	26
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ.....	27
3.1 Загальне візуальне рішення	27
3.2 Функціонально-естетичне призначення книги.....	28
3.3 Прив'язка до видавничого контексту.....	29
3.4 Етапність реалізації.....	30
Висновки до третього розділу	31
ВИСНОВКИ	33
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	35
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	37
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій.....	39

ВСТУП

«Чим відома Соня Делоне. Оповідь в малюнках» – це художньо-пізнавальна дитяча книга, яка створена задля знайомства юного читача з постаттю в історії мистецтва XX століття – Сонею Делоне. Її творчість – це авангард, колористичні експерименти, прикладне мистецтво, що відкривають простір для емоційного і візуального розвитку дитини. За допомогою ілюстрованої оповіді авторка прагне подати історію життя і творчості Соні Делоне у доступній, зрозумілій формі, адресованій навіть найменшим читачам.

У суспільстві зростає усвідомлення важливості естетичного виховання з раннього віку. Мистецтво здатне стати для дитини мовою розуміння світу, адже діти відкриті до нових форм, кольорів і смислів. В умовах швидкої діджиталізації та інформаційного перенасичення особливу цінність набувають твори, що поєднують художню якість, культурну глибину й педагогічну складову.

Історія Соні Делоне – історія мисткині, яка перетворила колір і форму на мову радості, ритму й руху. Її життя і творчість – промовистий приклад того, як жіночий голос у мистецтві може бути сильним, вільним і новаторським. З огляду на досягнення Соні Делоне, подання її постаті дітям як маршруту від натхнення до самовираження, сміливості мислити нестандартно й бачити красу в буденному видається вкрай важливим.

Дитяча книга візуального спрямування слугує засобом виховання смаку, розвитку уваги до деталей і формування асоціативного мислення. Задум книги полягає у зануренні дитини у світ мистецтва через образи, сюжет і ілюстрації, роблячи мистецький простір живим і близьким.

Отже, подібні проекти є важливим кроком у формуванні нового покоління читачів, які знатимуть і цінуватимуть світову та національну історію мистецтва.

Актуальність теми

Медійний простір сьогодення перенасичений цифровим контентом і практиками миттєвого споживання. В умовах інформаційного перенасичення пріоритет набуває створення якісних художніх видань, що поєднують естетичну вартість, освітню функцію та естетичний вплив. Окреслені риси властиві сучасним пізнавально-художнім дитячим книгам. Звернення до постаті Соні Делоне як героїні ілюстрованого видання відповідає завданню формувати в дітей візуальну грамотність, відчуття стилю та цілісне сприйняття мистецтва як невід'ємної частини життя.

У культурному вимірі видання допомагає зберегти й глибше осмислити спадщину європейського модернізму, в освітньому – розвиває уяву, творчість і сприйняття кольору. Важливо звертати увагу на видатних жінок-художниць, чий внесок у світову культуру тривалий час залишався непоміченим або недооціненим.

Новизна роботи

У художньому плані твір поєднує глибоке переосмислення творчих принципів Соні Делоне, а саме ритму, кольорової динаміки та геометричної гармонії, із врахуванням особливостей дитячого сприйняття. Ілюстрації створені з акцентом на поєднання теплого й холодного кольору, виразний візуальний контраст, симетрію.

З технічного боку твір відповідає сучасним стандартам оформлення дитячих книжок. Крім того, він передбачає можливість різних форматів подачі, наприклад, у майбутньому його легко можна адаптувати до інтерактивної електронної версії.

Мета і завдання роботи

Метою роботи є створення художнього оформлення до твору А. Корнєва «Чим відома Соня Делоне. Оповідь в малюнках» – дитячої книги про життя і творчість Соні Делоне з використанням діджитал арту та інтерпретації її стилю.

Досягнення мети передбачає виконання таких завдань:

1. Дослідити біографію та творчість Соні Делоне як джерело художнього образу та візуальних рішень.

2. Проаналізувати особливості стилю Делоне, його колористику, ритм, декоративність та застосування у книжковій ілюстрації.

3. Розглянути сучасні приклади дитячих ілюстрованих книжок, зокрема біографічного та мистецького спрямування.

4. Розробити концепцію і структуру книги (розвороти, композиції, логіка подачі, художній стиль).

5. Створити серію ілюстрацій, які відповідають віковим особливостям сприйняття, з урахуванням стилю Соні Делоне.

Змістовно-ідейним завданням книги є передати основні моменти життя Соні Делоне, зробити акцент на її естетичних пошуках, любові до кольору, текстилю, ритму та абстракції. Художнє завдання полягає в інтерпретації стилю Делоне через сучасну дитячу ілюстрацію: гармонійно поєднати текст і зображення, створити візуально насичений, але не перевантажений простір, де дитина зможе «жити» разом із героїнею книги.

Структура роботи визначається темою, метою й завданнями. Робота складається із вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків (А – список ілюстрацій; Б – альбом ілюстрацій).

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ДИТЯЧОЇ КНИГИ «ЧИМ ВІДОМА СОНЯ ДЕЛОНЕ»

1.1 Основна концепція теми та інтерпретація

Соня Делоне (при народженні Сара Штерн) народилася у місті Одеса. Вона стала однією з найяскравіших постатей художньої еміграції, яка вплинула на культурне життя Парижа на початку XX століття. У 1910 році Соня одружилася з французьким живописцем Робером Делоне, від якого народила сина Шарля. У Парижі подружжя Делоне стали активними учасниками авангардної богеми, залученими до новітніх художніх течій і виставок. Разом з однодумцями вони заклали основи новаторського напрямку – орфізму [1].

Власну манеру живопису подружжя називало симультанізмом – від слова *simultané* (одночасний) – підкреслюючи взаємодію кольорів і форм у єдиному ритмічному русі. Французький поет і критик Гійом Аполлінер, захоплений їхніми картинами, охрестив цей стиль «орфічним кубізмом», провівши паралель із міфічним музикантом Орфеєм [2]. На відміну від класичного кубізму, що виник раніше і в аналітичній стадії тяжів до стриманої монохромної гами, орфізм Делоне вирізнявся сміливим використанням яскравих, насичених барв [3]. Кубісти на чолі з Пікассо свідомо обмежували палітру приглушеними тонами, аби зосередитися на формальних пошуках, тоді як Робер і Соня Делоне зробили колір головним носієм змісту та емоції, досягаючи «оптичного гудіння» через контрастні поєднання [3]. Орфізм будувався на принципі гармонійного зіставлення площин чистого кольору для створення відчуття динаміки та музикальності живопису [4]. Якщо кубісти ніколи повністю не відмовлялися від зображення реальних об'єктів (навіть у пізніх, синтетичних колажах проглядалися фрагменти предметного світу), то Делоне з однодумцями одними з перших почали експериментувати з цілковитою абстракцією, без жодних прямих референцій до натури. Її абстрактні композиції з геометричних форм і кольорових кіл передавали «відчуття внутрішнім оком», за висловом сучасників [3], тобто

намагалися візуалізувати внутрішні переживання, ритми міста і музики. Показово, що одним із імпульсів для такого новаторства послужило саме українське народне мистецтво: Соня згадувала, як у 1911 році зшила для свого новонародженого сина ковдру з різнокольорових клаптиків на зразок тих, що бачила в селянських хатах України. Коли робота була готова, виявилось, що поєднання строкатих фрагментів тканини створює ефект, співзвучний новітнім кубістичним концепціям – і тоді подружжя вирішило спроектувати цей принцип на інші об'єкти та живопис [1].

Попри світове визнання, на батьківщині Соні Делоне про неї довгий час знали вкрай мало. Найбільші колекції її творів зосереджені за кордоном (приміром, у паризькому Центрі Помпіду) і продаються на міжнародних аукціонах за мільйони євро, тоді як в Україні зберігаються лише дві її роботи – в архівах Національного художнього музею. Мистецтвознавці пояснюють, що саме відсутність оригіналів Делоне у вітчизняних музеях, помножена на ізоляцію радянських часів, стала причиною тривалого забуття: у період, коли її слава гриміла в Європі, в СРСР авангардне мистецтво було заборонене, і ім'я Делоне не проникло крізь «залізну завісу». Лише після відновлення незалежності українці почали відкривати для себе її доробок та усвідомлювати, що світове мистецтво модернізму має й українське коріння. Сучасне переосмислення творчості Делоне в Україні відбувається у контексті перегляду спадщини українського авангарду. Дослідниця Валентина Клименко наголошує, що визначальною ознакою української художньої традиції є яскравий кольоровий базис – саме українські митці принесли експресивний колір у європейський авангард початку XX століття [2].

Створення художнього твору, присвяченого видатній постаті, є важливим кроком для розширення культурного горизонту. Подібний жест підкреслює значення жінок-художниць в історії світового мистецтва й особливо доречний у період, коли українське суспільство активно шукає та переосмислює власну культурну ідентичність через мистецтво.

У ХХІ столітті дитяча книга переживає оновлення: давно вийшла за межі суто навчального інструмента чи розваги й посіла місце повноцінного художнього явища [5]. Тут перетинаються педагогіка, візуальне мистецтво, психологія, естетика, філософія дитинства та дизайн. Сучасне видання для дітей формує уважного глядача й співтворця; саме з книжки часто починається шлях дитини у світ культури.

Дитяча література сьогодні – простір експериментів. Ілюстрація дедалі частіше працює як окрема мова: веде оповідь поруч із текстом або бере її на себе. У таких випадках художник і дизайнер стають співавторами й вибудовують цілісний світ, у який занурюється читач.

На інтернаціональному ринку дитячі видання все частіше сприймаються як артоб'єкти. Сторінка працює як міні-експозиція, що допомагає розвивати естетичний смак. Читання перетворюється на мультисенсорний досвід, де важать слово, образ, на дотик папір і ритм перегортання.

Твір «Чим відома Соня Делоне» замислюється у форматі, що є візуально розгорнутим й просторово виразним.

Така орієнтація надає ширину панорами, дозволяє повніше розкрити потенціал ілюстрацій у декоративній манері з акцентом на гармонії кольорів, ритмі та абстрактних формах, притаманних стилю Соні Делоне. Обраний формат допоможе зручно компоувати зображення і текст на одному розвороті, зберігаючи візуальний баланс і цілісність композиції.

Панорамність розворотів підкреслює динаміку ілюстрацій, підтримує ідею руху – ключовий мотив у творчості Делоне – й водночас лишає простір для зручного читання. Видання спрямоване не лише на дітей, а й на ширшу аудиторію – читачів, що цікавляться мистецтвом, дизайном та історією культури. Основою художнього задуму стала інтерпретація стилю Соні Делоне – смілива абстракція, ритмія кольорів, декоративність, відчутний рух і постійний діалог живопису з дизайном та прикладними практиками природно лягли в простір дитячої книги. Мета оформлення – не копіювання, а уважне переосмислення з урахуванням дитячого сприйняття. Під час роботи над ілюстраціями головним завданням є

створення візуального середовища, наповнене життям, рухом і радістю – риси, що вирізняють творчість Делоне; композиції спираються на орфізм: поєднання плавних і чітких геометричних форм, ритмізація простору кольором і переходи між статикою та рухом.

Головна стилістична особливість книги полягає у поєднанні декоративної площинності з легкими, природними переходами кольору. Колір у композиціях виконує емоційну роль: теплі й холодні тони взаємодіють на основі контрасту, створюючи живий ритм. У змістовному плані ілюстрації уникають надмірної деталізації – подібне рішення ухвалено свідомо. Образи узагальнені, що узгоджується з абстрактним характером творчості Соні Делоне; зображення залишають простір для уяви, дозволяючи читачеві домислювати сюжетні лінії.

Текст і зображення взаємодіють органічно, не дублюючи одне одного: інколи малюнок веде оповідь, а слово лише підсилює враження. Тим самим підкреслюється співавторство художника й письменника у творенні спільного естетичного світу. На окремих розворотах композиція спрямовує погляд, мов мелодія, – паузи, повтори та ритмічні «римування» візуально відгукуються на орфічну ідею звучання кольору. Ілюстрації створюються з урахуванням дитячого й дорослого сприйняття: видання задумано як багат шаровий твір, який читається на різних рівнях. Для дитини – яскрава історія про незвичайну художницю, що любила колір; для дорослого – подорож крізь стиль, який вплинув на мистецтво ХХ століття. Узагальнюючи, художній задум книги поєднує візуалізацію біографії Соні Делоне та продовжує ідею «тотального мистецтва».

Книга «Чим відома Соня Делоне» покликана унаочнити заявлений задум: поєднати біографічну лінію, мистецтвознавчі пояснення й художнє осмислення, а через колір, ритм, форму та композицію ілюстрації передати головні для творчості Делоне ідеї. Практичний блок магістерської роботи передбачає виконання ілюстрацій у такій техніці, що відкриває широкі можливості для точного опрацювання форми, кольору й композиції і водночас дозволяє без втрати якості готувати матеріал до подальшого тиражування. Під час створення образів планується використання авторських прийомів, що імітують фактури

традиційного мистецтва – олівці, пастель, воскову крейду. Обраний інструментарій дає змогу зберігати живу пластику лінії, досягати високого контролю над композицією, гнучко варіювати колористику та легко адаптувати макет під різні носії – від друкованого накладу до екранів планшетів або інтерактивних книжок. Особливу увагу приділено колористиці: система побудована у стилістиці Соні Делоне з насиченими відтінками, активними зіставленнями теплих і холодних тонів та гармонійними взаємодіями кольорових площин. Колір працює як смисловий носій: через ритмічні композиції, орнаментальність, повтор форм і тональні акценти читач інтуїтивно знайомиться з основами абстрактного мислення, що лежать у підґрунті творчого світу Делоне.

Висновки до першого розділу

Перший розділ окреслив мистецькі, культурні й технологічні засади створення дитячої книги «Чим відома Соня Делоне». Аналіз поглибив розуміння значущості постаті Соні Делоне та можливостей інтерпретації її стилю у форматі сучасного ілюстрованого видання. Об'єкт дослідження – художниця, дизайнерка, представниця європейського авангарду – має особливу вагу для українського контексту: зроблено крок до культурної самоідентифікації та утвердження ролі жінок у світовій історії мистецтва.

Обґрунтовано доцільність горизонтально орієнтованого формату, що розкриває потенціал візуальної оповіді: панорамна побудова сприяє глибшому зануренню, забезпечує гармонійне komponування тексту й зображення та підкреслює динаміку, узгоджену з ритмікою орфізму. Художній задум спирається на переосмислення принципів кольору, геометрії, орнаменту й композиції з урахуванням дитячого сприйняття. Ілюстрація розглядається як сфера синтезу, де зустрічаються дизайн, живопис, графіка, колаж, цифрові технології й педагогіка; у цьому розумінні візуальна мова виконує водночас пізнавальну, комунікативну,

освітню й культурну функції та працює для читачів різного віку, надаючи виданню багаторівневості.

На рівні засобів виразності визначено необхідність використання технік, що дозволяють гнучко працювати з кольором, фактурою та формою, а також адаптувати матеріал до різних медіаформатів. Обраний художній підхід має забезпечувати високу якість зображень, точність композиційних рішень, гнучкість подачі та переконливу імітацію матеріальності традиційних технік. У підсумку сформовано цілісну теоретичну базу для подальшого аналізу художніх аналогів, розроблення візуального стилю та практичної реалізації проєкту; поєднання поваги до мистецького спадку, інновацій у візуальному рішенні й актуальності для сучасної української культури, визначає логіку наступних кроків роботи.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1 Ілюстровані біографії художників як жанрові аналоги

У сучасній ілюстрованій дитячій літературі жанр біографії помітно зміцнив позиції. Видавці й автори дедалі частіше звертаються до історій життя, бо через них легко поєднати пізнання й виховання. Молодші читачі знайомляться з помітними постатями минулого й сучасності, відчитують цінності на прикладі реальних людей і бачать, як наполегливість перетворює мрію на дію.

Одним із найуспішніших міжнародних проєктів стала серія «Little People, BIG DREAMS», започаткована письменницею Марією Ісабель Санчес Веґара. Місія проста й надихальна: кожен великий творець колись був дитиною. Назва промовляє сама за себе – «Маленькі люди з великими мріями». Кожна книжка зосереджується на ранніх роках героя, головних викликах і кроках до визнання. Наприкінці подають фактографічну довідку й фотоматеріали [6]. Серія вже налічує понад сотню біографій і охоплює різні сфери – науку, мистецтво, музику, спорт, права людини, моду, літературу – та продовжує зростати.

Особливо цінно, що серед героїв представлені не лише загальновизнані постаті, а й менш знані діячі, науковиці, активістки, люди з інвалідністю, представники різних рас і культур. Кожна книжка має обсяг близько 32 сторінок і вибудовується як поетапна оповідь: дитинство, відкриття інтересу до справи, труднощі, подолання, досягнення, вплив на світ. У фіналі зазвичай додають фотографію реальної особи та коротку біографічну довідку, що підсилює зв'язок між художнім образом і документальними фактами. Ілюстрація відіграє ключову роль у серії адже над оформленням працюють різні художники, тож візуальна мова кожного випуску відповідає характеру героя. Часто використовуються декоративна або наївна манери, адаптовані до дитячого сприйняття, проте емоційно точні й продумані. Колористика, ритм композицій і шрифтові рішення

допомагають сформувати впізнаваний образ, що легко запам'ятовується. Кожна книжка постає мініатюрною візуальною біографією, де простота подачі поєднується з глибиною змісту, тому серія зручна для сімейного читання й самостійного знайомства дітей з культурними постатями світової історії. У багатьох країнах видання використовують в освітньому процесі як допоміжний матеріал до уроків і в психологічних практиках.

Першим аналогом на розгляді є книжка Little People, BIG DREAMS «Andy Warhol» з ілюстраціями Тімоті Ханта 2021 року (Рис. 1) [6]. Візуальний ряд тримається на великих пласких полях кольору та простих геометріях. Домінують бірюзові й рожеві фони, поруч працюють гірчично-жовті та червоні акценти, силуети переважно чорні й дуже читабельні. Персонажі стилізовані до округлих форм, контури чисті, без зайвої фактури, тому сцени легко сприймаються навіть здалеку. Часто з'являється крупний план банки супу, що повторюється на кількох розворотах і працює як головний знак. На окремих сторінках великі літери POP поводяться як елемент зображення, задають темп і додають енергії.

Композиції чергують широкі «повітряні» поля та щільні акценти, завдяки чому погляд рухається в потрібному напрямі. Ритм відчувається легким і рівним, присутній м'який гумор у деталях, що підтримує інтерес молодших читачів.

Для власного проєкту варто взяти плакатну ясність силуетів, обмежену, проте сміливу палітру з кількох насичених тонів, повтор одного знака для ритму, великі вільні поля навколо персонажів, інтеграцію літер у композицію та м'яке чергування загальних і крупних планів, аби керувати увагою й зберігати легкість читання.

Далі розглянемо книжку Little People, BIG DREAMS «Yoko Ono» 2021 року з ілюстраціями Момоко Абе (Рис. 2) [6]. Візуальний світ побудований на м'яких текстурах і приглушених барвах, що нагадують трафаретний друк. Зерниста поверхня й легкі потертості додають тепла та відтінку ретро. Обличчя і постаті спрощені, лінії м'які, контури не різкі. Волосся героїні намальоване хвилястими бірюзово-синіми смугами, мотив повторюється від розвороту до розвороту й тримає впізнаваність.

Палітра стримана і гармонійна, багато гірчично-жовтих, оливкових, цегляно-червоних та сіро-блакитних площин, білий працює на світло і повітря. Контраст помірний, тому хочеться розглядати деталі довше. У сцені з bed-in з Джоном Леноном домінують молочно-білі постелі та тепла деревина, у сімейному епізоді в Токіо відчутні золотаві перегородки з тиграми й дрібні орнаменти, у нью-йоркському розвороті багато персонажів, але фактура і паузи розводять кольори. Композиції багатофігурні і водночас ясні, погляд ведуть діагоналі рук і інструментів, на передньому плані інколи з'являються силуети спостерігачів, що додає глибини. Текст поданий компактними блоками у верхніх зонах, шрифт легкий для читання, між групами об'єктів багато повітря, сцени з великою кількістю людей читаються без метушні.

Наступним аналогом у серії виступає випуск Little People, BIG DREAMS про Жана-Мішеля Баскію 2020 року з ілюстраціями Лучано Лозано (Рис. 3) [6], де вже обкладинка з гірчично-жовтим полем, темним силуетом і рукописним написом задає живий міський настрій і відчуття роботи від руки. Усередині сторінки вибудовані на змішаних засобах із виразними слідами пензля, воскових олівців, маркерів та брызок фарби, а волосся героя передане сміливими чорними мазками, що «рухаються», тому образ легко впізнається з першого погляду. Палітра працює рішуче й яскраво, домінують жовтий, кобальтовий, криваво-червоний, чорний і білий, колір звучить як удар і тримає ритм розворотів без потреби в додаткових декоративних ефектах. Композиції керують увагою через чергування великих «повітряних» площин із насиченими сценами, де працюють діагоналі рук і предметів, а поруч із парадними портретами монархів з'являється силует, напильний аерозолем у формі голови, що створює виразне зіставлення і підкреслює тему нових героїв мистецтва. Текст подають короткими блоками у верхніх зонах, шрифт не конфліктує з малюнком, повтор корони, балончиків і бруклінських деталей прошиває всі епізоди в цілісну подорож, завдяки чому молодший читач легко тримає нитку оповіді.

«Radiant Child» Джаваки Стептоу про Жана-Мішеля Баскію (Рис. 4) вирішує завдання інакше. Ілюстрації виконано як живописні колажі на знайдених

дерев'яних поверхнях, інколи на дошках зі слідами вулиці, що вводить у сам матеріал міську текстуру [7]. Завдяки цьому кожен розворот нагадує об'єкт з виставки, а не просто сторінку книжки, а повтор знаків на кшталт корони працює як лейтмотив і візуальний місток між сценами.

Далі перейдімо до книжки Little People, BIG DREAMS «Zaha Hadid» 2019 року з ілюстраціями Асун Амара (Рис. 5) [6]. Видання подає історію мисткині через чіткі криві й прямі лінії, що постійно «грають» одна з одною, тож розвороти мають відчутний рух і плавність форм; видавець прямо пропонує звернути увагу на контраст кривих і прямих, а також на кольорову схему, тож візуальна логіка легко зчитується навіть молодшими читачами.

Палітра стримана, проте виразна: багато коричневих, помаранчевих і жовтих площин у поєднанні з рожевими, блакитними та фіолетовими акцентами, що додають легкого «світіння» і підкреслюють динаміку кривих ліній; саме таку комбінацію зазначено в офіційному вчительському гіді до книжки, де рекомендують роздивитися сміливі контури й контраст форм, перш ніж дітям пропонувати власні малюнки з подібними ознаками.

Обкладинка та внутрішні сторінки подають героїню через плавні силуети й м'які переходи між великими кольоровими полями, а підписи й біографічний блок наприкінці підтримують історію короткими фактами і фотографіями, що допомагає поєднати образ і документ. У підсумку маємо приклад, де «королева кривих» проглядається не лише у сюжеті, а й у графіці: криві траєкторії, контурні акценти і тепла гама працюють разом, формуючи спокійний, проте виразний ритм сторінок, про що нагадує і промоматеріал серії.

Продовжучи огляд жанрових аналогів у форматі візуальної біографії, слід згадати про серію DK у співпраці з The Met «What the Artist Saw» (Рис. 6), що вибудовує сторінку як коротку візуальну лекцію з простими поясненнями й завданнями для дитини. Видання про Джорджію О'Кіфф [8] працює через поєднання легких текстів, яскравих ілюстрацій та музейного контенту, заохочуючи спробувати власні вправи після перегляду сторінок. У описаній моделі важливо, що репродукції і авторські зображення взаємно підсвічують одне

одного, а ритм розворотів задають короткі блоки інформації й тематичні візуальні акценти. Для розділу з уроками орієнтиром слугують підказки «подивися, що бачив художник» і «спробуй сам», що безпосередньо підводить юного читача до дії.

Цикл Лоренса Анхолта «Anholt's Artists Books for Children» (Рис.7) рухається в іншій площині, роблячи ставку на камерну історію й емпатію [9]. Тут часто присутня дитина-провідник поруч з відомим митцем, а ілюстрації вибудовують теплу, майже щоденникову атмосферу з м'якими барвами та неквапним кадруванням. У поєднанні з короткими репліками та побутовими сценами така манера знижує поріг входу в тему мистецтва і допомагає тримати зв'язок між великим іменем та звичайним життям. Серія існує у вигляді окремих книжок і збірників, що зручно для побудови бібліографії курсу або позакласного читання.

Книжка МоМА «Yayoi Kusama: From Here to Infinity!» (Рис. 8) демонструє, як стилістичний код художниці стає мовою дитячої сторінки [10]. Ілюстрації Еллен Вайнштейн працюють з мотивом крапок і повтором форм, поряд з'являються репродукції робіт Кусами, завдяки чому дитина одночасно бачить авторську уявну сцену і справжній твір. Візуальна мова тримається на ритмі, орнаментальності й чітких плямах кольору, що добре читається без надмірної деталізації, а біографічний наратив подано легкими кроками від дитинства до зрілості.

«The Noisy Paint Box» Барб Розенсток з ілюстраціями Мері ГрандПрє (Рис.9) показує, як абстракцію можна пояснити через досвід відчуттів [11]. Кандинський постає через метафору синестезії, і малюнок передає «шум» кольору хвилями, спіралями, розлитими мазками. Важливим виглядає блок довідок наприкінці з репродукціями і джерелами, що полегшує інтеграцію книжки в урок і закріплює зв'язок між художнім образом і документом.

«Action Jackson» Яна Грінберга і Сандри Джордан з ілюстраціями Роберта Ендрю Паркера (Рис.10) фіксує момент створення «Number 1, 1950 (Lavender Mist)» і веде читача крізь процес [12]. Розвороти працюють як послідовність дій,

де фактура акварелі й легкі бризки допомагають передати рух і тіло в просторі, тому дитина спостерігає за творенням картини, ніби стоїть поряд з художником у майстерні.

Серед творів, які представляють жінок у мистецтві значно виділяється робота «Cloth Lullaby: The Woven Life of Louise Bourgeois» Емі Новеські з ілюстраціями Ізабель Арсено (Рис.11) [13]. Візуальна мова побудована на текстильних мотивах, повторі візерунків, ниток і перехресних штрихів, а палітра індиго, червоного й сірого тримає стриману емоційність. Така образність органічно пов'язує сюжет про дитячий досвід ткацтва з пізніми скульптурами та інсталяціями художниці.

Окремий пласт становлять видання, де мова ілюстрації прямо наслідує техніку митця. У «Matisse's Garden» (Рис.12) текст і зображення розгортаються навколо вирізаного паперу, колаж нагадує «велику різанину», а композиції з великих силуетів працюють як просторові постери. [14]. У «Georgia in Hawaii» текст Емі Новеські підтримують акрилові ілюстрації Юїї Моралес (Рис. 13), зібрані цифрово й занурені у тропічні барви [15]. Описана побудова дозволяє побачити художницю в новому ландшафті, а додаткові матеріали на звороті дають опори для уроку і самостійного читання. Рух у бік культурного контексту показує і «Diego Rivera: His World and Ours» Дункана Тонатіу (Рис. 14), де стилістику надихає мова доколумбових кодексів і де фінальні сторінки пропонують уявити, що саме художник намалював би сьогодні [16].

Підсумовуючи огляд аналогів, корисними виглядають прийоми серії Little People, BIG DREAMS: з випуску про Енді Воргола – плакатна ясність силуетів, лаконічна палітра кількох насичених тонів, повтор головного знака та інтеграція літер, що тримають ритм сторінки, з книжки про Йоко Оно – м'які текстури й приглушені барви з зернистою фактурою, зрозумілі багатофігурні сцени та компактні блоки тексту, з історії про Жана-Мішеля Баскію – енергія мазка, контрасти жовтого, кобальтового, червоного й чорного, чергування «повітря» та насичених фрагментів, мотив корони. З тома про Девіда Гокні – горизонтальна побудова розворотів, точна лінія, пастельна гама й інтелігентний гумор, з книжки

про Луїзу Буржуа – декоративна симетрія, орнаментальність і «червоні нитки» як візуальний зв'язок сцен.

2.2 Стилiстичнi й образнi рiшення в аналогах дитячої iлюстрації

Далі слід зосередити увагу на тому, як мова ілюстрації передає характер митців у дитячих біографіях: колір, ритм сторінки, вибір точки зору й ступінь узагальнення образів формують емоційний досвід читання та допомагають юному глядачеві «почути» художника очима.

До прикладу, у книжці присвяченій Вінсенту ван Гогу (Рис. 15), ілюстраторка Алетт Стратоф [6] створює світ, водночас легкий для дитячого сприйняття й глибоко символічний. Її спосіб роботи влучно показує, як зберегти повагу до складної постаті митця, адаптуючи оповідь до вікових потреб читача. Стилiстика поєднує наївну площинність, ручну текстуру та емоційно насичені барви; контурна лінія виразна, а поверхні наповнені мазками, що нагадують рух пензля – вочевидь, алюзія на манеру Ван Гога, без буквального цитування. Подібна стилізація не зводиться до копіювання, натомість формує впізнавану атмосферу, де з першого погляду відчувається темперамент героя.

Образ маленького Ван Гога навмисно спрощено до рівня знака. Великі очі, об'ємна зачіска, рудувате волосся формують зворушливий портрет, із яким дитина легко ототожнює себе й співпереживає. Композиції вибудовані ритмічно. персонаж часто у русі, з пензлем у руці, на тлі пшеничних полів, зірок, птахів чи будівель, тож виникає ефект занурення у внутрішній світ героя, у його відчуття природи, кольору й світла. Ілюстраторка активно змінює точку зору. Трапляються фронтальні сцени, діагональні розміщення й навіть вигнуті перспективи з м'якою деформацією простору – прийом перегукується з емоційним, нерівномірним поглядом самого художника. Особливо промовисто працює колористика як наскрізний засіб передачі стану: сторінки насичені, барвні, з опорою на улюблені тони Ван Гога, тож настрій читається ще до знайомства з текстом.

Ілюстрації до біографії Ван Гога стають гідним орієнтиром для видання про Соню Делоне. Обидва митці мислили кольором, ритмом і формою, а автори дитячих сторінок переосмислюють їхню мову через власну стилістику, не вдаючись до буквального повтору. У власному проєкті прагну передати внутрішній ритм, любов до абстракції, руху й кольору через сучасну, доброзичливу до дитини стилізацію, що говорить просто про складне й залишає простір для уяви.

У межах серії Little People, BIG DREAMS про Фріду Кало (Рис. 16) було розглянуто видання з ілюстраціями Джі Фан Енг [6]. Манера поєднує наївну площинність, декоративну стилізацію і м'яку кольорову виразність. Лінія тепла, форма спрощена, проте насичена символами, емоційний тон виразний і доречний для дитячої біографії. Образ Фріди впізнаваний і водночас адаптований до мови дитячої картинки. Збережено моноброву, вінки з квітів у волоссі, темну гаму волосся, глибокий погляд. Округлі силуети та лагідні контури знімають драматизм і відкривають шлях до співпереживання. Візуальна стилізація тяжіє до наївної традиції з фольклорними мотивами, що природно підтримує мексиканський контекст. На сторінках з'являються квіти, кактуси, орнаменти, папуги, тканини й деталі інтер'єру. Сформовано цілісне середовище, у якому виростає героїня. Палітра тепла й насичена, з виразними червоними, помаранчевими, зеленими та жовтими площинами, білий працює як світло і повітря. Композиції лаконічні та логічні. Кожен розворот зосереджує увагу на одному ключовому епізоді, дрібні деталі відсунуті на другий план і стимулюють довше розглядати зображення, вільні поля допомагають виділити головне й не перевантажувати погляд.

Біографія Сальвадора Далі у виконанні Маріони Толоси Сістерé (Рис. 17) демонструє інший шлях інтерпретації [6]. Площинна декоративність, елементи наїву, яскраві барви та м'який символізм працюють разом із ручною фактурою, доповненою цифровою обробкою. Завдяки цьому сторінка зберігає тепло живого малюнка та графічну чистоту відбитка. Ключова риса манери Сістерé полягає у точному емоційному акцентуванні. Кожна сцена передає конкретний стан або

враження. Сюрреалістичний характер творчості Далі передано через алюзії, без буквального наслідування. Розтягнуті годинники, довгі тіні, фігури з навмисно зміненими пропорціями та неочікуваним розміщенням у просторі подано з доброзичливою іронією, що пом'якшує складні образи й робить їх доступними для дітей. Колористика працює на ефект сну. Теплі насичені гами створюють відчуття затишку, підсилюють фантазійну атмосферу та заохочують до споглядання. Композиції переважно статичні, але виразні. У центрі тримається одна дія або одна емоція, довкола якої вибудовано символічне оточення. Фантастичні істоти, незвичні предмети й архітектурні мотиви працюють як антураж і водночас як знаки, що відкривають доступ до внутрішнього світу митця.

У біографії Яйой Кусами з ілюстраціями Рьоко Ічікави (Рис. 18) візуальна мова працює самостійно й водночас точно резонує з естетикою мисткині [6]. Оп-артові принципи та повторювані орнаменти адаптовано до дитячого сприйняття без втрати виразності. Домінує мотив крапок, що з'являються на одязі, у фонах, на предметах і навіть у повітрі, утворюючи пульс сторінки. Повтор форм поєднано з площинною композицією, тож ритм читається тілесно, майже як подих. Палітра продумана до нюансів: червоний часто формує тло або ключовий штрих, білий і синій врівноважують сцену й додають світла. Образ героїні подано з емпатією. Погляд сумний і сильний, фігура то в самотньому просторі, то в кольоровому вирі. Зміна масштабу та контраст між фігурою і тлом підкреслюють силу уяви. Крапки, сітки й лінії працюють як продовження думок. Структура розворотів тримається на чергуванні спокійних пауз і вибухів енергії. Частина сцен вирішена мінімально, інші повністю занурюють у орнаментальний простір, що нагадує ідею нескінченності та занурення у безмежні поля.

Біографія Пабло Пікассо з ілюстраціями Тереси Беллон (Рис. 19) демонструє іншу стратегію [6]. Динаміка, ламані форми, поєднання площин різних барв і фактур створюють відчуття експерименту. Кожен епізод побудовано з чіткою концентрацією на постаті митця. Пікассо опиняється в центрі кадру незалежно від вікового періоду, тло підказує час і місце дії. Контури предметів і

фігур мають геометризований характер із м'яким пом'якшенням, що відповідає дитячому погляду. Барви подано великими площинами, завдяки чому настрої зчитується миттєво навіть без тексту. Враження від сторінки нагадує гру з формою, коли елементи ніби складаються та розкладаються перед очима.

Книга про Джорджію О'Кіф у виконанні Ерікки Сальседо (Рис. 20) вибудовує декоративно-пластичний світ із м'якими лініями, світлими тонами й легкою текстурою, що нагадує олівець або пастель у цифровому виконанні[6]. У настрої домінують відкритість і внутрішня тиша. Простір дихає, багато повітря, перевантаження відсутнє. Героїня постає як жива людина з любов'ю до природи, обличчя округле, погляд спокійний, вбрання просте й невимушене. Композиції тримають аскетичну рівновагу. Центральна фігура або проста сцена дозволяють зосередитися на головному, а світло-бежеві чи сіро-блакитні фони підсилюють медитативність. Палітра пастельна, з теплими акцентами. У розворотах із пустелею з'являються охристі та пісочні відтінки, що передають тишу і внутрішній діалог, у квіткових епізодах працюють рожеві та фіолетові ноти з більшою емоційністю. Ілюстраторка не канонізує постать, натомість наближає до читача, пропонуючи уважне споглядання й чесну простоту образу.

У 99-му томі серії Little People, BIG DREAMS, присвяченому Девіду Гокні, ілюстрації Ани Альберо (Рис. 21) демонструють поєднання витонченої ретростилістики, точності лінії, пастельної палітри й м'якого гумору, завдяки чому біографічна розповідь виглядає стримано-графічною й водночас дружньою до дитячого читача [6]. Манера легко впізнавана: плакатна ясність силуетів тримається на тонкій лінії та чітких обрисах фігур і предметів, а загальний настрій підтримує спокійна кольорова гама з вкрапленнями більш насичених тонів, що перегукуються з палітрою робіт Гокні без буквального наслідування. У центрі розповіді постать митця у «фірмовому» вигляді Ани Альберо – великі окуляри, світле волосся, сорочка у смужку, розслаблена постава – образ читається інтелектуальним і теплим, із легкою усмішкою. Композиції вибудовано горизонтальною логікою оповідання: фігури розміщені у послідовних сценах, ніби утворюють стрічку подій, тоді як фони виконують декоративну роль без

домінування, залишаючи довкола персонажів достатньо «повітря» для спокійного сприйняття. Інтелектуальність образів, геометричність і продумана архітектоніка простору разом формують портрет митця, який бачить світ крізь синтез кольору, форми, світла й простору.

У томі про Луїзу Буржуа з ілюстраціями Гелени Перес Гарсії (Рис. 22) постає світ із відчутною емоційною глибиною, інтелектуальною витонченістю та пластичною чутливістю [6]. Авторка працює в декоративній традиції з відлуннями ар нуво, символізму й європейської книжкової графіки початку XX століття, створюючи делікатно стилізовані сцени, де реальність переплітається з внутрішніми станами героїні. Лінія м'яка й округла, деталі ретельно продумані, композиції симетричні або ритмічно збалансовані. Луїза постає тендітною дівчинкою з великими очима та зосередженим поглядом, інколи сумним, проте не трагічним; образ підкреслює чутливість і силу, а постава часто вступає у взаємодію з простором. Структура сторінок чітка, майже орнаментальна, з перевагою площинності, симетрії та декоративного ритму, де всі елементи підпорядковано загальному настрою. Кольори стримані, поглиблені, з акцентами червоного; нитки, що час від часу з'являються у сценах, не вимагають буквального тлумачення, зате візуально з'єднують епізоди, натякаючи на цілісність внутрішнього світу Буржуа, засновану не на подіях, а на відчуттях.

Доцільно розширити спектр прикладів і звернутися до біографій не лише митців, а й визначних постатей з науки, музики та громадського життя, адже в цих виданнях добре видно, як ілюстрація формує зміст і настрій за різних сюжетних умов.

У книзі про Альберта Ейнштейна з ілюстраціями Жана Клода (Рис. 23) помітна поміркована декоративність і м'яка лінія в поєднанні з яскравою, проте не агресивною палітрою, завдяки чому образ постає кумедним, дещо розпатланим хлопчиком із щирою допитливістю до світу, а гумор звучить тепло і без натяку на шарж [6]. Простір послідовно наповнений дрібними деталями, що підказують хід думок, тож складні ідеї передаються предметними метафорами та чітким ритмом сторінки, і розповідь сприймається зрозумілою без знецінення змісту. У

запланованому виданні про Соню Делоне візуальна мова виконує схожу роль емоційного та інтелектуального занурення в абстрактне мистецтво, що дозволяє говорити просто про максимально насичені явища.

У книжці про Фредді Мерк'юрі з ілюстраціями Рубі Тейлор (Рис. 24) працює яскрава попартова естетика з відлуннями коміксової графіки, де кольорові вибухи, патерни, сценічні костюми, концертні епізоди й натовпи глядачів створюють відчутний ритм, а стилізовані персонажі з акцентом на зачісках, одязі та сценографії формують сильну впізнаваність [6]. Описана побудова показує, як сценічна образність може розкрити характер героя, і як графіка перетворює звук і рух на зоровий досвід.

Стівена Гокінга в інтерпретації Метта Ганта (Рис. 25) подано з великою повагою та доступністю для юного читача, де комбінований стиль працює через світло, тло і відкритий простір, а космос набуває значення метафори мислення [6]. Прийом побудови сцен через світлові плями, глибину фонів і об'єм повітря формує на сторінках спокій і масштаб, що підсилює інтелектуальний характер наративу і водночас лишає місце для емпатії.

Біографія Арети Франклін у виконанні Емі Блеквелл (Рис. 26) вирізняється сміливою стилізацією з орнаментальними фонами і насиченими барвами, які передають енергію та гідність афроамериканської культури; персонаж звучить сильно і виразно, сцени вибудовані як візуальні концерти, а декоративні патерни в одязі підкреслюють культурну ідентичність і голос як символ, що відкриває можливість осмислювати музику через пластику кольору та ритму [6] .

У книзі про Еллу Фіцджеральд, де працювала Барбара Алка (Рис. 27), мова зображення спирається на теплу округлу стилістику з м'яким динамічним пульсом, що тримається на жестах, міміці та рухах рук [6]. Рішення точно передає джазову свободу і доброзичливе світовідчуття, зберігаючи делікатність і легкість сприйняття, а паузи між епізодами працюють як візуальні синкопи.

Ілюстрації Альберта Арраяса до біографії Махатми Ганді (Рис. 28) виконані в надзвичайно спокійній манері з м'якою акварельною палітрою, де герой спершу постає як маленький хлопчик із глибоким поглядом, а далі як людина, що несе

світло і мир [6]. Кольори вибудовують атмосферу тиші, внутрішньої гідності й зосередженості, і саме така стриманість дозволяє промовити про силу ненасильства найпростішими засобами.

Огляд наведених видань показує стабільну якість і чутливу адаптацію змісту, де візуальні метафори, стилізація, ритм, простір і колір працюють як інструменти формування образу, який дитина не лише читає, а проживає очима. У проєкті «Чим відома Соня Делоне» авторська мова зображення не дублює біографічні факти, а функціонує як самостійна система, що відкриває шлях до емоційного розуміння абстракції через колір, рух і композицію.

2.3 Техніки і технології ілюстрування у сучасній книжковій графіці

Сучасна дитяча книжкова графіка активно розвивається разом із технологіями у цифровому середовищі, де відтворюються фактура, настрій, глибина й декоративність, що тривалий час асоціювалися з традиційними матеріалами. Цифрові інструменти відкривають широку палітру можливостей для точного налаштування композицій і кольору без втрати художньої виразності.

Цифрове ілюстрування дає змогу працювати з високою деталізацією та гнучкістю, адаптувати зображення до різних форматів друку, керувати колірними системами у просторі CMYK, вибудовувати багат шарові сцени, симулювати ефекти гуаші, акварелі, пастелі, туші й олівця. Пакети Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Procreate підтримують точне вирівнювання форми й кольору, що важливо для послідовної візуальної оповіді у дитячій книжці.

Визначальною рисою цифрової графіки виступає шарова структура. Вона відкриває можливість моделювати складні композиції, редагувати окремі об'єкти незалежно, коригувати прозорість, насиченість і світлотінь без деградації якості. Цифрові пензлі з текстурними параметрами переконливо імітують ручні техніки, тому сторінка зберігає теплу «матеріальність», лишаючись повністю адаптивною під поліграфію та екрани.

Для мого проєкту вибір цифрової техніки є свідомим і обґрунтованим. Робота у діджитальному середовищі допомагає поєднати площинну декоративність, ритм, орнаментальність і яскраву колористику, властиві творчій мові Соні Делоне, а також підтримати чистоту ліній і чіткість композиційних акцентів, потрібних для молодшої аудиторії.

Художньо-технічні аналоги підтверджують релевантність обраної стратегії. Овен Дейві працює у векторному середовищі Adobe Illustrator, досягаючи геометричної чистоти, узгодженої ритміки та впорядкованої площинності. Проєкти на кшталт *Crazy About Cats* і *Laika the Astronaut* [17] демонструють структуровану побудову, стійкий колірний баланс і плакатну ясність, що передає енергію форми без моделювання об'єму (Рис. 29).

Джулія Сарда у книжках *The Queen in the Cave* та *Mary Who Wrote Frankenstein* використовує цифрові засоби для імітації традиційних матеріалів [18]. Орнаментально складні сцени з багатою палітрою та символічними деталями створюють атмосферу «ручної» роботи, хоча основу становлять шарові цифрові інструменти. Така манера поєднує вишукану декорацію, глибину кольору й тонке емоційне налаштування без перевантаження сторінки фактурою (Рис. 31–32).

Беатріс Блу застосовує цифрове малювання з переконливою імітацією пастелі та гуаші [19]. Книжка *Once Upon a Unicorn Horn* тримається на м'якому світлі, теплій палітрі й нюансних переходах, де шари працюють як напівпрозорі вуалі. Подібна організація формує камерні сцени з виразною емоційною температурою, важливою для епізодів, де головує атмосфера, а не документальна точність (Рис. 33).

Бенджі Девіс у проєктах *Grandad's Island* і *The Storm Whale* [20] вибудовує сторінку у Photoshop так, що світло й ритм планів створюють відчутну сценографічну глибину. Накладання напівпрозорих шарів, уважна робота з тлом і переднім планом, продумані паузи між об'єктами допомагають керувати поглядом дитини і підтримувати емоційний пульс оповіді (Рис. 34–35).

Узагальнюючи, цифрові технології у дитячій книжковій графіці забезпечують точність, керованість і тиражну стабільність, водночас зберігають

людяність жесту через імітацію ручної фактури. Описаний інструментарій відповідає завданню магістерського проєкту про Соню Делоне, де потрібні чисті композиційні структури, виразний ритм і відкрита робота з кольором, зручна для адаптації під друк і цифрові носії.

Висновки до другого розділу

Здійснений аналіз серій і окремих видань показує, що авторська манера ілюстратора узгоджується з характером героя, а колір, ритм сторінки, повтор знаків і продуманий простір допомагають зберігати фактологічну точність і водночас пояснювати складні мистецькі ідеї простою мовою для дитини. Виявлено дієві формули візуального оповідання – від плакатної ясності та наївної стилізації до орнаментальних систем і м'якого гумору, помітна робота з культурними кодами й впливами, що створюють упізнаваний образ без прямого наслідування.

Описані стилістичні рішення показують, як колір стає головним носієм емоції й змісту, як зміна точки зору та масштабування керують увагою, як «повітря» на розвороті робить складні сцени читабельними, а повтор мотивів працює лейттемою і тримає цілісність історії. Помітний баланс між декоративністю й ясністю, між умовністю форми та емпатією, і послідовне підпорядкування типографіки образній мові ілюстрацій.

Технологічна частина доводить провідну роль цифрового середовища у створенні дитячої книжки. Шарова структура, імітація матеріальних технік, гнучке керування кольором і світлотінню, векторна точність та інструменти для сценографічної глибини забезпечують стабільну поліграфічну якість і легку адаптацію під різні носії. У сукупності жанрові, стилістичні й технічні висновки формують основу для подальшої практичної частини проєкту про Соню Делоне –

для вибору палітри, ритму, композиційної логіки й способів подання абстракції у форматі, зручному для дитячого читача.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне візуальне рішення

Загальне візуальне рішення твору «Чим відома Соня Делоне» базується на інтеграції її стилю та творчості у сучасний графічний дизайн, адаптований для дитячої аудиторії. За мету було взято створення емоційно-візуального освітнього продукту, який має ознайомити юного читача з концепцією орфізму та життям і творчістю видатної мисткині. Ключова концепція при створенні ілюстрацій заключається в тому, що ілюстративний ряд є самостійним інструментом для навчання та естетичного розвитку. Стилістика оформлення відображає стиль Соні Делоне, а саме її експерименти з динамікою кольору та геометричними формами.

Візуальна мова твору побудована на спрощенні та геометризаціях форм. У ілюстраціях застосована площинна манера зображення з мінімальним використанням світлотіні, що підкреслює декоративність та активність кольорів. Усі об'єкти, від фігур персонажів до фонових пейзажів, максимально спрощенні до базових геометричних елементів. Так юні читачі можуть інтуїтивно засвоювати принципи авангардної композиції. В той же час, обличчя та риси персонажів зберігають м'якість та округлість, що робить їх емпатичними та дружніми для цільової аудиторії.

В ілюстраціях використовується палітра чистих, локальних, високо-насичених кольорів: інтенсивний червоний, синій кобальт, яскраво-жовтий,

смарагдово-зелений, помаранчевий. Контрастні кольорові плями розташовані поруч, використовуючи такий прийом виникає ефект вібрації кольору та оптичної динаміки, такі поєднання створюють відчуття руху на статичній сторінці та імітують візуальні ефекти, характерні для тканин, одягу та картин, які створювала Соня Делоне.

3.2 Функціонально-естетичне призначення книги

Твір «Чим відома Соня Делоне» має комплексне призначення, адже воно охоплює дві взаємодоповнюючі функції: функціонально-освітню та естетично-культурну. Головна функціональна роль книги полягає у дидактичному представленні складної теми авангардного мистецтва та біографії видатної особистості у форматі, що є доступним для дітей віком від шести років.

Освітня функція полягає у тому, що книга знайомить читача з важливими та цікавими етапами з життя та творчості Соні Делоне, а також висвітлює її вагомий внесок у світову творчість та підкреслює українське коріння. Книгу можна назвати неакадемічним підручником з історії мистецтв, що пояснює складні теми через просту мову та наочні ілюстрації.

Розвиваюча функція представлена через візуальну мову, засновану на геометризації та контрасті кольорів, що сприяє розвитку візуального мислення, сприйняття кольору та композиційного відчуття у дитини. Книга стимулює креативність і відкриває світ, де мистецтво може бути інтегрованим у життя.

Окрім вище наведених функцій, книга представляє ще й мотиваційну функцію, адже твір подає біографію художниці як історію самореалізації, наполегливості та інновацій. Так видання мотивує дитину не боятися експериментів, розвивати свій талент, долати усі усталені соціумом рамки і шукати власний шлях у творчості.

Естетичне призначення книги полягає у її здатності бути джерелом насолоди та формування смаку.

Через сучасне адаптування творчості Соні Делоне у ілюстраціях, книга виховує у маленького читача потяг до модернізму та якісного дизайну. Твір також виконує функцію популяризації українського культурного внеску у світове мистецтво, підвищує культурну самосвідомість, адже акцентується увага на постаті мисткині як української художниці, що стала світовою зіркою.

Твір «Чим відома Соня Делоне» займає особливу нішу на ринку дитячої літератури. Порівнюючи його з типовими енциклопедіями про мистецтво можна сказати, що це видання, яке візуально наслідує стиль свого героя. Замість простого показу творів, книжка говорить мовою Соні Делоне і робить цю книгу книгою у стилі мисткині.

3.3 Прив'язка до видавничого контексту

Твір «Чим відома Соня Делоне» важливий для видавничого ринку, тому що він займає особливе місце серед навчальних книг для дітей. Твір позиціонується як «Арт-біографії для дітей». Наразі на ринку присутня чисельна кількість освітніх книг про мистецтво та художників, проте твір присвячений Соні Делоне, все ж, займає своє особливе місце.

Враховуючи в якому важкому періоді зараз знаходиться наша країна, зростає популяризація та велика зацікавленість в сфері української культури. Тому, така книга, що акцентує увагу на світовому внеску української художниці, має значну соціально-культурну актуальність.

На відміну від конкурентів, ілюстрації книги наслідують стиль художниці. Так створюється маркетинговий гачок і забезпечується моментальна візуальна ідентифікація.

Так як книга орієнтована на освічену та платоспроможну аудиторію (батьків, що прагнуть познайомити дитину з творчістю; вчителів мистецтва, для яких книга стане цінним дидактичним матеріалом), забезпечується стабільний попит у сегменті дитячої літератури.

Факт ілюстрування на замовлення видавництва є головним показником комерційної життєздатності проєкту. Замовлення ілюстрацій свідчить про те, що

видавництво провело аналіз ринку і визначило потенціал як теми, так і запропонованого авторкою візуального рішення. І саме це гарантує, що творчий задум є співзвучним їхній редакційній політиці. Видання має бути позиціоноване як якісний подарунковий та освітній продукт.

3.4 Етапність реалізації

Початок роботи над ілюстраціями до твору «Чим відома Соня Делоне» полягав у визначенні ключової художньої концепції. Ілюстрації мають бути виконані в сучасній інтерпретації стилю Соні Делоне – головної героїні книги, зокрема симультанізму, але водночас повинні залишатися простими та зрозумілими для дитячого сприйняття. Такі критерії у створенні дозволяють легко сприймати та засвоювати біографічний матеріал, а також ознайомлюватися з творчістю самої художниці.

Після отримання готового блоку тексту, розпочався етап ескізування. Авторкою було створено 17 чорно-лінійних ескізів для розворотів та окремий ескіз для форзацу, що зафіксували композицію та розташування елементів.

Після затвердження ескізів, почалася робота в кольорі, яка виконувалася виключно цифровими засобами. Створення ілюстрацій в цифровому середовищі дало змогу точно контролювати палітру та реалізувати складні колірні переходи, що характерні стилю Соні Делоне. Кожен із 17 повноколірних розворотів, розміров 430 на 215 мм був створений із суворим дотриманням технічних вимог поліграфії. Це включало роботу з високою роздільністю 300 dpi, що є стандартом для якісного друку, та використання колірної моделі СМΥК, яка гарантує точне відтворення кольорів на папері. На цьому етапі було фіналізовано кольорове рішення та деталізацію малюнків.

Останній етап полягав у фінальній перевірці та підготовці макетів до друку. Авторка мала переконатися у відсутності помилок у кольороподілі, правильному

налаштуванні обрізаних полів та відповідності всіх 17 розворотів, а також форзацу, затвердженому технічному завданню.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі було проведено обґрунтування практичної реалізації творчого задуму — художнього оформлення до твору А. Корнєва «Чим відома Соня Делоне. Оповідь в малюнках». Результатом роботи став комплексний дизайн-проект, що гармонійно поєднує освітню, естетичну та виховну функції, адаптуючи складне авангардне мистецтва для дитячої аудиторії.

Основним досягненням візуального рішення стала успішна інтеграція авторського стилю Соні Делоне — симультанізму та орфізму — у сучасну книжкову графіку. Використавши спрощені геометричні форми, площинну манеру зображення та палітри високо-насичених локальних кольорів вдалося досягти ефекту оптичної динаміки та «вібрації» кольору. Так ілюстрації стали самостійним інструментом естетичного розвитку, через який юні читачі інтуїтивно засвоюють принципи композиції та колористики. При цьому збереження м'якості у рисах персонажів забезпечило необхідний рівень емпатії та комунікації з цільовою аудиторією віком від шести років.

Функціонально-естетичний аналіз підтвердив, що видання виходить за межі розважальної літератури, позиціонуючись як неакадемічний підручник з історії мистецтв. Книга виконує важливу соціально-культурну місію: популяризує постать Соні Делоне як української художниці світового рівня, сприяє формуванню національної самосвідомості та виховує художній смак.

Аналіз видавничого контексту засвідчив високу комерційну та соціальну актуальність проєкту. В умовах зростаючого попиту на якісний україномовний

контент та зацікавленості національною культурою, книга займає унікальну нішу «арт-біографій». Маркетингова стратегія, що базується на візуальному наслідуванні стилю героїні, забезпечує впізнаваність продукту та його конкурентоспроможність серед навчальної літератури. Факт замовлення ілюстрацій видавництвом є вагомим підтвердженням відповідності обраної концепції ринковим вимогам.

Технічна реалізація проекту, що включала етапи від ескізування до фінальної додрукарської підготовки 17 розворотів та форзацу, була виконана з дотриманням усіх поліграфічних стандартів (СМУК, 300 dpi). Використання цифрових інструментів дозволило досягти максимальної точності у відтворенні складних колірних переходів, критично важливих для збереження стилістики Соні Делоне.

ВИСНОВКИ

У ході виконання магістерської роботи було здійснено комплексне теоретичне обґрунтування та практичну реалізацію художнього оформлення дитячої книги А. Корнєва «Чим відома Соня Делоне. Оповідь в малюнках». Проєкт вирішує актуальне завдання популяризації українського мистецького авангарду серед дитячої аудиторії засобами сучасного книжкового дизайну.

Аналіз мистецьких та технологічних передумов підтвердив значущість постаті Соні Делоне для українського культурного контексту. Обґрунтовано доцільність створення візуального продукту, який сприяє національній самоідентифікації та виконує просвітницьку місію.

Розроблена дизайн-система базується на адаптації авангардного стилю художниці — симультанізму — до особливостей дитячого сприйняття. Через спрощення форм до базової геометрії, використання локальних високо-насичених кольорів та відмову від зайвої деталізації вдалося досягти ефекту оптичної вібрації та руху на сторінці. Водночас, для забезпечення емоційного зв'язку з читачем, образи персонажів наділені м'якістю та емпатичністю, що врівноважує строгість геометричних композицій.

Створений ілюстративний ряд виходить за межі декоративного супроводу тексту, виконуючи синтез освітньої, естетичної та мотиваційної функцій. Книга позиціонується в ніші «арт-біографій», слугуючи неакадемічним підручником з історії мистецтва та інструментом розвитку візуального мислення дитини. Вона

демонструє історію успіху жінки-мисткині, надихаючи юних читачів на творчі експерименти.

Засобами цифрової графіки успішно реалізовано 17 сюжетних розворотів та форзац із дотриманням усіх поліграфічних вимог (СМΥΚ, 300 dpi). Цифровий інструментарій дозволив імітувати матеріальність традиційних технік та забезпечити відтворення авторської колористики. Комерційна привабливість проєкту та його відповідність видавничому контексту підтверджена замовленням ілюстрацій видавництвом, що свідчить про конкурентоспроможність розробленого продукту на ринку сучасної дитячої літератури.

У підсумку можна сказати, що у роботі досягнуто поставленої мети: створено цілісний, естетично виразний та соціально значущий видавничий продукт, який на сучасному рівні репрезентує творчість і життя Соні Делоне та відповідає високим стандартам книжкового дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Соня Делоне (1885–1979). *Українсько-Єврейська Зустріч*. URL: <https://ukrainianjewishencounter.org/uk> (дата звернення: 25.08.2025).
2. Деніс Д. Соня Делоне. Законодавиця світової моди, родом з України. *Локальна історія*. URL: <https://localhistory.org.ua/texts/statti/sonia-delone-zakonodavitsia-svitovoyi-modi-rodом-z-ukrayini> (дата звернення: 25.08.2025).
3. Lesso R. What Are the Differences Between Orphism and Cubism? *TheCollector*. URL: <https://www.thecollector.com/differences-between-orphism-and-cubism/> (дата звернення: 25.08.2025).
4. Sonia Delaunay. *Encyclopædia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/art/modern-art-to-1945-2080464> (дата звернення: 25.08.2025).
5. Lawrence R. Sipe Picturebooks as Aesthetic Objects. URL: https://readingrecovery.org/wp-content/uploads/2017/03/LTL_6.1-Sipe.pdf (дата звернення: 29.08.2025).
6. Офіційна сторінка: Little People, BIG DREAMS. URL: <https://littlepeoplebigdreams.com/> (дата звернення: 29.08.2025).

7. Steptoe J. Radiant Child: The Story of Young Artist Jean-Michel Basquiat
URL: <https://kidsbookaday.com/2016/11/17/radiant-child-the-story-of-young-artist-jean-michel-basquiat/> (дата звернення: 29.08.2025).
8. The Met Georgia O'Keeffe. *Dorling Kindersley*. URL: <https://www.dk.com/uk/book/9780241481318-the-met-georgia-okeeffe/> (дата звернення: 29.08.2025).
9. Anholt's Artists Series. *Goodreads*. URL: <https://www.goodreads.com/series/99984-anholt-s-artists> (дата звернення: 30.08.2025).
10. Yayoi Kusama: From Here to Infinity. *MoMA Design Store*. URL: <https://store.moma.org/products/yayoi-kusama-from-here-to-infinity-hardcover?srsltid=AfmBOopdMk-LsqXAoQIItanA-uVyudgijJz8dgc1rAdK-jRWcIQFdHEA> (дата звернення: 30.08.2025).
11. Rosenstock B. The Noisy Paint Box. The Colors and Sounds of Kandisky's Abstract Art (Illustrated by Mary GrandPré). URL: <https://barbrosenstock.com/books/the-noisy-paint-box/> (дата звернення: 30.08.2025).
12. Greenberg J., Jordan. S. Action Jackson. (Illustrated by Robert Andrew Parker). URL: <https://us.macmillan.com/books/9780312367510/actionjackson/> (дата звернення: 02.09.2025).
13. Novesky A. Cloth lullaby: the woven life of louise bourgeois (Illustrated by Isabelle Arsenault). URL: https://www.weaverhouseco.com/library-archive/cloth-lullaby?srsltid=AfmBOorTAA2KuYYjiAzf-TA5zHM_Rq-knyKt86Dm6kOyz2aXqvn-OpсF (дата звернення: 02.09.2025).
14. Inside Matisse's Garden. *The Museum of Modern Art*. URL: https://www.moma.org/explore/inside_out/2014/10/30/inside-matisse-garden/ (дата звернення: 02.09.2025).
15. Novesky A. Georgia in Hawaii: When Georgia O'Keeffe Painted What She Pleased (Illustrator Yuyi Morales). URL: <https://www.goodreads.com/book/show/11523324-georgia-in-hawaii> (дата звернення: 02.09.2025).

16. Duncan Tonatiuh Diego Rivera: His World and Ours. URL: <https://www.goodreads.com/book/show/10167712-diego-rivera> (дата звернення: 05.09.2025).

17. Офіційна сторінка: Owen Davey Illustration Ltd. URL: <https://owendavey.com/Crazy-about-Cats> (дата звернення: 05.09.2025).

18. The story behind the Art: Júlia Sardà and “The Queen in the Cave”. *Library Mice*. URL: <http://librarymice.com/the-story-behind-the-art-julia-sarda-and-the-queen-in-the-cave/> (дата звернення: 05.09.2025).

19. Офіційна сторінка: Beatrice Blue. URL: <https://www.beatriceblue.net/once-upon-a-unicorn-horn-book> (дата звернення: 05.09.2025).

20. Офіційна сторінка: Benji Davies. URL: <https://benjidavies.squarespace.com/> (дата звернення: 05.09.2025).

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Рис. 1. «Andy Warhol (Little People, BIG DREAMS)», Timothy Hunt

Рис. 2. «Yoko Ono (Little People Big Dreams)», Momoko Abe

Рис. 3. «Jean-Michel Basquiat (Little People, Big Dreams)», Luciano Lozano

Рис. 4. «Radiant Child: The Story of Young Artist Jean-Michel Basquiat», Джавака Стептоу

Рис. 5. «Zaha Hadid (Little People, BIG DREAMS)», Asun Amar

Рис. 6. The Met Georgia O'Keeffe, Josy Bloggs

Рис. 7. Цикл Лоренса Анхолта “Anholt’s Artists Books for Children”

Рис. 8. МоМА “Yayoi Kusama: From Here to Infinity!”, Еллен Вайнштейн

Рис. 9. The Noisy Paint Box: The Colors and Sounds of Kandinsky's Abstract Art Hardcover, Mary GrandPre

Рис. 10. Action Jackson, Robert Andrew Parker

Рис. 11. Cloth Lullaby: The Woven Life of Louise Bourgeois, Amy Novesky and Isabelle Arsenault

Рис. 12. Matisse's Garden, Samantha Friedman

Рис. 13. «Georgia in Hawaii», Юїя Моралес

Рис. 14. «Diego Rivera: His World and Ours», Дункана Тонатіу

Рис. 15. Vincent van Gogh (Little People, BIG DREAMS, 118), Alette Straathof

Рис. 16. «Frida Kahlo (Little People, BIG DREAMS, 2)», Gee Fan Eng

Рис. 17 «Salvador Dalí (Little People, BIG DREAMS, 120)», Mariona Tolosa Sisteré

Рис. 18 «Yayoi Kusama (Little People, BIG DREAMS)», Ryoko Ichikawa

Рис. 19. «Pablo Picasso (Little People, BIG DREAMS)», Teresa Bellon

Рис. 20 «Georgia O'Keeffe (Little People, BIG DREAMS)», Erica Salcedo

Рис. 21. «David Hockney (Little People, BIG DREAMS)», Ana Alberro

Рис. 22. «Louise Bourgeois (Little People, BIG DREAMS)», Helena Perez Garcia

Рис. 23 «Albert Einstein (Little People, BIG DREAMS)», Jean Claude

Рис. 24 «Freddie Mercury (Little People, BIG DREAMS)», Ruby Taylor

Рис. 25 «Stephen Hawking (Little People, BIG DREAMS)», Matt Hunt

Рис. 26 «Aretha Franklin «(Little People, BIG DREAMS)», Amy Blackwell

Рис. 27 «Ella Fitzgerald (Little People, BIG DREAMS)», Bàrbara Alca

Рис. 28 «Mahatma Gandhi (Little People, BIG DREAMS)», Albert Arrayas

Рис. 29 «Crazy about cats», Owen Davey

Рис. 30. «Obsessive About Octopuses», Owen Davey

Рис. 31 «The Queen in the Cave», Júlia Sardà

Рис. 32. «Mary Who Wrote Frankenstein», Júlia Sardà

Рис. 33. «Once Upon A Unicorn Horn», Beatrice Blue

Рис. 34. «Grandad's Island», Benji Davies

Рис. 35. «The Storm Whale», Benji Davies

Рис. 36. Ілюстрації дипломного проекту

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій

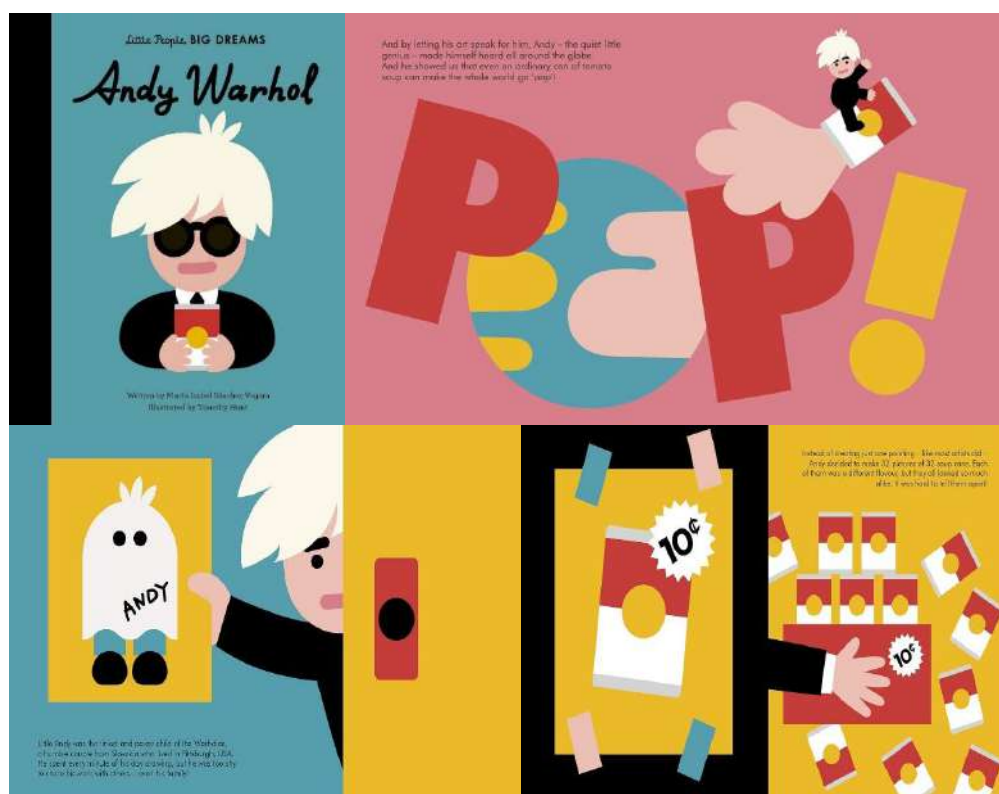


Рис. 1. «Andy Warhol (Little People, BIG DREAMS)», Timothy Hunt



Рис. 2. «Yoko Ono (Little People Big Dreams)», Momoko Abe



Рис. 3. «Jean-Michel Basquiat (Little People, Big Dreams)», Luciano Lozano

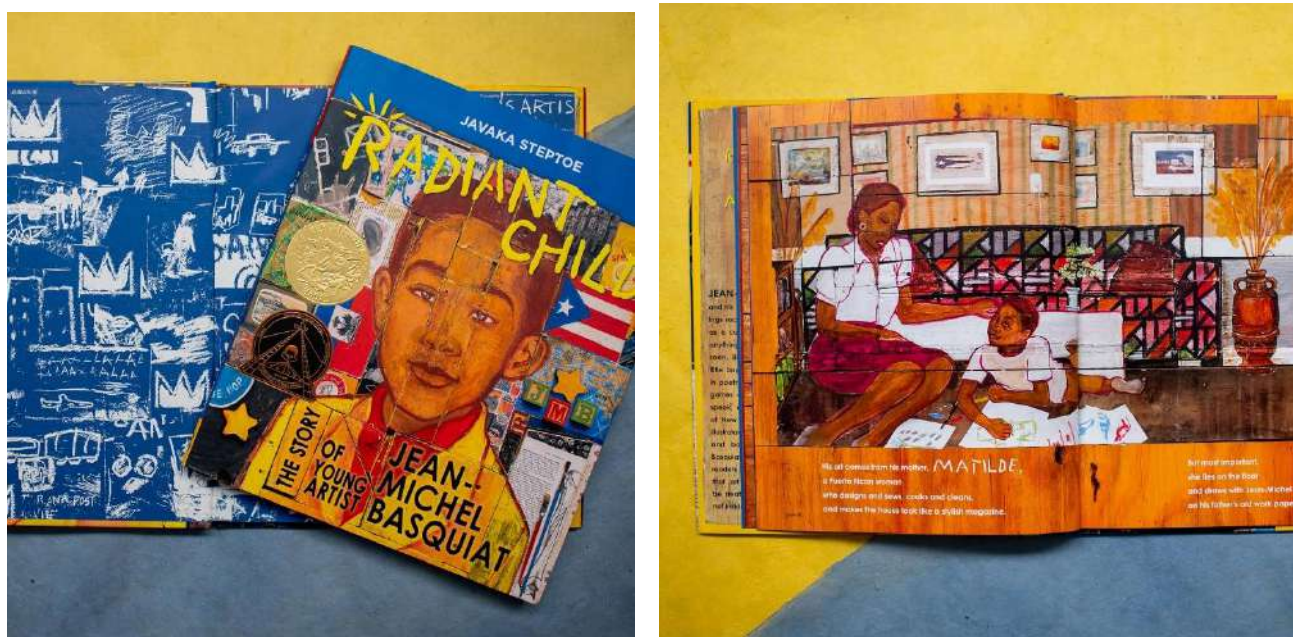


Рис. 4. «Radiant Child: The Story of Young Artist Jean-Michel Basquiat», Джавака Стептоу



Рис. 5. «Zaha Hadid (Little People, BIG DREAMS)», Asun Amar



Рис. 6. The Met Georgia O'Keeffe, Josy Bloggs



Рис. 7. Цикл Лоренса Анхолта "Anholt's Artists Books for Children"



Рис. 8. MoMA “Yayoi Kusama: From Here to Infinity!”, Еллен Вайнштейн

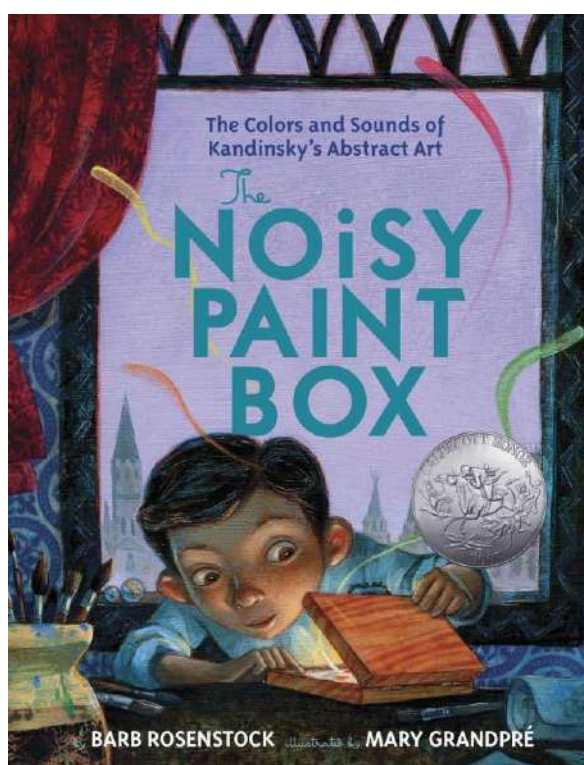


Рис. 9. The Noisy Paint Box: The Colors and Sounds of Kandinsky's Abstract Art Hardcover, Mary GrandPre

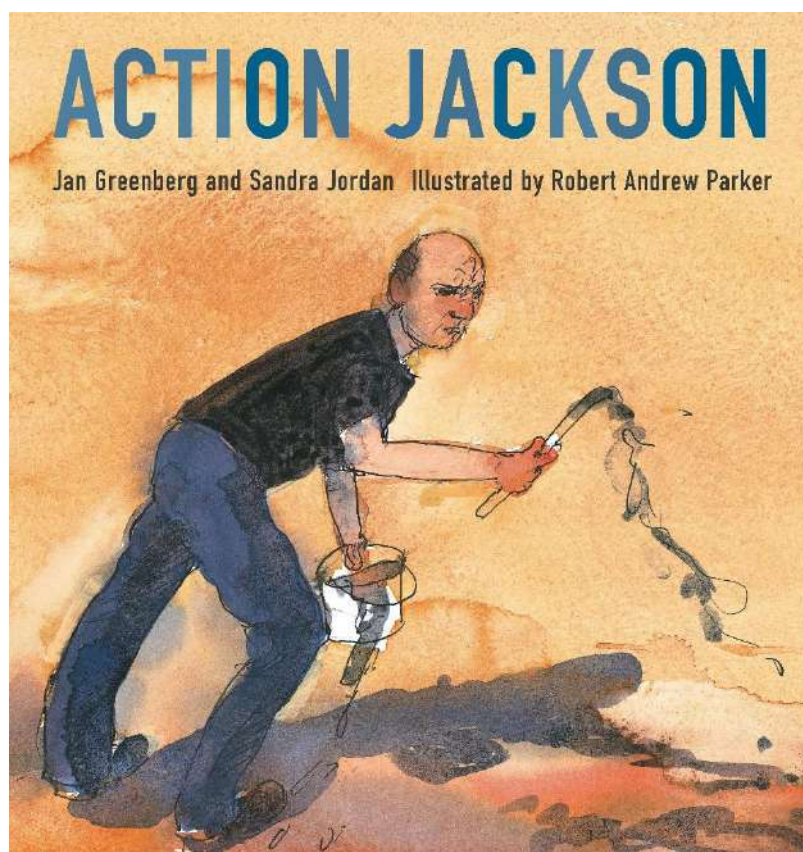


Рис. 10. Action Jackson, Robert Andrew Parker



Рис. 11. Cloth Lullaby: The Woven Life of Louise Bourgeois, Amy Novesky and Isabelle Arsenault



Рис. 12. Matisse's Garden, Samantha Friedman

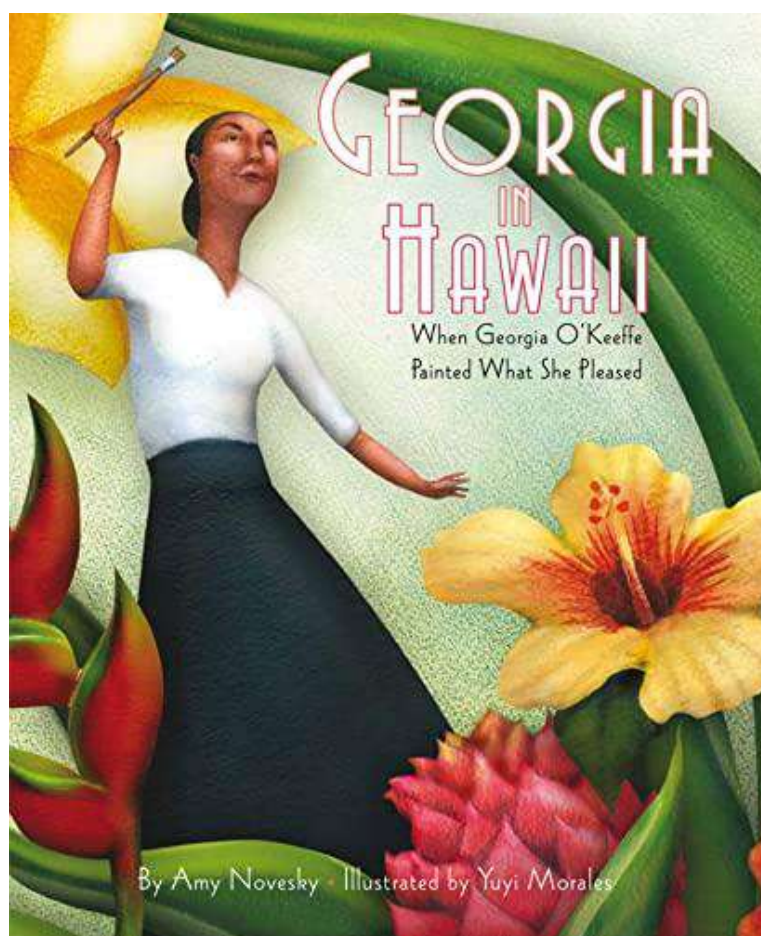


Рис. 13. «Georgia in Hawaii», Юйя Моралес

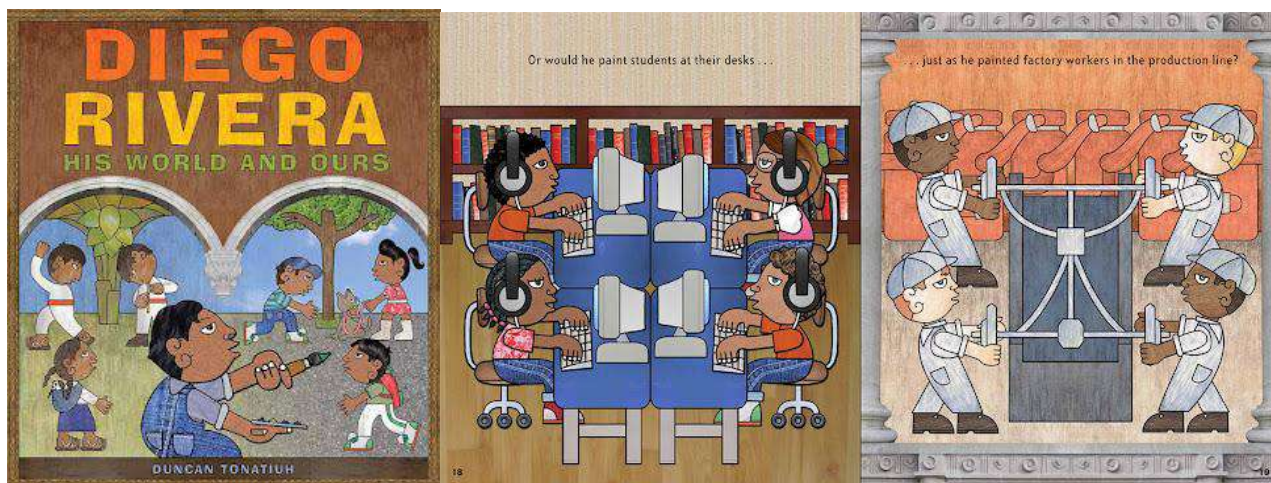


Рис. 14. «Diego Rivera: His World and Ours», Дункана Тона́тиу



Рис. 15. Vincent van Gogh (Little People, BIG DREAMS, 118) Alette Straathof



Рис. 16. «Frida Kahlo (Little People, BIG DREAMS, 2)» Gee Fan Eng



Рис. 17 «Salvador Dalí (Little People, BIG DREAMS, 120)» Mariona Tolosa Sisteré



Рис. 18 «Yayoi Kusama (Little People, BIG DREAMS)» Ryoko Ichikawa



Рис. 19. «Pablo Picasso (Little People, BIG DREAMS)», Teresa Bellon

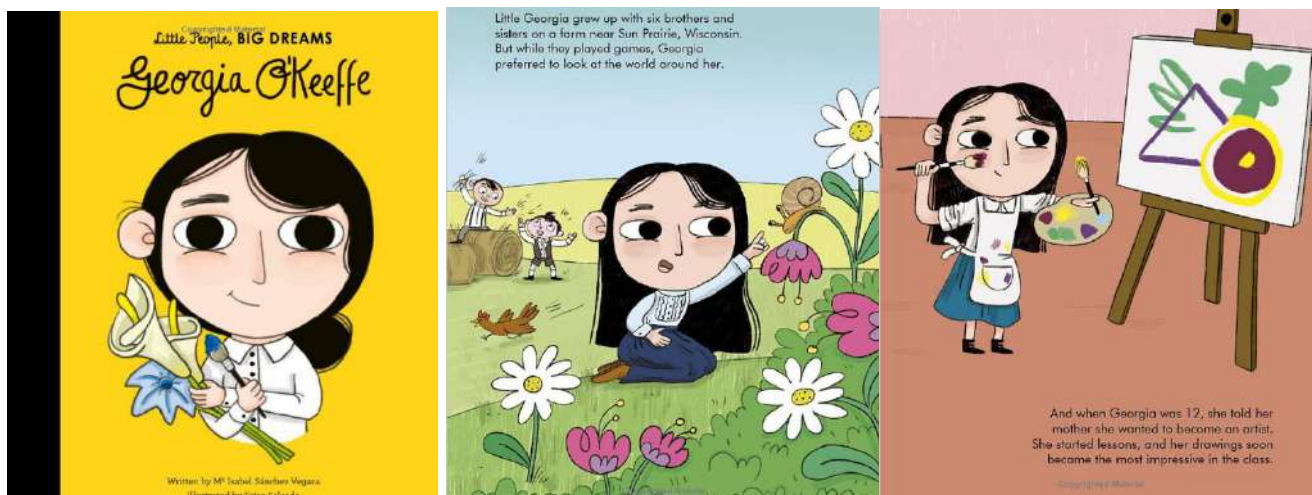
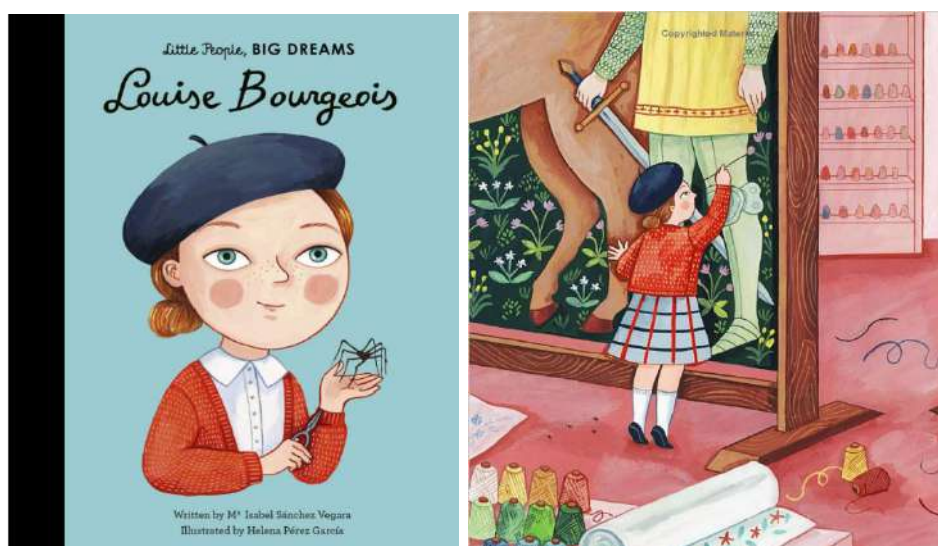


Рис. 20 «Georgia O'Keeffe (Little People, BIG DREAMS)», Erica Salcedo



Рис. 21. «David Hockney (Little People, BIG DREAMS)» Ana Alberro



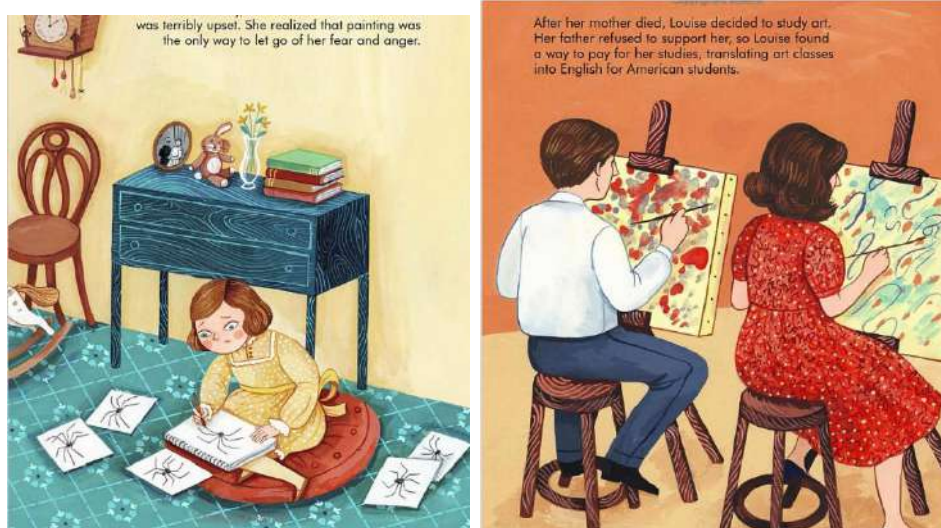


Рис. 22. «Louise Bourgeois (Little People, BIG DREAMS)» Helena Perez Garcia



Рис. 23 «Albert Einstein (Little People, BIG DREAMS)», Jean Claude



Рис. 24 «Freddie Mercury (Little People, BIG DREAMS)» Ruby Taylor



Рис. 25 «Stephen Hawking (Little People, BIG DREAMS)» Matt Hunt



Рис. 26 «Aretha Franklin «(Little People, BIG DREAMS)» Amy Blackwell

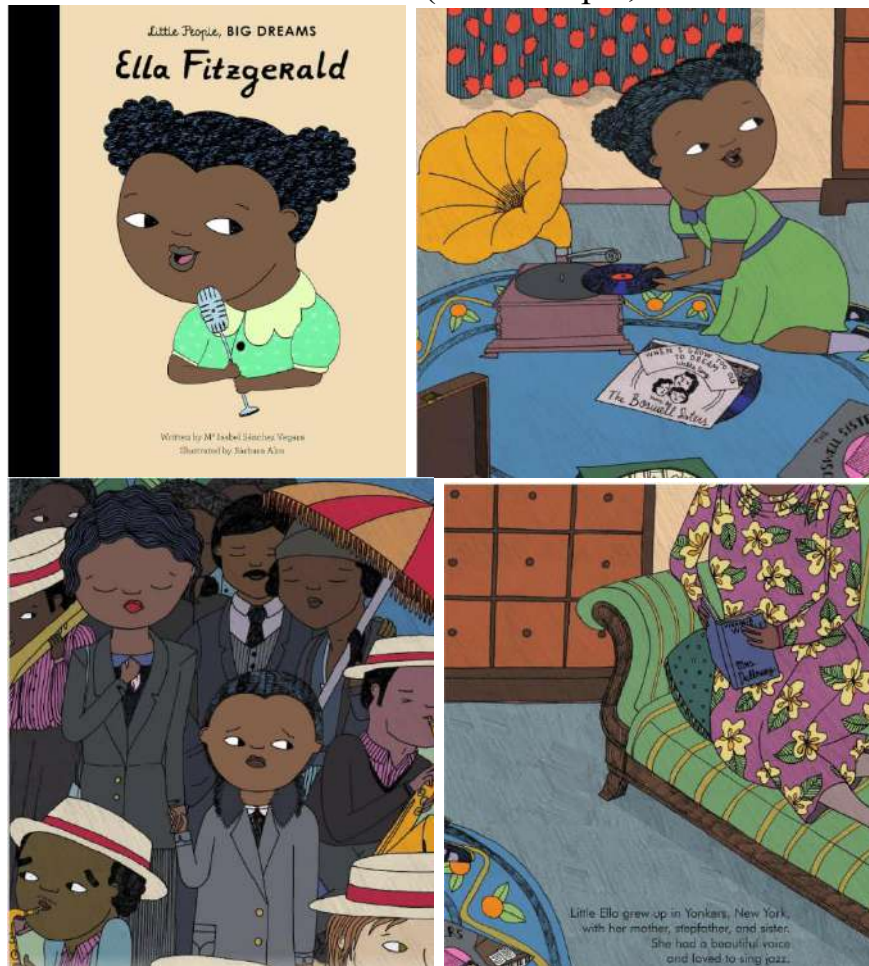


Рис. 27 «Ella Fitzgerald (Little People, BIG DREAMS)» Bàrbara Alca



Рис. 28 «Mahatma Gandhi (Little People, BIG DREAMS)» Albert Arrayas

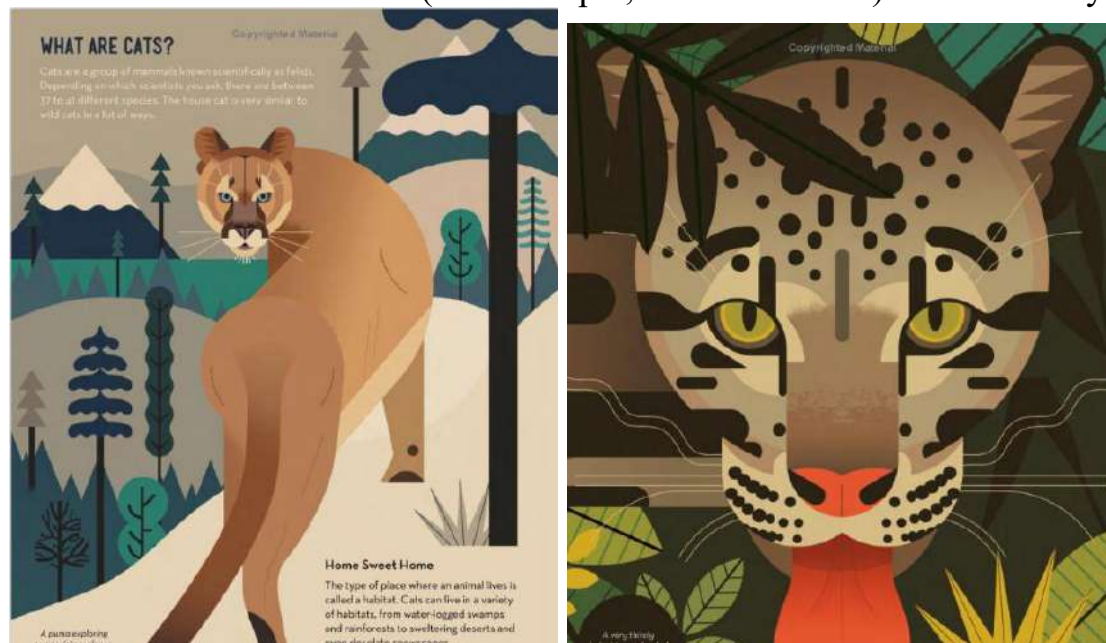


Рис. 29 «Crazy about cats» Owen Davey



Рис. 30. «Obsessive About Octopuses» Owen Davey



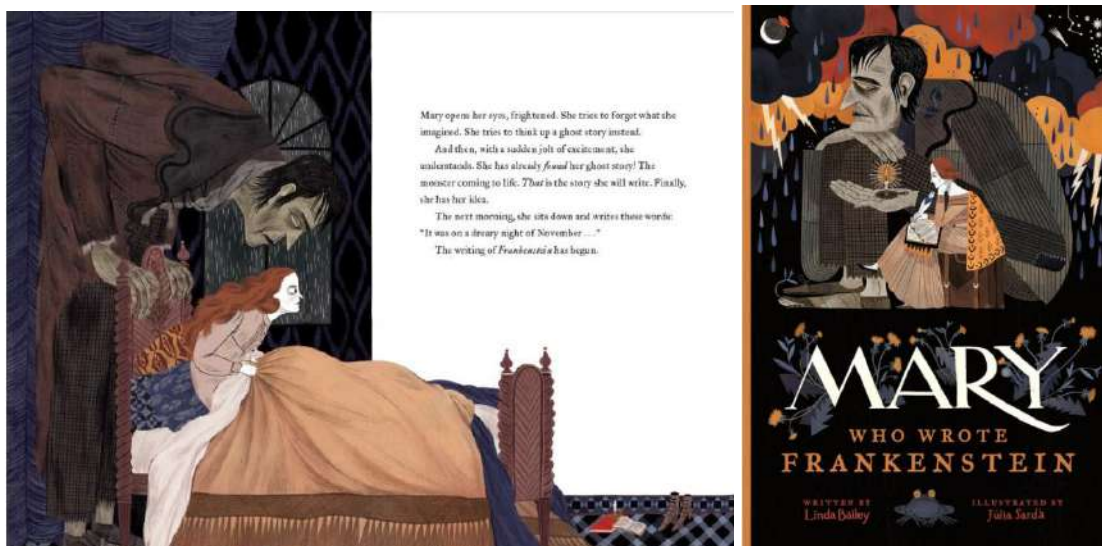


Рис. 31 «The Queen in the Cave» Júlia Sardà

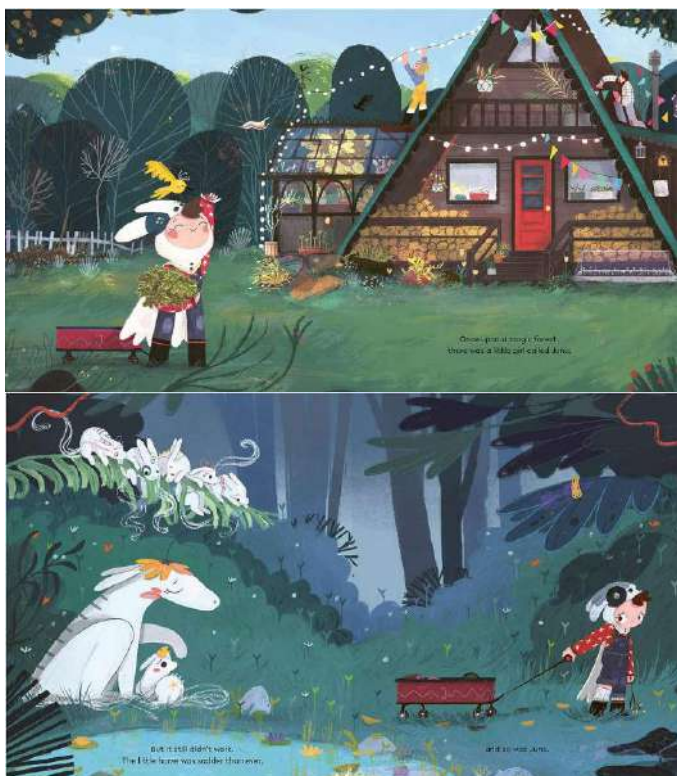
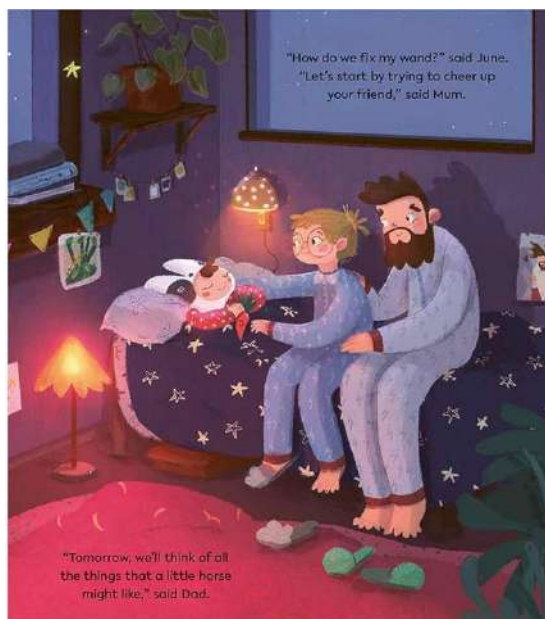
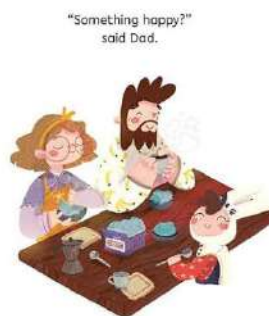


Рис. 32. «Mary Who Wrote Frankenstein» Júlia Sardà



The next morning,
everyone thought hard.
"Something sweet?"
said June.



"What about something
to share?" said Mum.

Рис. 33. «Once Upon A Unicorn Horn» Beatrice Blue

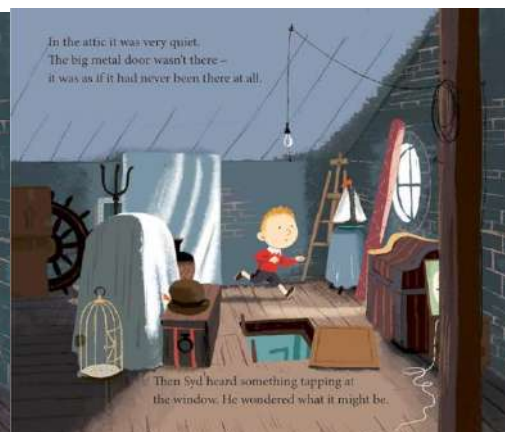
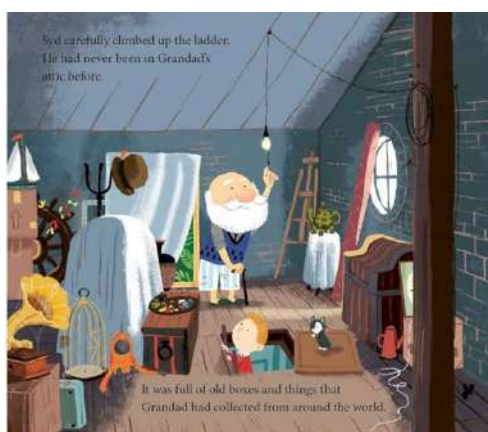


Рис. 34. «Grandad's Island» Benji Davies

[illegible]



Рис. 36. Ілюстрації дипломного проєкту

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Образотворче мистецтво»

Кафедра графіки

**ХУДОЖНЯ РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ АТОМНОЇ КАТАСТРОФИ
В СУЧАСНОМУ ПЛАКАТІ**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

денної форми навчання

Кравченко Маргарита Володимирівна

Науковий керівник

Доцент кафедри графіки

Шевченко В. Я.

Рецензент

Дійсний член НАМУ, професор

Векленко О. А.

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ДИПЛОМНОГО ТВОРУ	8
1.1 Передумови створення плакатної серії «Естетика опору: відчуття ядерної загрози»	8
1.2 Концептуальні основи авторського бачення проблеми	11
1.3 «Естетика опору» в формі антиядерного плакату	12
<i>Висновки до першого розділу</i>	14
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	15
2.1 Інноваційні технології проектування серійних видань	15
2.2 Атомна небезпека в закордонній плакатній традиції	16
2.3 Український екоплакат після Чорнобильської катастрофи: історична еволюція, художні стратегії та наукове осмислення	23
<i>Висновки до другого розділу</i>	28
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	30
3.1 Пошук єдиного стильового рішення авторської серії плакатів «Естетика опору: відчуття ядерної загрози»	30
3.2 Створення візуальних образів серії згідно авторської концепції	32
3.3 Технологічні та графічні засоби виконання дипломної роботи	34
<i>Висновки до третього розділу</i>	36
ВИСНОВКИ	37
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	39
ДОДАТОК А	42
ДОДАТОК Б	48

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Тема атомної катастрофи є однією з ключових траєкторій у розвитку мистецького осмислення катастрофізму ХХ століття. Вона не лише відображає жах новітнього руйнування, а й слугує метафорою епохи, в якій технічний прогрес уперше поставив під сумнів саме існування людства. Акт створення мистецтва на основі ядерної тематики постає не просто реакцією на історичні події, а глибокою рефлексією над втратою гуманістичних засад, обмеженням раціонального і кризою людського у постіндустріальному світі.

Сьогодні тема атомної катастрофи не втрачає своєї гостроти, оскільки загрози, пов'язані з використанням ядерних технологій, залишаються однією з ключових глобальних проблем. Вибухи в Хіросімі та Нагасакі, аварія на Чорнобильській АЕС, катастрофа на Фукусімі-Даїчі стали не лише трагічними віхами історії, але й джерелом тривалого культурного осмислення. Художня репрезентація цих подій у плакатному мистецтві відображає не тільки емоційні, соціальні й політичні наслідки атомних катастроф, але й трансформує уявлення про безпеку, прогрес та людську вразливість.

Окремої уваги заслуговує те, що сучасний плакат дедалі частіше виходить за межі традиційної паперової форми та інтегрується в цифрові середовища: соціальні мережі, онлайн-кампанії, медіапроекти. Це розширює його аудиторію і змінює характер впливу. Водночас атомна тематика у плакаті актуалізується у зв'язку з новими війнами та потенційною ядерною загрозою, що знову викликає суспільні тривоги та потребує візуального осмислення через мистецтво.

Таким чином, **об'єктом дослідження** є сучасний плакат, як форма візуальної комунікації.

Предмет дослідження: художня репрезентація атомної катастрофи в сучасному плакаті.

Мета дослідження. Створити серію плакатів «Естетика опору: відчуття ядерної загрози» на підставі дослідження художньої репрезентації атомної катастрофи в сучасному плакаті, що ґрунтується на системному підході і дозволяє розглядати плакат як складне візуально-символічне явище у контексті соціокультурних і політичних трансформацій.

Задачі дослідження:

- оцінити соціокультурну та пов'язану з ним мистецтвознавчу роль плакату з обраної тематики;
- проаналізувати особливості візуального осмислення катастрофічного досвіду та й оцінити роль мистецтва у формуванні суспільної пам'яті, емоційної свідомості та критичної рефлексії над питаннями безпеки людства;
- провести аналіз того, як сучасний плакат репрезентує атомну катастрофу, які візуальні засоби використовуються для формування колективної пам'яті та який ідеологічний контекст супроводжує ці зображення;
- оцінити трансформації візуальної мови плакатного мистецтва у відповідь на історичні події, зокрема катастрофи в Хіросімі, Нагасакі, Чорнобилі та Фукусімі.

Хронологічні і територіальні межі дослідження. Хронологічні рамки обмежені періодом виникнення самого явища атомної небезпеки (1940-50 роки) по теперішній час. Територіально дослідження буде обмежено Японією, Великою Британією, США та Україною.

Методологія дослідження Серед загальнонаукових методів провідне місце займає аналітичний метод, що дає змогу систематизувати основні художні прийоми, використані у плакатах на тему атомної катастрофи. Цей метод дозволяє простежити взаємодію елементів зображення та їхній вплив на сприйняття глядачем.

Значну роль у дослідженні відіграє історико-культурний метод, що дозволяє простежити еволюцію художньої репрезентації атомної катастрофи

у плакатному мистецтві в різні історичні періоди. Аналізуючи історико-культурний контекст, можна визначити, як соціальні та політичні фактори впливали на зміну візуальних кодів і художніх засобів у плакатному мистецтві.

Для відновлення цілісного сприйняття плаката як художнього об'єкта також, що дозволяє дослідити, як елементи поєднуються у єдину візуально-семантичну систему. Це створює підґрунтя для застосування семіотичного методу, що дає змогу інтерпретувати символічний рівень плакатів і виявити приховані смисли, аби встановити, як художники формують свій комунікативний посил.

У свою чергу класифікаційний метод служить для систематизації плакатів за такими критеріями, як художній стиль (реалізм, абстракціонізм, концептуалізм), емоційний вплив (шок, тривога, співчуття), символіка (ядерний гриб, руїни, фігури постраждалих), колористика (приглушені або контрастні тони). Цей підхід дає можливість виявити домінуючі стилістичні й семантичні напрямки в художній репрезентації атомної катастрофи. Цей метод може бути поєднано з методом образно-стилістичного аналізу, який дає змогу виявити, як художники використовують стилістичні засоби для створення певного емоційного фону.

Серед спеціальних мистецтвознавчих методів важливе місце посідає метод композиційно-просторового аналізу, що спрямований на вивчення побудови простору у плакатах, визначення домінантних елементів, центру композиції, ліній руху та балансу кольорів і форм, через що досягається художня виразність і змістова наповненість плаката.

Окрему роль у дослідженні відіграє метод образно-стилістичного аналізу, який дає змогу виявити, як художники використовують стилістичні засоби для створення певного емоційного фону.

Отже, застосування комплексу загальнонаукових, теоретичних і спеціальних мистецтвознавчих методів дозволяє здійснити системний і всебічний аналіз художньої репрезентації атомної катастрофи у сучасному

плакаті. Поєднання аналітичного, синтетичного, історико-культурного, порівняльного, семіотичного, іконографічного та композиційного аналізу забезпечує глибоке розуміння візуальної мови плакатного мистецтва, виявлення основних символів, стилістичних прийомів і композиційних рішень, що відображають соціокультурні та історичні аспекти атомної катастрофи як явища глобального значення.

Наукова новизна магістерського дослідження полягає в наступних положеннях:

- Створено авторський цикл плакатів «Естетика опору: відчуття ядерної загрози».
- Здійснено аналіз художньої репрезентації атомної катастрофи в сучасному плакатному мистецтві з урахуванням соціокультурного контексту та історичних подій другої половини XX – початку XXI століття.
- Виявлено специфіку візуальної мови плакатів на тему атомної катастрофи, зокрема стилістичні особливості, символічні образи та композиційні рішення, що відображають зміну суспільних уявлень про ядерну небезпеку та її гуманітарні наслідки.
- Уточнено роль плакатного мистецтва як засобу формування суспільної пам'яті та критичної рефлексії щодо питань глобальної безпеки, зокрема визначено, як плакатні образи сприяють актуалізації переживань, пов'язаних із використанням ядерних технологій.
- Простежено інтеграцію атомної тематики у сучасних плакатах доби метамодерну, що змінює характер їхнього впливу на сучасного глядача та розширює можливості плакатного мистецтва як інструмента соціальної комунікації.

Теоретичне й практичне значення дипломної роботи полягає в наступному: - по-перше, у виявленні специфіки репрезентацій атомної

катастрофи саме у контексті сучасного плакату, який поєднує традиційні елементи з новими візуальними кодами та технологічними засобами.

- по-друге, у комплексному аналізі мови плакатів з обраної тематики та їхнього змістового наповнення на підставі загальнонаукових, теоретичних та спеціальних мистецтвознавчих методів, що забезпечують глибоке осмислення художньої.

- по-третє, у виявленні символічних кодів, стилістичних рішень і композиційних підходів, що відображають соціокультурний контекст атомної катастрофи.

Структура дипломної роботи складається зі вступу трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (одиниць) та двох додатків. Загальний об'єм роботи 49 сторінок.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ДИПЛОМНОГО ТВОРУ

1.1 Передумови створення плакатної серії «Естетика опору: відчуття ядерної загрози»

Тема атомної катастрофи є однією з ключових траєкторій у розвитку мистецького осмислення катастрофізму ХХ століття. Вона не лише відображає жах новітнього руйнування, а й слугує метафорою епохи, в якій технічний прогрес уперше поставив під сумнів саме існування людства [Weart, 1988]. Акт створення мистецтва на основі ядерної тематики постає не просто реакцією на історичні події, а глибокою рефлексією над втратою гуманістичних засад, обмеженням раціонального і кризою людського у постіндустріальному світі [Мірошниченко, 2015].

Історіографічно можна виділити декілька «хвиль» повернення плакатного мистецтва до проблеми ядерної загрози, а крім того інтерпретація, чи ментальна реакція на цю тему свій вплив і на загальну парадигму образотворчого мистецтва другої половини ХХ і початку ХХІ століть.

Перший хвилевий вибух (1945–1950-ті). Він буде пов'язаний з безпосереднім переживанням і травмою застосування нової зброї. Після бомбардувань Хіросіми і Нагасакі 1945 року мистецька спільнота по всьому світу опинилася в ситуації морального шоку. Художники Японії першими звернулися до зображення атомної катастрофи як особистої і національної травми. Формується явище «хібакуша-арту» — мистецтва постраждалих, серед якого малюнки очевидців, графіка та плакати, що демонстрували наслідки бомбардувань. [Tsutsui, 2004, с. 112]. Такі зображення не мали естетизованої мети, їх основна функція — свідчення, збереження пам'яті. [Yoshida, 2011]

У західному мистецтві тема ядерної загрози виникає дещо пізніше — у формі концептуального осмислення. Опосередковано це простежується в

абстрактному експресіонізмі. Наприклад, в абстрактному експресіонізмі Джексона Поллока або Марка Ротко критики часто вбачали підсвідоме відображення стану екзистенційної напруги та страху перед ядерною війною, несвідому репрезентацію тривоги доби [Leja, 1993]. На думку Барбари Роуз, художники на кшталт Джексона Поллока «реагували на загрозу атомного знищення через експресивний жест як акт екзистенційного самоствердження» [Rose, 1975, p 15].

У 1960–1970-х ядерний страх проявився як політичний меседж. З розвитком Холодної війни і загостренням геополітичних конфліктів (зокрема Карибської кризи 1962 року) тема атомної катастрофи перетворюється на частину протестної культури. Активізується антивоєнне мистецтво, зокрема у США та Західній Європі. Яскравим прикладом є постери руху CND (Campaign for Nuclear Disarmament), де з'являється широко впізнаваний сьогодні символ миру (peace sign), створений Джеральдом Голтом у 1958 році як логотип антиядерної кампанії. [Myers, 2005, с. 53] Мистецтво стає рупором суспільного спротиву, а плакатне мистецтво - символом культуру протесту. [Taylor, 2008]

Поп-арт також виявляє інтерес до атомної тематики, хоча вже через іронічну або споживацьку призму. Наприклад, Енді Воргола у серії «Death and Disaster» (1963) можна розглядати як постмодерну спробу репрезентації масової загибелі через медіа-образ, який втрачає емоційну вагу в умовах інформаційного перенасичення. Серія «Death and Disaster» демонструє, як мас-медіа стирають чутливість до смерті, реплікуючи її як візуальне кліше [Crow, 1996, с. 178].

У 1980–1990-х трагедія у Чорнобилі повернула людство до трагічного наративу атомної небезпеки, але вже в іншому, невоєнному ракурсі. Катастрофа на Чорнобильській АЕС у 1986 році стала першим прикладом «мирного» атомного лиха, що зруйнувало віру в контрольовану атомну енергетику. У мистецтві з'являється новий тип образу — не військове знищення, а радіаційна невидима смерть, яка огортає простір і майбутнє.

Наприклад, у графіці й фотографії з пострадянських країн з'являються образи покинутих просторів, деградації, моторошного мовчання природи. [Марчук, 2016; Alexievich, 2006]. Зокрема, у фотографії Бориса Михайлова постчорнобильські реалії подаються як симптом глибшої цивілізаційної деструкції [Марков, 2012].

Ця візуальність знайшла відгук і в західному мистецтві: зокрема у відеоартах та інсталяціях, де атомна тема переплітається з питаннями екології, людської відповідальності, технологічної етики. З'являються серії фотографій, перформансів, інсталяцій, присвячених покинутим просторам Зони відчуження. Особливу увагу привертає «естетика занепаду», яка формується внаслідок впливу пейзажів радіаційного спустошення [Yablon, 2009].

2000–2020-ті відбулась концептуалізація атомної теми в цифрову епоху. Це по'язано з новою хвилею осмислення ядерної катастрофи — цього разу через постгуманістичну і екологічну оптику. Інтерес знову посилюється після аварії на Фукусімі в 2011 році. У творах сучасних художників (наприклад, Тацуо Міяджіми, Маріанни Гартінгс, групи Forensic Architecture) ядерна катастрофа осмислюється не як минула подія, а як «повільна катастрофа» (slow disaster), що триває в часі — у вигляді мутацій, деградації ландшафтів, соціального стигматизму. Тацуо Міяджіма в інсталяції Counter Void у Токіо (2003) створює елегію мовчання та відсутності. Колектив Forensic Architecture розробляє цифрові реконструкції вибухів і слідів радіації, долаючи межу між мистецтвом і доказами [Weizman, 2017]. Сучасні художники дедалі частіше концептуалізують атомну тему як фонову тривогу доби кліматичної нестабільності та поєднують локальний японський досвід з глобальними етичними питаннями людської відповідальності [Gabrys, 2017].

Цифрові медіа дозволяють створювати нові форми художньої репрезентації: доповнена реальність, відеоігри, 3D-анімація. Митець уже не просто показує наслідки вибуху, а створює модель «майбутнього після кінця», залучаючи глядача до критичного досвіду. Новітні мистецькі форми

(AR, відеоарт, VR) моделюють «тривалу катастрофу» — подію, що розтягується у часі й охоплює майбутні покоління. Ця візуальність має риси «післяпокаліптичної естетики», де трагедія перестає бути унікальною подією, а перетворюється на тривалий стан «повільного зникнення» (slow violence) [Nixon, 2011].

Таким чином, повернення до теми атомної катастрофи в мистецтві XX та XXI століть не є випадковим. Це рефлексія над історичними травмами, етичними викликами науки, страхом перед технократичним абсолютизмом. Кожна нова хвиля — це не лише спогад про попередню катастрофу, а й нагадування про її потенційну повторюваність. Так через мистецтво людство шукає не лише спосіб говорити про страх, а й засіб створити колективну пам'ять, здатну застерігати та осмислювати глибинні злами людської цивілізації.

1.2. Концептуальні основи плакатної серії «Художня репрезентація атомної катастрофи»

Атомна катастрофа, як втілення техногенної травми, постає у сучасному візуальному мистецтві як історичний факт і як естетично трансформована подія, що осмислюється через особистий досвід, колективну пам'ять і культурну травму. Плакатна серія «Художня репрезентація атомної катастрофи» — це авторське візуальне дослідження, в якому зосереджено увагу на фрагментах людської і постлюдської реальності, позначеної руйнівною силою атома. Через специфічну мову графічного мистецтва, плакат виступає як інтерфейс між емоцією, фактом і критичною рефлексією.

У центрі серії лежить трансформація образу атома — від символу наукового прогресу до ікони екзистенційної загрози. Візуально це втілюється через протиставлення геометричної чіткості (схематичні зображення молекул, реакторів) і фрагментованих, деструктивних образів (зруйновані

простори, розмиті силуети). Така дихотомія апелює до модерністської віри в контроль над природою і подальшої втрати цього контролю.

Такий авторський підхід формує концептуальні засади серії, в якій ядерна катастрофа осмислюється не лише як трагедія, а як символічний перелом модерності, межа між техноутопією та постапокаліптичним буттям.

1.3 «Естетика опору» в формі антиядерного плакату

У плакатах застосовується контрастна композиція: з одного боку — знакова стилістика екранного, цифрового зображення як візуальна алюзія на технологічну епоху, з іншого — деструктивні вкраплення абстрактного експресіонізму, що символізують хаос і страх. Це візуальне поєднання відтворює парадокс: атом як джерело енергії і як механізм знищення.

Катастрофа ядерного типу залишає не тільки фізичні руйнування, але й символічні пустоти, сліди зникнення. У серії репрезентовано порожні пейзажі, знеособлені об'єкти, залишені простори, які візуалізують відсутність людського. Простір у плакатах не має звичних точок орієнтації — він «девіталізований», заражений, а отже — позбавлений часу, пам'яті, історії.

Людське тіло — центральний, але радикально трансформований елемент. Воно редукується до контуру, сліду, термального відбитка. Така редукція виконує роль маркера втрати суб'єктності: у катастрофі зникає не тільки індивід, а й сам статус людини як агента. Це перегукується з постгуманістичними теоріями, де тіло стає лише зоною впливу технологічної сили, а не джерелом автономної дії. Тому на плакаті з'являється тіло у захисному костюмі, як імітація самої людини.

Колористика серії розгортає цілу палітру значень — від монохромних плям до отруйного спектру неону. Приглушені, запилені кольори надають зображенням архівної якості, як у фотохроніках катастроф. Водночас, яскраві, майже кислотні тони (особливо зелений, жовтий, фіолетовий)

сигналізують про радіаційну присутність — видимий колір невидимої загрози.

Колір тут функціонує не лише естетично, а семантично. Він позначає настрій простору, інтенсивність травми, ступінь зараження. У деяких роботах колір розмиває контури зображеного, що візуалізує саму концепцію радіації як чогось, що проникає крізь межі, руйнує форму, перетворює матерію.

Плакат у цій серії виконує не лише декоративну або інформативну функцію, але виступає як носій емоційної пам'яті. Його завдання — не репрезентація події як такої, а естетичне заломлення досвіду — культурного, історичного, особистісного. Тут плакат тяжіє до моделі «свідка-носія», тобто візуального об'єкта, що не просто інформує, а свідчить, транслює внутрішній стан посткатастрофічного суспільства.

У композиції плакатів використовується текстуальний фрагмент — документальний підпис, вирваний з протоколу або радіопередачі, що створює ефект присутності документу. Такі вставки підкреслюють не вигаданість, а реальність події, і водночас — її естетичну реконструкцію. Це діалог між фактом і мистецтвом, між історією і образом.

Візуальна мова серії включає архетипні образи, які працюють на рівні колективного підсвідомого. Грибовидна хмара, розколота земля, порожній дім, згасле світло, перекошене обличчя — це не лише конкретні зображення, а знаки катастрофи, що резонують із глядачем на глибинному рівні.

У цьому сенсі серія апелює до концепцій мистецтва як «естетики опору» (за Адорно) і «антиутопічної етики» (згідно з Жаном Бодріаром), де художник має бути голосом тих, кого вже не чути.

Таким чином, плакатна серія «Художня репрезентація атомної катастрофи» вибудовує багаторівневу образну систему, де поєднуються документальність і символізм, естетика руйнування і мовчазне свідчення. Авторське бачення спирається на ідею катастрофи як зламу реальності, що лишає по собі не лише руїни, а й образи, які змінюють спосіб бачення, пам'ятання, переживання. Мистецтво у цьому контексті виступає як єдина

можливість репрезентації того, що насправді не має форми — радіації, страху, відсутності, тиші. І в цьому — його найбільша сила.

Висновки до першого розділу

Сучасний плакат як форма візуальної комунікації має надзвичайну силу впливу на масову свідомість. Завдяки поєднанню образності, символізму та лаконічності, плакат здатен стисло й яскраво донести складні ідеї, мобілізувати громадську думку та формувати критичне ставлення до певних подій. З огляду на нові виклики епохи — глобальні екологічні проблеми, загрози ядерної зброї та енергетичної безпеки — дослідження художньої репрезентації атомної катастрофи в сучасному плакаті є особливо важливим для розуміння того, як візуальна культура реагує на кризові явища та як вона впливає на суспільну рефлексію.

Методологічний підхід цього дослідження ґрунтується на поєднанні іконографічного та семіотичного аналізу плакатів, які зображують атомні катастрофи. Іконографічний аналіз дозволяє розкрити візуальні метафори та символи, які використовуються для передачі інформації про катастрофу і її наслідки, що є важливим аспектом у контексті соціальних і політичних трансформацій.

Авторське бачення серії не зводиться до ілюстративного коментаря трагедії. Радше, йдеться про етичну позицію художника, який усвідомлює відповідальність за репрезентацію болю. Плакат — це не тільки форма, а й позиція. У посткатастрофічному світі мистецтво стає територією, де можливе не примирення, а спільне переживання, рефлексія, збереження свідчення.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1. Характеристики емпіричного матеріалу дослідження

Емпіричний матеріал для цього дослідження базується на аналізі плакатів з різних джерел: архівів музеїв, цифрових баз даних та каталогів міжнародних виставок. Основний акцент робиться на плакатах, що були створені в другій половині XX століття — на перетині етапів глобальних ядерних катастроф. Збір матеріалу дозволяє провести порівняльний аналіз еволюції стилістичних прийомів, які використовуються для відображення катастроф у різні періоди та культурні контексти. Особливу увагу буде приділено порівнянню плакатів, що реагують на різні катастрофи: радянських плакатів періоду Чорнобиля, японських постатей після атомних вибухів у Хіросімі, а також сучасних європейських плакатів, що зображають атомні катастрофи як частину історичної пам'яті. Для вивчення значення Чорнобиля в культурній пам'яті України та пострадянських країн доцільно звернутись до досліджень, таких як праця Назарова В. «Чорнобиль у мистецтві», де детально розглядається роль Чорнобиля як культурного феномена в українському мистецтві, а також його відображення в графіці і плакатах.

У процесі дослідження виокремлюються три основні стратегії зображення атомної катастрофи у плакаті:

- Політична пропаганда — плакати, що відображають атомну катастрофу як загрозу з боку ворога або використовують її у геополітичному дискурсі.
- Документальна репрезентація — плакати, що використовують реальні фотографічні або документальні образи наслідків катастрофи.
- Метафорична та концептуальна образність — роботи, що створюють узагальнені символічні образи, використовуючи експресивні графічні прийоми, абстрактні форми та гіперболізацію.

Порівняння цих підходів дозволяє простежити їхній вплив на глядацьке сприйняття та формування колективної пам'яті.

2.2 Атомна небезпека в закордонній плакатній традиції

Звернемось до аналізу низки всесвітньо відомих плакатів, які репрезентують проблему атомної катастрофи.

Один з перших за часом виникнення є плакат «Duck and Cover» (США, 1951), який можна віднести до першої, зазначеної нами, стратегії зображення атомної катастрофи у плакаті - політична пропаганда.

Плакат «Duck and Cover» був створений у 1951 році на замовлення Федеральної цивільної оборони США в межах масштабної інформаційної кампанії, що мала на меті підготувати американське населення, зокрема дітей, до можливої ядерної атаки. Автором ідеї та візуального стилю виступив Рей Осборн (Raymond J. Osborn), художник і графік, що співпрацював із урядовими установами в рамках пропагандистських програм. Найбільшу популярність тема здобула через однойменний анімаційний фільм із персонажем Бертом — черепахою, яка «ховається і прикривається».

Плакат, як частина цієї кампанії, функціонував як візуальний інструктаж, де зображено дитину (часто — в шкільному середовищі або вдома), що, почувши сигнал тривоги чи побачивши спалах, миттєво падає на підлогу і прикриває голову руками — «Duck and Cover» (у перекладі: пригнись і прикрийся).

Головна ідея плаката — створити відчуття контролю та дієвості у разі ядерної загрози, одночасно маскуючи реальну силу і жах атомної бомби. З формального боку, плакат слугує інструкцією з безпеки, проте з мистецтвознавчої перспективи він репрезентує парадоксальний образ ядерної війни — як щось, що можна пережити, дотримуючись простих правил.

Цей плакат — приклад графічної утопії, де атомна катастрофа спрощується до впізнаваного соціального ритуалу. Він експлуатує мову

дитячої ілюстрації, світлих кольорів, мультяшної стилістики — таким чином, загроза атома підпорядковується логіці дитячої гри. Це глибоко іронічний візуальний жест: катастрофу подано у формі, що позбавляє її жаху. Така стилізація є візуальною нейтралізацією травми.

Плакат подає оптичну інструкцію, де рух зображення зчитується моментально, майже інтуїтивно. Це ознака того, що плакат спроектований не як витвір мистецтва, а як функціональний візуальний код, призначений для масової аудиторії, зокрема — для дітей. При цьому, з позиції сучасного глядача, такий образ виглядає гротескно-абсурдним: поєднання ядерної загрози і казкової стилістики породжує естетичний когнітивний дисонанс.

Плакат унаочнює один із центральних механізмів візуальної пропаганди епохи Холодної війни — нормалізацію страху через повторення і спрощення. Його функція — не так інформувати, як заспокоювати, мобілізувати дисципліну, нав'язати певну поведінкову матрицю, що відповідає ідеалам керованого суспільства.

«Duck and Cover» — це приклад мистецтва, яке діє як інструмент державної педагогіки, де форма (наївна, привітна) вступає у конфлікт із змістом (смертельна небезпека), тим самим деформуючи уявлення про реальність. У цьому сенсі плакат — візуальний симптом страху, який не артикулюється прямо, а замінюється схемою виживання.

Наступним прикладом розкриття теми атомної катастрофи, є плакат «The Last Flower», створений американським художником і графіком Беном Шаном (Ben Shahn) Це вражаюча адаптація антивоєнної притчі Джеймса Тьорбера, яку втіленою у виразному візуальному стилі 1960-х років. «The Last Flower» не просто адаптує текст Тьорбера — він трансформує його в універсальну візуальну мову.

Перед глядачем розгортається простір, позбавлений кольору — земля вигоріла, лінії — прості й графічні, позначені тонкою лаконічною манерою, яку Тьорбер сам використовував у своїх ілюстраціях. На передньому плані —

фігурка жінки, яка знайшла останню квітку. Її поза сповнена подиву, трепету й надії. Позаду — чоловік, який спостерігає за цим моментом, можливо, вражений чи зворушений жестом уваги до природи, до самого життя. Попри мінімалістичність, кожен силует сповнений емоцій — це візуальна метафора нового початку після темних часів.

Бен Шан, знаний своїм поєднанням соціального коментаря і глибоко гуманістичної виразності, у цьому творі поєднує літературну чутливість із модерністською графічною мовою. Плакат став знаковою рефлексією на травму XX століття — світові війни, страх перед ядерною загрозою — і водночас мистецьким актом віри в можливість відродження.

Стилістично плакат належить до стилю «нарративної фігурації», яка була популярна в американському мистецтві тих років. Цей стиль тяжів до простих, умовних, часто гротескних форм, через які передавалися глибокі гуманістичні ідеї. Для Шана характерна особлива лінійність і асиметрія композиції — кожен штрих несе смислове навантаження, кожна фігура — як фрагмент моральної притчі.

Форма спрощена до майже дитячої наївності, проте саме ця наївність — художній прийом, що акцентує трагізм і надію без пафосу. У роботі помітний вплив каліграфії, притаманний Шану, а також натхнення середньовічною ілюстративністю й архаїчними символами. Плакат перегукується з тогочасними тенденціями плакатного мистецтва, зокрема європейської школи (польський плакат, французький гуманістичний графізм), де зображення ставало засобом морального меседжу, а не просто ілюстрацією.

У контексті 1960-х років цей твір водночас відповідав духу протестного мистецтва — пацифістського, екзистенційного, соціального. Він протиставляв себе офіційним наративам сили й технологічного прогресу, наголошуючи на етичному виборі людства. «The Last Flower» у версії Шана стає візуальним маніфестом на захист людяності, мистецтва і пам'яті.

Один з найвідоміших плакатів на цю тему «No More Hiroshimas» (приблизно 1980 рік, Велика Британія). Цей плакат було створено Hulme Community Arts Co-op за фотографією Джоела Шумера. На ньому зображено чорно-біле фото японської дівчинки з перев'язаною головою, на пов'язці червоним написано «no more hiroshimas». По обидва боки зображення — японські ієрогліфи.

У 1970–80-х роках поп-арт вийшов за межі галерей і став частиною контркультури, в тому числі у вигляді плакатів, вуличного мистецтва, флаєрів, панк-графіки. Якщо Со-оп створює плакати в колективному або локальному русі, це перегукується з естетикою пізнього поп-арту, яка часто була антиелітною і колективістською.

Плакат поєднує документальну фотографію з емоційним художнім закликом, створюючи потужний візуальний протест проти ядерної зброї. Використання образу дитини підсилює емоційний вплив, а червоний напис контрастує з чорно-білим фоном, акцентуючи увагу на посланні.

Плакат, створений Hulme Community Arts Co-op за фотографією Джоела Шумера, пов'язаний із поп-артом 1970–80-х років через кілька характерних рис, притаманних цьому художньому напрямку, навіть якщо сам твір створено пізніше або в іншому контексті. Поп-арт у 1970–80-х роках активно звертався до образів масової культури, реклами, коміксів, телебачення та фотографій. Якщо плакат базується на фотографії Джоела Шумера (імовірно, документальної чи соціальної), це вписується у поп-артову практику інкорпорації «низького» мистецтва або побутових зображень у художній простір. Слід згадати, що художники поп-арту (як-от Енді Воргол) часто використовували вже існуючі зображення і перетворювали їх у мистецтво через стилізацію, кольорову обробку, масштабування. Плакат перетворює фотографію Шумера у графічний твір з яскравими кольорами або спрощеною формою, а це пряме посилення на техніку поп-арту.

Цей плакат працює на перетині трагічного досвіду й антивоєнного протесту. Його візуальна мова стримана, але емоційно насичена. Символ миру контрастує з загрозою знищення, а звернення до досвіду жертви персоналізує глобальну проблему.

З-поміж багатьох митців, які створювали антиядерну візуальну пропаганду, особливо вирізняються Ральф Седман і Пітер Кенард — британські художники, які працюють у парадигмі постмодернізму, залучаючи до візуального дискурсу естетику фрагментації, інтертекстуальність, іронію та критику авторитету. Їх твори стали візуальним втіленням страху, гніву та етичного осуду військового насильства.

Ральф Седман привніс у плакатну творчість характерну експресивність та анархічний дух. Його антиядерні роботи не стільки наративні, скільки емоційні: їхня естетика базується на деформації, чорному гуморі й візуальному абсурді. Р. Седман не зображує катастрофу буквально — він творить образ катастрофічного мислення, що охоплює людство. Р. Седман не створює завершений образ — його роботи апелюють до деконструкції образу влади і логіки. Візуальна мова митця наближена до «потoku свідомості», де лінії стають носіями емоційної правди, а не репрезентації об'єкта.

Одним із характерних прикладів є його плакати з кампаній проти ядерного озброєння у 1980-х роках, створені для організацій на кшталт CND (Campaign for Nuclear Disarmament). Наприклад, у його зображенні ядерної вибухівки замість вибуху — чорнильна пляма, яка «роз'їдає» простір композиції, знищуючи контури реальності. Тут Р. Седман вдається до метафори втрати людяності, де ядерна зброя — не просто технологія знищення, а симптом колективного психозу. Таке використання форми можна трактувати як постмодерністську відповідь на модерністський культ цілісності: замість гармонії — розпад, замість ієрархії — поліфонія змістів. Гротеск як метод виступає не лише естетичним інструментом, а й способом

руйнування репрезентаційних норм, що підкреслює кризу комунікації в ядерну епоху.

У його візуальній мові втілено принцип «внутрішнього вибуху» — лінії плакатів наче вириваються назовні, зображення — гротескні, зруйновані, порушують закони гармонії, нагадуючи, що мирна візуальність не сумісна з темою ядерної загрози.

Пітер Кенард — один із найвідоміших британських митців політичного колажу. Його антиядерні плакати стали частиною візуального ландшафту протестного руху у Великій Британії в 1980-х роках. Найвідомішим є його фотомонтаж *Hawain with Cruise Missiles* (1980), який перетворює ідилічну картину Джона Констебля на сцену військової загрози: через традиційний англійський пейзаж рухається військова техніка з ядерними ракетами.

Плакат «*Hawain with Cruise Missiles*» — яскравий приклад постмодерністського «переписування» культурного канону. П. Кенард звертається до класичної картини Констебля, вводячи до неї елементи сучасної воєнної техніки. Це візуальна інтертекстуальність, де традиція руйнується вторгненням нової реальності. Така стратегія є постмодерністською за своєю суттю — вона не створює новий образ, а трансформує існуючий, підкреслюючи крихкість ідеологічних конструкцій.

П. Кенард свідомо використовує техніку фотомонтажу для знищення «невинного» образу — пейзажу, родини, природи — і показу вторгнення у цей простір сил насильства й контролю. У такий спосіб він звертається до глядача з закликом: «Поглянь, що втрачено». Колаж стає не лише композиційним методом, а й політичною стратегією деконструкції влади. Фотомонтаж, яким послуговується П. Кенард, також функціонує як постмодерна техніка — вона створює простір симулякра, в якому зникає різниця між «реальним» і «репрезентованим». В результаті глядач стикається не з документом, а з маніпульованою, естетизованою катастрофою, покликаною не інформувати, а пробудити критичне мислення. Саме так сприймається його плакат «Ніколи знову»

Обидва художники працюють з темою ядерної загрози, але їхні підходи принципово різні. Стедман апелює до підсвідомого: його стиль — це спонтанна деформація, лінійна агресія, естетика несвідомого спротиву. П. Кенард, навпаки, працює з раціональним образом, іронічно перетворюючи офіційні символи на антиутопійні образи. Якщо Р. Стедман експресивний і хаотичний, то П. Кенард — структурований і концептуальний.

Їхня спільна точка — це етична відповідальність художника перед суспільством. Обидва митці звертаються до теми ядерної загрози не як до політичного гасла, а як до загрози самій людяності, використовуючи мову мистецтва для мобілізації емоцій, думки і, зрештою, дії.

Антиядерне мистецтво Р. Стедмана і Пітера Кенарда — це візуальна форма етичного протесту. Кожен з них виробив власну мову спротиву, що діє як культурна терапія та політична заява. Їхні роботи демонструють, як мистецтво може стати не лише естетичним переживанням, а й соціально активною силою, здатною порушити моральну байдужість і викликати колективну рефлексію щодо майбутнього людства. У цьому сенсі антиядерний плакат у постмодерністському виконанні виконує не лише агітаційну функцію, але й філософську: він не говорить глядачу, що думати, а провокує на сумнів. Через руйнування естетичних кодів і політичну метафоричність автори виводять мистецтво з-під контролю ідеології.

Таким чином, ми можемо зазначити певні естетичні і стилістичні тенденції плакатів 1950-1990х років. Перш за все, це те, що художня мова плакату резонує з практиками, притаманними протестного мистецтва другої половини ХХ століття. Плакатна естетика перегукується з тогочасними традиціями політичної графіки — сміливі контрасти, узагальнені форми, емоційна доступність. У ньому відчувається дух пацифістського руху, який у ті роки активно заявляв про себе через мистецтво. Плакат можна розглядати в межах кількох художніх напрямів:

- 1) Постмодерністський активізм: використання шокової візуальності, простих гасел і символічного редукування зображення характерне для

авторів, цієї доби. Плакат тяжіє до тієї самої естетики, де образ стає носієм прямого і недвозначного послання.

2) Антипоп-арт: як «Duck and Cover» — це не лише продукт інформаційної кампанії 1950-х, але й візуальний артефакт епохи, в якому перехрещуються мистецтво, політика, страх і дитинство. Його головна ідея — створити ілюзію контролю перед обличчям неконтрольованого. Він демонструє, як графічне мистецтво може виконувати функції масової терапії, психологічної адаптації і державної регуляції свідомості, залишаючись при цьому естетично впізнаваним і візуально ефективним. Але якщо поп-арт експлуатував образи масової культури, то протестне мистецтво 1980–90-х, навпаки, використовує подібну візуальну мову для критики глобальних загроз, таких як ядерна війна чи екологічна катастрофа.

3) Контрреклама (subvertising) антиядерної тематики активно запозичує прийоми рекламної графіки, інтерпретуючи їх у протестному ключі. У цьому випадку, замість продажу товару, плакат «продає» ідею — припинення ядерних випробувань як злочину проти людства.

Символіка плакату є гранично універсальною. Застосування таких знаків не лише забезпечує миттєве сприйняття, а й виконує мобілізуючу функцію — глядач не просто отримує інформацію, а підштовхується до дії або принаймні до морального осуду. У цьому сенсі плакат можна розглядати як своєрідну форму публічного художнього висловлювання, що трансформує естетичне в етичне.

2.3. Український екоплакат після Чорнобильської катастрофи: історична еволюція, художні стратегії та наукове осмислення

В Україні антиядерна тематика в плакатному мистецтві пройшла складну еволюцію — від радянської пропаганди до пострадянських протестів і художніх рефлексій. У 1950–1980-х роках антиядерна риторика була частиною офіційної радянської кампанії «боротьби за мир», плакати мали

пропагандистський характер і створювались переважно в Москві, проте українські художники теж брали участь у цій продукції пацифістського спрямування.

Ключовою точкою для розвитку українського екоплакату стала катастрофа на Чорнобильській АЕС у 1986 році. Її наслідки стали потужним імпульсом для митців, які звернулися до тем ядерної безпеки, радіаційного впливу та безвідповідального ставлення до природи. Візуальна мова плакату дозволяла швидко, емоційно й ефективно реагувати на трагедію, що змінила уявлення про межі технічного прогресу. У цей період сформувався новий візуальний код, де домінують символи тривоги й страху: черепи на фоні АЕС, фігури людей у захисних костюмах, деформовані пейзажі, контрастна колористика з чорним, червоним і жовтим як маркерами небезпеки.

Чорнобильська тема стала одним із головних стрижнів українського екологічного плаката: від героїчного монументалізму радянської доби до трагічного та критичного мистецтва незалежної України. Екоплакат виступає формою колективної терапії, засобом осмислення травми й водночас дзеркалом змін у свідомості суспільства щодо природи, відповідальності та пам'яті. Як підсумовує Турчак [Турчак, 2011, с. 10], він не просто рефлексує на екологічні катастрофи, а й формує нову візуальну екологічну свідомість, здатну мобілізувати суспільство.

Першим кроком до нової тематики екоплакату стали роботи А. Вереша та Т. Фомичова, серед яких плакат «О свята, о свята родина моя, чим допоможу тобі ридаючи!» (1989), що емоційно звертається до образу рідної землі, фіксуючи драму покоління. Цей плакат поєднує поетичне звернення до образу рідної землі з візуальною експресією втрати й безсилля, символізуючи травму національної ідентичності. Водночас плакат В. Шостя та Ж. Кравченко «Екологічну правду всім» (1989) поєднав публіцистичну прямоту з естетикою соцреалізму, переорієнтованого на правду про екологічну катастрофу. Він став візуальним маніфестом правди про екологічну

катастрофу, перетворивши соціалістичну плакатну естетику на засіб екологічної критики.

Найгостріше тему Чорнобильської катастрофи розкрив Олександр Векленко у серії плакатів «26.04.86», «Завтра буде пізно. Допоможемо дітям Чорнобиля сьогодні», «АЕСстетизація». Назва останньої — гра слів, яка поєднує «АЕС» і «естетизацію», вказуючи на небезпеку сприйняття атомної енергетики як естетично привабливої технології без розуміння її руйнівного потенціалу, підкреслюючи небезпеку сприйняття техногенних об'єктів як «естетичних» без усвідомлення їхньої загрози. Плакати О. Векленка часто апелюють до дитячих образів, символізуючи вразливість людини перед атомною загрозою і потребу захисту, як у серії, представлених на виставці «Екоплакат-93».

Чорнобильські плакати стали не лише мистецьким феноменом, а й формою колективної терапії, засобом фіксації травми, способом проговорити табуйоване та закликати до дії. Вони поєднують документальність, протест і символічне мислення, виступаючи своєрідною візуальною археологією епохи. Ці плакати стали дзеркалом суспільства, що переосмислювало не лише катастрофу, а й питання відповідальності й пам'яті.

У 2000-х тематика ядерної загрози актуалізується через сучасне мистецтво та культурну пам'ять про Чорнобиль. Створюються серії плакатів і інсталяцій до річниць катастрофи, зокрема проекти Мистецького Арсеналу, Центру візуальної культури, роботи Олександра Бабака, Анатолія Белова, Світлани Шимко. У 2010–2020-х Андрій Приймаченко створює серію мінімалістичних плакатів на вшанування ліквідаторів, серед яких «Не словами», де досягає максимальної концентрації етичного змісту через мінімалізм форм і майже монохромну палітру; його плакати на вшанування ліквідаторів передають гідність і біль без зайвих деталей.

Наукове осмислення українського екоплакату здійснюється в низці досліджень. О. Лагутенко, Л. Соколюк, В. Даниленко аналізують

національний екологічний плакат у культурно-мистецькому контексті України. Л. Турчак у праці «Еволюція образотворчого мистецтва в незалежній Україні» (2011) простежує, як тенденції ідейних пріоритетів і нові техніки змінили плакат, зорієнтувавши його на актуальні соціальні проблеми. Плакат став активно використовувати нові техніки та комп'ютерні технології [Турчак, 2011, с. 9–11].

Важливе значення для розуміння художньої специфіки плаката мають дослідження О. Северіної, яка у дисертації «Екологічний плакат: становлення та розвиток» (2010) показала еволюцію його функції від природоохоронної до глобально-екзистенційної, коли плакат стає активним учасником екологічного руху й формує нову етику. Вона акцентує на постмодерністських рисах плакату та його типології [Северіна, 2010]. О. Северіна виокремила два ключові періоди: формування екоплакату як частини офіційної пропаганди (1950–80-ті роки) і трансформацію екологічної теми після Чорнобиля, коли плакат набув виразних ознак критичного мистецтва [Северіна, 2010, с. 112–118]. Авторка показала, що після 1986 року плакат перетворився із засобу просування державної політики на інструмент формування екологічної свідомості, що актуалізує тему особистої відповідальності за стан природи.

Цієї ж тенденції дотримується і О. Гладун, коли аналізувала взаємодію соціального та екологічного плаката як єдиної платформи критики сучасного світу. Вона поєднує екологічний і соціальний плакат в єдиний жанр, що формує нову візуальну етику [Ганул, 2006, 2008].

У своїх публікаціях О. Северіна акцентує на ролі метафори як головного виразового засобу екоплакату, який дозволяє поєднувати полярні образи — наприклад, дитячу безпосередність і загрозливі символи смерті — для створення сильного емоційного ефекту [Северіна, 2008, с. 83–86]. Вона також аналізує використання народних мотивів у постчорнобильських плакатах як способу створення відчуття особистого зв'язку глядача з проблемою екологічної катастрофи, що особливо яскраво проявляється в

роботах Г. Шевцова та В. Бистрякова. Крім того, дослідниця вперше описала екоплакат як міждисциплінарне явище на перетині мистецтва, екології та комунікації, підкреслюючи його здатність формувати нову етику взаємодії людини і природи.

Дослідження засвідчують, що в екоплакаті кінця XX — початку XXI ст. важливу роль відіграє метафора. Метафора стає ключовим художнім засобом, що дозволяє досягти парадоксальних ефектів, відкриваючи глядачу простір для роздумів і співтворчості. Вона є універсальним інструментом постмодерністського плаката, здатним сформувати багаторівневу образність. Через поєднання реальних і несумісних у житті форм плакати створюють яскраві, часто саркастичні або трагічні роботи, як у плакатах А. Матяша, С. Ліповцева, К. Олексієнка, що доводять актуальність ядерної теми і в умовах сучасних глобальних викликів. Метафора набуває багаторівневого змісту й стає ключовим інструментом постмодерністської образності. Прикладом є плакат В. Бистрякова «26.04.86. HELP!», де знак радіаційної небезпеки стає символом нового розп'яття. В цьому плакаті за допомогою багаторівневої метафори відтворює драму катастрофи через мотиви розп'яття та народного плачу. Як підкреслює В. Косів, використання національних орнаментів і традиційних символів робить плакат засобом самоідентифікації нації навіть у трагічних контекстах [Косів, 2003]

О. Лекомцев, О. Стайков, О. Морозовський в плакаті «Запорожці пишуть листа... Чорнобильська версія» (1990) створюють постмодерністську іронію, одягнувши персонажів І. Рєпіна в протигази на тлі індустріального пейзажу, що перетворює відому картину на гірку іронію про екологічну катастрофу.

Роботи С. Ліповцева, А. Матяша, К. Олексієнка актуалізують тему екологічної загрози через гострі, іноді саркастичні метафори. За спостереженнями В. Косіва, використання трикутної сітки в плакатах посилює символіку національної самоідентифікації [Косів, 2003].

У аналізі плакатної риторики українських митців метафора визначена як універсальний засіб, що дозволяє українському екоплакату епохи постмодернізму створювати багатозначні образи, залучаючи глядача до співтворчості. Метафорична мова плакату ґрунтується на асоціаціях, що активізують особистий досвід реципієнта й роблять процес сприйняття творчим і глибоким.

Український антиядерний плакат, народжений із травматичного досвіду Чорнобиля, трансформувався від радянської пропаганди до потужної форми концептуальної критики. Він поєднує символізм, соціальну гостроту, національні мотиви й сучасні графічні стратегії, виступаючи важливим інструментом осмислення атомної загрози та формування нової екологічної свідомості. Метафорична мова плакату, його здатність створювати багаторівневі, асоціативно насичені образи залишають цей жанр актуальним засобом комунікації, який сприяє переосмисленню не лише конкретних трагедій, а й фундаментальних засад людського співіснування з природою в техногенну добу.

Таким чином, український чорнобильський плакат є складним історико-культурним феноменом, який поєднує радянську візуальну спадщину, народну естетику та сучасні критичні стратегії. Він трансформується від героїчного монументалізму до індивідуального, трагічного та критичного мистецтва. Плакат став дзеркалом суспільства, яке переосмислювало не лише екологічну катастрофу, а й саму природу влади, відповідальності й пам'яті. Екоплакат після Чорнобильської катастрофи постає не лише реакцією на конкретну подію, а й симптомом глибших зрушень у свідомості художників та суспільства загалом. Це мистецтво на межі критики, емоцій і етики, яке й сьогодні залишається надзвичайно актуальним.

Висновки до другого розділу

На основі аналізу плакатів визначаються основні тенденції візуалізації атомної катастрофи та зміни у графічних стратегіях. Зокрема, простежується еволюція від відкрито політичних і документальних плакатів у 1950–1980-х роках до більш концептуальних і абстрактних рішень у XXI столітті. Окремо аналізується, як сучасні художники використовують плакат для привернення уваги до екологічних і соціальних наслідків атомних катастроф.

Мистецтво плакату, присвячене проблемі ядерної небезпеки, пройшло еволюцію від реактивної візуалізації трагедій до концептуального осмислення глобальних загроз. Від Чорнобильської катастрофи до ширшого усвідомлення вразливості людства перед техногенними викликами, художники виробили унікальну мову візуального протесту. Плакат став не лише засобом критики та мобілізації громадської думки, а й інструментом формування нової етичної та екологічної парадигми. Синтез символічних образів, потужної емоційності та соціального меседжу дозволив цьому жанру зберегти актуальність і у XXI столітті. Ядерна тематика, як фокус загроз і моральної відповідальності, залишається важливим предметом мистецького аналізу, який постійно оновлюється під впливом нових геополітичних та екологічних реалій.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Пошук єдиного стильового рішення серії «Естетика опору: відчуття ядерної загрози»

Серія плакатів розроблена як цілісне мистецьке висловлювання, в якому ідейне навантаження поєднується з семіотично продуманою стилістичною консолідацією. До серії входять шість робіт: «Зупини морок», «Обирай життя», «80 років ∞», «Відрубай голову злу», «Обережно, сходи», «1-2, 1-2...0», кожна з яких апелює до різних історичних і сучасних контекстів ядерної загрози, підтримуючи традиції цієї плакатної теми, проте усі разом вони функціонують як єдина естетично-політична платформа та єдина стильова серія, розроблена у дусі ангажованого мистецтва.

Основу стильової єдності складає поєднання постапокаліптичної естетики з метафоричним реалізмом. Зображення не лише фіксують гіпотетичні або історичні події (наприклад, наслідки ядерного вибуху в Хіросімі), але й надають їм символічного виміру — через надмірну експресію, театральність форм, гротескну подачу образів. Так, фігура у костюмі хімічного захисту з першого плакату постає не просто як працівник або жертва техногенної катастрофи, а як умовна метафора зла — вона нагадує маріонетку, що тримає у руках символічне «ядерне паливо». Подібна символіка притаманна й другому зображенню: бомба, загорнута як дитина, що «народжується» з літака — це візуальний парадокс, де народження асоціюється не з життям, а з катастрофою. У третьому плакаті бачимо руїни будівлі Генбаку Дому з вибухом над нею — пам'ятка з Хіросіми стає символом нескінченного повторення ядерної загрози, яку людина досі не пододала.

Колористика та її риторичне навантаження теж має окрему специфіку. Кольорова палітра є ще одним чинником єдності серії. У всіх шести

зображеннях домінують напружені, контрастні тони: відтінки червоного, помаранчевого, чорного та радіаційного жовтого. Ці кольори не лише передають емоційну напругу, але й мають знакове навантаження — вони асоціюються з вибухами, вогнем, попелом, кров'ю та отрутою. Така палітра не є випадковою: вона формує атмосферу постійної загрози, перманентної небезпеки. Особливо показовим є тло другого плакату — синьо-червоне градієнтне небо, яке відсилає до кольорів прапора РФ, посилюючи геополітичний підтекст антивоєнного звернення.

Типографічні елементи кожного з плакатів витримані в одному шрифтовому стилі — гротескному, схожому до Futura або Akzidenz-Grotesk, що асоціюється з воєнною риторикою, документами тоталітарних режимів, а також плакатами часів Другої світової війни. Такий вибір шрифтів не є декоративним — він працює на посилення загального меседжу: мова йде про насильство, про пам'ять, про небезпеку повторення історичних трагедій. Тексти є лаконічними, імперативними: «Зупини морок», «Обирай життя», «80 років ∞» тд — ці слогани передають протестний, закличний характер творів.

Окремо слід наголосити на символіці та її роль у семантичному каркасі плакатної серії. Кожен плакат оперує потужними символами, що читаються миттєво навіть без тексту. Радіаційний знак, ядерна бомба, руїни Хіросіми, хмаровий гриб, пшеничне поле, респіратор, рукавички, полум'я, змія, скелет, дитина — це універсальні іконографічні елементи, впізнавані у глобальному візуальному полі. Проте в межах серії ці символи отримують додаткове навантаження: вони персоніфікують знищення, екологічну катастрофу, воєнну агресію. Особливо вражаючий образ — бомба у вигляді дитини в полотнищі, що поєднує семантику життя та смерті, закликаючи до етичного вибору.

Таким чином, серія має концептуальну завершеність, оскільки вона охоплює три часові й змістові площини — сучасність (плакати «Зупини морок», «Обережно, сходи» про екологічні загрози та ядерний тероризм),

вибір (плакати «Обирай життя», «Відрубай голову злу», «1-2, 1-2...0» як етична дихотомія між війною і життям), та історичну пам'ять (плакат «80 років ∞», присвячений катастрофі в Хіросімі). Завдяки цій тріаді досягається художньо-інтелектуальний баланс: серія працює не лише як миттєва політична реакція, а як візуальний маніфест проти війни у будь-якому її прояві.

3.2 Створення візуальних образів серії згідно авторської концепції

Концептуально серія розгортається довкола уявлення про «апокаліпсис як можливий політичний сценарій», що повторюється в історії людства. У центрі авторської ідеї — переконання, що війна і зокрема ядерна загроза є не випадковими подіями, а результатом свідомих дій, політичної безвідповідальності, технократичного цинізму. Через це візуальні образи у плакатах побудовані на межі між метафорою та прямим посланням. Так, у плакаті «Зупини морок» апокаліптичний образ істоти в захисному костюмі з символом радіації на грудях візуалізує абстрактну загрозу як майже міфологічну фігуру — сучасного вершника апокаліпсису. Його позбавлене обличчя та жестикуляція механічної сили свідчать про дегуманізацію війни, втрату ідентичності у світі, що живе під знаком катастрофи.

В роботах серії використовує прийом умовного реалізму: фігури та об'єкти залишаються впізнаваними, але трансформовані у бік символічної надмірності. Плакат «Обирай життя» демонструє це особливо виразно: новонароджена істота, загорнута в пелюшки, виявляється бомбою — синтезом життя і смерті в одному образі. Контраст між теплим світлом пелени та металевим, холодним корпусом бомби провокує етичну відразу: образ викликає не співчуття, а тривогу, адже акт народження тут постає як акт початку знищення. Це, вочевидь, пряме втілення авторського меседжу: у сучасному світі навіть материнство, символ безумовного життя, може бути переозначене через логіку воєнного насильства.

У всіх шести плакатах підкреслюється спільна візуальна логіка, яка виявляється в композиційній спрямованості на одну головну фігуру, винесену на передній план. Глядацький фокус жорстко фіксується на ключовому об'єкті (фігура у костюмі, бомба-дитина, руїна Дому Генбаку, голова зі зміями тощо), що оточений невиразним фоном або гіпертрофованим середовищем (полум'я, руїни, вибух). Це дозволяє художнику досягти ефекту монументальності образу — навіть у форматі плаката. Колористика при цьому працює на максимальну емоційну напругу: насичений червоний, кислотно-жовтий, контрастне чорне тло. Ці кольори є риторично маркованими, бо апелюють до колективного досвіду страху, тривоги, пам'яті про історичні катастрофи. Застосування ефектів диму, розмиття чи жаріння навколо центральних фігур додатково створює враження, що ці образи виникають з попелу — як фантоми або попередження з минулого.

На плакаті «80 років ∞» інтегрує зображення руїн Куполового дому в Хіросімі (Генбаку Дом) як пряме посилення до події 6 серпня 1945 року. Це не лише документальний жест, але й акт символічного повторення — адже над будівлею знову піднімається атомна хмара. Автор конструює образ так, щоб глядач відчув не завершеність трагедії, а її циклічність. Символ «∞» у заголовку підсилює цей ефект: минуле не залишилось у минулому, воно стає візуальною проекцією на теперішнє. Тут знову виявляється авторська концепція повторення апокаліпсису як системного явища, що не завершується після катастрофи, а «дрімає» у суспільстві доти, поки не буде активоване. Таким чином, простір у плакатах — це не лише тло, а метафора політичної пам'яті, яка або активується, або зникає.

У роботі «Відрубай голову злу» автор звертається до архетипу Горгони, де замість змій з голови потвори виростають ядерні боєголовки. Цей гротескний синтез біології та зброї візуалізує агресію як гідру, що живиться технологіями знищення, а колючий дріт на тлі остаточно цементує образ тоталітарного зла, яке неможливо задобрити, а можна лише знищити.

Плакат «Обережно, сходи» трансформує побутове попередження у похмурий вирок: сходи, що мали б вести до укриття, самі є ракетами, перетворюючи простір безпеки на пастку. Скелет у позі мислителя поруч із футуристичним роботом-псом натякає на застиглий час і вічне очікування «відбою», який для цивілізації так і не настав.

Тему вкраденого майбутнього фіналізує композиція «1-2, 1-2... 0», де дитяча гра в марширування обертається репетицією смерті серед випаленої землі. Повітряні кульки у формі бомб у руках хлопчика створюють ефект моторошного дисонансу, а назва роботи перетворює ритм кроків на зворотний відлік до точки нуль — моменту незворотного кінця.

3. 3 Технологічні та графічні засоби виконання роботи

Виконання серії плакатів здійснено в цифровій графіці з використанням планшетного малювання та професійного програмного забезпечення. Основною технологічною платформою став графічний планшет у поєднанні з програмами Adobe Photoshop та Procreate, що забезпечили автору високий ступінь контролю над фактурою, кольором, формою та композицією. Цифрове середовище обране свідомо як засіб, який відповідає сучасним вимогам візуальної комунікації, дає змогу експериментувати з шаровістю зображення, прозорістю об'єктів, мікшуванням технік і забезпечує придатність до широкоформатного друку у високій якості.

Графічна техніка і манера виконання тяжіє до гібридної стилістики, що поєднує експресивну візуальність з елементами реалістичного зображення. Автор послуговується технікою цифрового малюнка з ручним опрацюванням деталей, що дозволяє досягти фактурності, характерної для традиційної аерографії, а також використовує цифрові кисті, які імітують олійний мазок, пастель і димові ефекти.

Завдяки технології накладання шарів, художник створює складну глибину простору, опрацьовуючи передній і задній плани окремо. Особливу увагу приділено обробці світла й тіні, контрастів та оптичних ефектів, які посилюють драматизм зображуваних сцен.

Палітра серії сформована навколо трьох домінантних кольорів — червоного, чорного та жовтого. Ці кольори використовуються з політичною й емоційною функцією: червоний позначає агресію, кров і загрозу, чорний — смерть і небуття, жовтий — радіаційну небезпеку та попередження. Використано також холодні сині й сірі тони для створення відчуття відчуженості, катастрофічної порожнечі.

Колористичне рішення підпорядковане концептуальній меті роботи — візуалізувати кризові й травматичні стани сучасного світу. Контраст між теплими та холодними кольорами використано як візуальну метафору конфлікту життя й смерті, миру і загрози.

Композиційна побудова плакатів базується на симетрично-центрованій схемі з елементами діагонального напруження, що створює ефект фокусної концентрації уваги на центральному символі кожного зображення (бомба, зерно, постать у захисному костюмі). Такий прийом підсилює риторичу повідомлення, спрямованого на миттєве сприйняття та емоційну реакцію глядача.

Також застосовано принцип візуального ритму через повтор символічних мотивів (радіаційний знак, зерно, хмара), що забезпечує єдність серії. Просторове компонування динамічне, з перевагою вертикальних і діагональних ліній, які асоціюються з загрозою падіння, вибуху, втрати контролю.

Типографіка у кожному плакаті використовується помірковано, однак з високим рівнем узгодження з візуальною частиною. Тексти виконані у стилістиці гротескних шрифтів — вони відсилають до плакатної культури 1930–1940-х років. Цей ретро-графізм створює зв'язок з історичним контекстом тоталітарних візуальних мов і посилює сприйняття повідомлень

як попереджень. Слогани — короткі, закличні, імперативні: їх ритм співвідноситься з візуальним темпом композиції, посилюючи емоційний ефект.

Типографічне оформлення має важливу семіотичну функцію. Використано гротескний шрифт з чітко окресленими вертикалями, який відсилає до історичної естетики пропагандистського плакату, але подається у новому контексті. Текст не перевантажує зображення, розташовується в нижній, верхній частині або інтегрується в композицію як її структурний елемент.

Типографіка не лише інформує, а й виконує роль візуального акценту, підтримуючи загальний стиль серії та підсилюючи емоційний вплив плакатів.

Плакати передбачені для широкоформатного цифрового друку, з урахуванням вимог до кольорової гами в стандарті СМУК. Підготовка файлів здійснена у форматі TIFF/PSD з високою роздільною здатністю (300–600 dpi). Це забезпечує якісне тиражування без втрати деталізації, зокрема для експонування у виставкових просторах.

Висновки до третього розділу

Таким чином, технологічні та графічні засоби, використані у дипломній роботі, продемонстрували не лише професійне володіння інструментами цифрової графіки, а й свідоме формування авторської візуальної мови. Поєднання сучасних технік з продуманою композицією, кольором і типографікою дозволило реалізувати складне ідеологічне навантаження серії в художньо переконливій формі. Розроблена серія плакатів створена як візуально цілісна подача тематики ядерної небезпеки. Спільна стилістика, узгоджена кольорова палітра, повторювані мотиви та послідовна символіка формують міцну концептуальну рамку, у якій кожен плакат функціонує і як самостійний твір, і як частина потужного політичного висловлювання. Цей

цикл є не просто реакцією на сучасні геополітичні загрози, а актом художнього спротиву, що апелює до колективної пам'яті, етики вибору та відповідальності за майбутнє.

ВИСНОВКИ

Антиядерні плакати прагнуть актуалізувати історичну пам'ять про катастрофи XX століття — насамперед бомбардування Хіросіми й Нагасакі, аварію на Чорнобильській АЕС та трагедію на Фукусімі. Через алюзії на документальні свідчення, образи руйнації, деформації людського тіла та метафори техногенного абсурду, митці здійснюють візуалізацію травматичного досвіду, перетворюючи плакат на інструмент не лише протесту, а й візуальної терапії. У такий спосіб формується наративна структура пам'яті, що протистоїть офіційному замовчуванню та політичному релятивізму.

Сучасний антиядерний плакат є формою художньої інтервенції в простір політичної комунікації, який часто характеризується стерильністю та маніпулятивністю. На відміну від пропагандистських візуальних кодів, що апелюють до раціональної легітимації атомної енергетики чи ядерного стримування, антиядерний плакат використовує експресивну образність, іронію, гротеск та контрастність, що сприяє демістифікації офіційних дискурсів і порушує уявну «нормальність» атомної загрози.

Ще одним важливим аспектом є етичний вимір плакатного мистецтва: антиядерні образи вимагають від глядача морального співпереживання, участі та особистої відповідальності. Сучасні митці формують візуальну мову протесту, що апелює до універсальних гуманістичних цінностей — права на життя, довкілля, безпеку, гідність. Особливо це виразно простежується у творах, де використовуються техніки фотоколажу, деформації документального зображення та перетинання художнього й реального, що створює ефект негайної загрози й неможливості відстороненого споглядання.

Саме у відповідності до цих загальних принципів і тенденцій розвитку плакату була створена авторська серія дипломного проекту. Крім того, в реалізації роботи було підкреслено, що плакат у ХХІ столітті дедалі більше використовує цифрові технології та інтерактивні формати, перетворюючись на гібридну форму візуального активізму. Він поширюється не лише в галерейному просторі, а й у соціальних мережах, стріт-арті, онлайн-кампаніях, що посилює його вплив на глобальну аудиторію й підвищує потенціал до створення транснаціональних рухів опору.

Отже, ціль сучасного антиядерного плакату полягає у візуальній артикуляції протесту проти атомної загрози, формуванні етичної чутливості, оновленні колективної пам'яті та розширенні меж політичної дії через мистецтво. Він є своєрідним медіатором між мистецьким жестом і суспільною критикою, між особистою тривогою і глобальним дискурсом безпеки. У цьому сенсі сучасний антиядерний плакат не лише відтворює катастрофу, а й пропонує нову художню мову для осмислення сучасного світу, в якому атомна загроза продовжує бути однією з ключових проблем людства.

Авторська серія плакатів не є ілюстрацією воєнних подій, а актом формування нової візуальної етики, яка спрямована на пам'ять, вибір та відповідальність. Образи постають не як засоби шоку, а як інструменти діалогу з глядачем. Художник виступає не лише як автор, а як активний учасник соціального спротиву, і його візуальна мова є прикладом ангажованого мистецтва, здатного продукувати не тільки естетичні, а й етичні ефекти.

Розроблена серія плакатів створена як візуально цілісна подача тематики ядерної небезпеки. Спільна стилістика, узгоджена кольорова палітра, повторювані мотиви та послідовна символіка формують міцну концептуальну рамку, у якій кожен плакат функціонує і як самостійний твір, і як частина потужного політичного висловлювання. Цей цикл є не просто реакцією на сучасні геополітичні загрози, а актом художнього спротиву, що

апелює до колективної пам'яті, етики вибору та відповідальності за майбутнє.

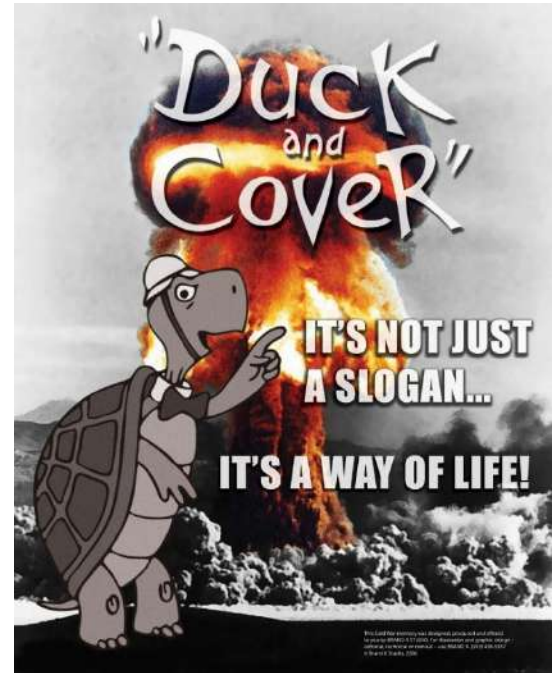
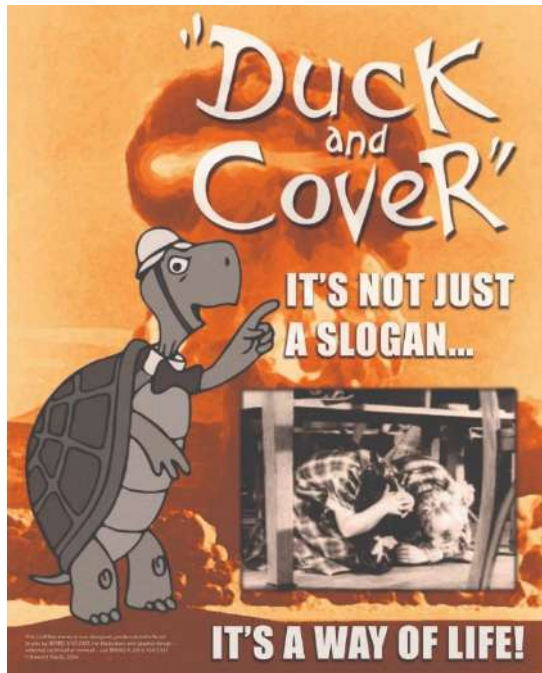
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексієвич С. *Чорнобильська молитва: Хроніка майбутнього*. Київ: Дух і Літера, 2006. 264 с.
2. Гладун О. Міжнародна трієнале «4 Блок» у контексті актуального мистецтва. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. Харків, 2006. № 4. С. 10–15.
3. Гладун О. Соціальний екологічний плакат як феномен графічного дизайну. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. Харків, 2008. № 4. С. 21–27.
4. Галькевич Т. Український друкований плакат 1950-1964 років: фондів Національної бібліотеки України ім. В. І. Вернадського : каталог. Київ, 2014. 424 с.: іл.
5. Донець О. М. Український друкований плакат другої половини 1960 - початку 1980-х років з фондів НБУВ: тематика, художні особливості. *Рукописна та книжкова спадщина України*. 2015. Вип.19. С. 205-228.
6. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури: монографія. Харків: Колорит, 2005. 244 с.
7. Даниленко В. Я. Дизайн України в європейському вимірі XX століття *Нариси з історії українського дизайну XX століття*: зб. статей. Київ: Фенікс, 2012. С. 6–34.
8. Косів В. М. Національні моделі і глобалізація графічного дизайну другої половини XX ст. : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства / Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв. Харків, 2003. 24 с.
9. Лагутенко О. Нариси з історії української графіки XX століття. Київ: Грані-Т, 2007. 168 с.
10. Марков С. Чорнобиль у візуальній культурі: фотографія як свідчення і метафора. *Культура і сучасність*. 2012. № 3. С. 45–52.

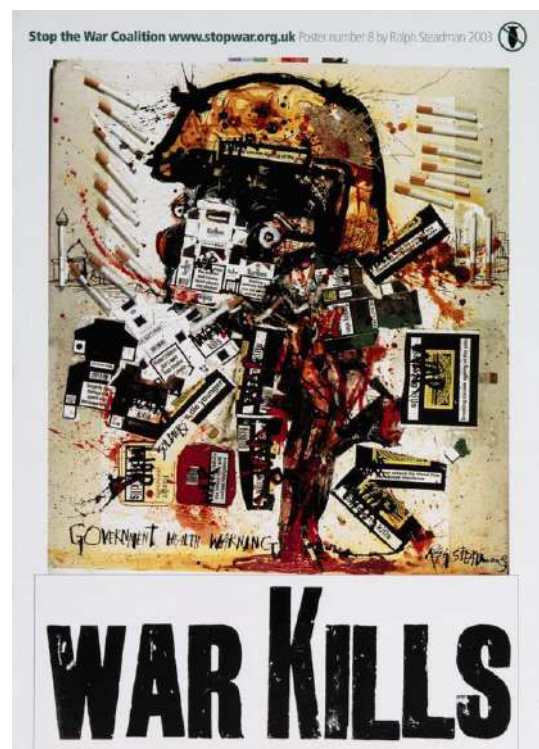
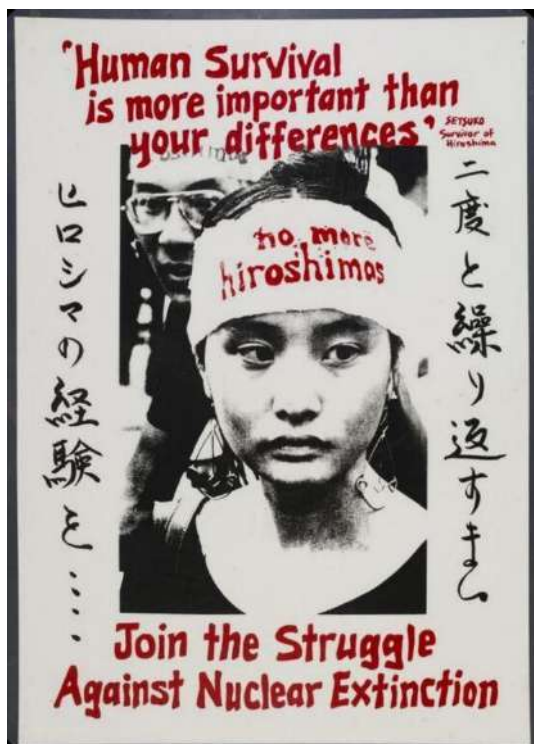
- 11.Марчук І. Художня візуалізація Чорнобиля: пам'ять, тиша, руїна». *Образотворче мистецтво*. 2016. №1. С. 12–19.
- 12.Мірошніченко Т. М. Постапокаліптична естетика в сучасному мистецтві. *Вісник Харківської академії дизайну і мистецтв*. 2015. № 1. С. 32–38.
- 13.Северіна О. М. Екологічний плакат: становлення та розвиток (за матеріалами Міжнародних трієнале «4-й Блок»): автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства / Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв. Харків, 2010. 20 с.
- 14.Соколюк Л. Д. Художній образ у дизайнерських рішеннях. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* Харків, 2002. № 3. С. 21–24.
- 15.Турчак Л. І. Еволюція образотворчого мистецтва в незалежній Україні: автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2011. 16 с.
- 16.Шевченко В. Я. Композиція плаката - засіб побудови цілісності художньої форми візуального образу. *Харківської державної академії дизайну і мистецтв* Харків, 2002. № 2. С. 25–29.
- 17.Шевченко В. Я. Композиція плаката. Харків: Колорит, 2004. 123 с.
- 18.Crow, T. *Modern Art in the Common Culture*. New Haven: Yale University Press, 1996.
- 19.Gabrys J. *Program Earth: Environmental Sensing Technology and the Making of a Computational Planet*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.
- 20.Leja, M. *Reframing Abstract Expressionism: Subjectivity and Painting in the 1940s*. Yale University Press, 1993.
- 21.Myers, B. *Peace Signs: The Anti-War Movement Illustrated*. Universe, 2005.
- 22.Nixon, R. *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*. Harvard University Press, 2011.
- 23.Rose B. *American Art Since 1900: A Critical History*. New York: Praeger, 1975.
- 24.Shanken E. A. *Art and Electronic Media*. London: Phaidon Press, 2009.

- 25.Sontag, S. *Illness as Metaphor and AIDS and Its Metaphors*. New York: Picador, 1980.
- 26.Taylor R. *The Art of Protest: Culture and Activism from the Civil Rights Movement to the Present*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.
- 27.Tsutsui, W. M. *Godzilla on My Mind: Fifty Years of the King of Monsters*. Palgrave Macmillan, 2004.
- 28.Weart S. *Nuclear Fear: A History of Images*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1988.
- 29.Weizman, E. *Forensic Architecture: Violence at the Threshold of Detectability*. Zone Books, 2017.
- 30.Yablon, N. *Untimely Ruins: An Archaeology of American Urban Modernity, 1819–1919*. University of Chicago Press, 2009.
- 31.Yoshida K. *Hiroshima and Nagasaki in Japanese Art: The Representation of Trauma and Memory in the Visual Arts*. London: Routledge, 2011.

Додаток А.



Іл. 1. Плакат «Duck and Cover» Рей Осборн (Raymond J. Osborn) 1951 р.

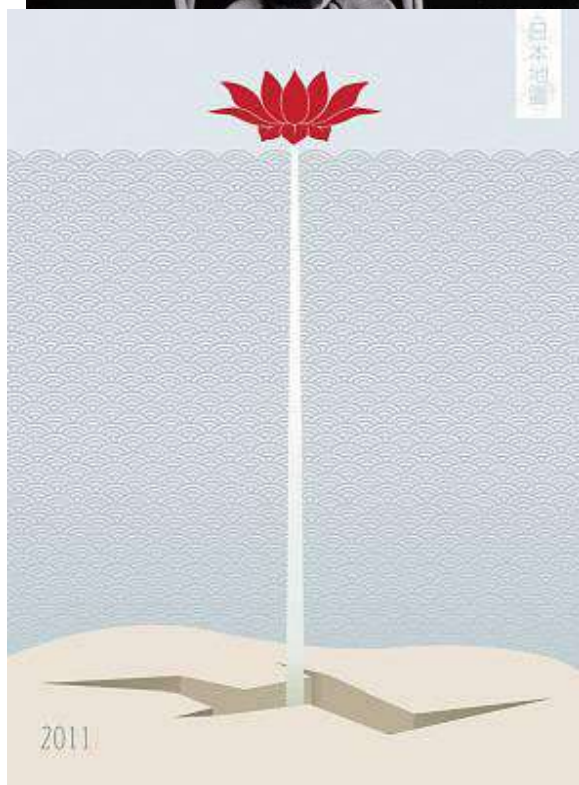


Іл.2 «No More Hiroshimas» (1980 рік, Велика Британія). Плакат створено Hulme Community Arts Co-op за фотографією Джоела Шумера

Іл. 3. Ральф Стедман «Війна вбиває» 1981



Іл.4. Пітер Кенард «Haywain with Cruise Missiles»



Іл.5. Пітер Кеннард «Ніколи знову»

Іл. 6. Лінда Наканіши «Теж Фукусіма» 2011

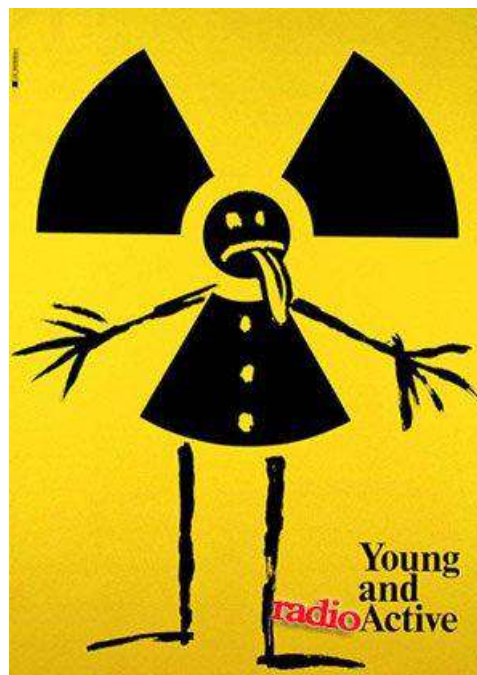


Іл.8 Йоші Лемел «Фукусіма – моя любов» 2012

Іл.9 Йоші Лемел «Фукусіма» 2012



NUCLEAR POWER IS NOT SUSTAINABLE.



Іл.10. Дж. Скорсон, А. Друдінг «Атомна енергія»



Іл.11. Штанько В. «Спаси та збав»1990



Іл.12. Векленко О. «Завтра буде пізно» 1992

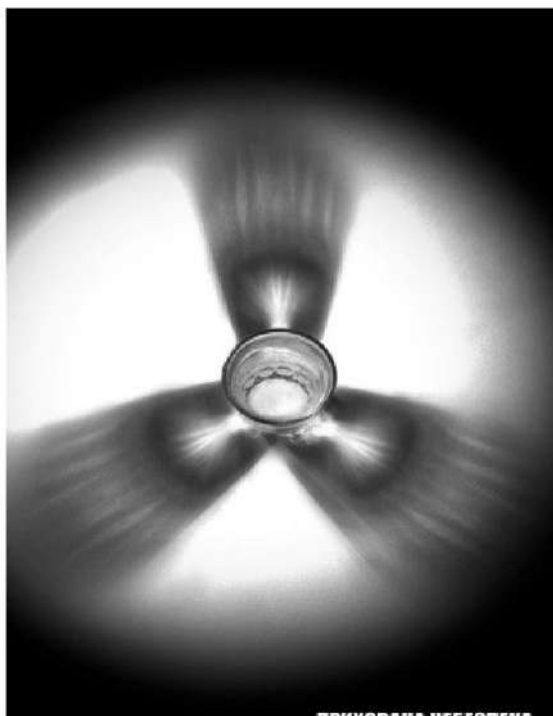


Іл.13 Шостя В. «Ти ж людям розкажеш... Т. Шевченко» 1990

Іл.14. Бистряков В. «26.08.86.HELP!» 2000-ні



Іл. 15. Лекомцев О., Стайков О., Морозовський О. «Запорожці пишуть листа турецькому султану. Чорнобильська версія».

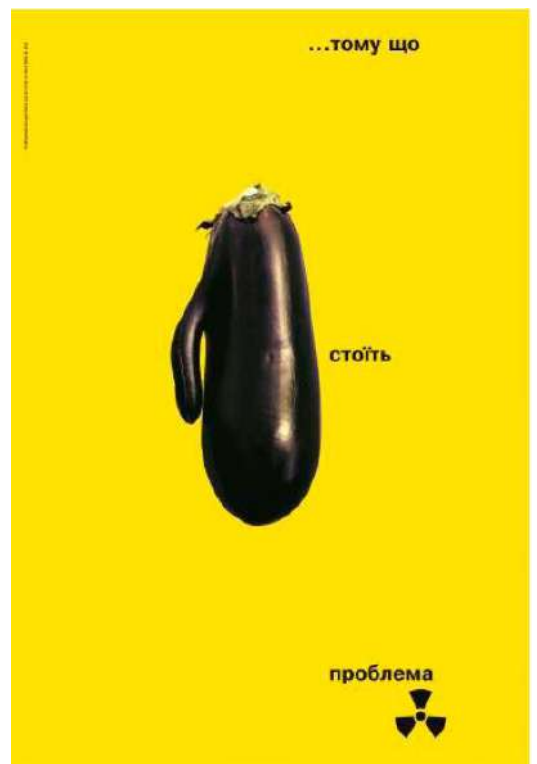


Іл.16. Батенко О. «Прихована небезпека...»

Іл.17. Векленко О. «HELP!»



Іл.18. Ліповцев О. «У межах допустимих норм...»



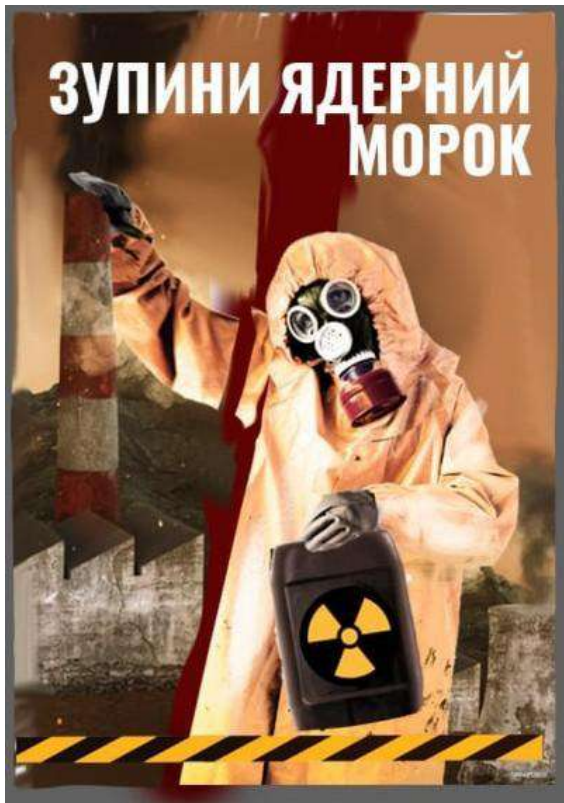
Іл.19 Матяш А. «...Тому що стоїть проблема»



Іл.20. Олексієнко К. «RADIOAKTIV»

Додаток В.





МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра графіки

**«Створення комплексного коміксного оформлення до роману Агати
Крісті „Кривий будиночок“»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Зуйко Тетяна Валеріївна

Науковий керівник **Розенфельд М.І.**

Рецензент

Директор видавництва “Astra”,

головний редактор

Джавахідзе Н. Н.

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
Актуальність	
теми.....	3
Новизна роботи.....	4
Мета	i завдання
роботи.....	6
РОЗДІЛ 1. Концепція коміксного оформлення до роману Агати Крісті «Кривий будиночок»	
1.1. Основна концепція теми та інтерпретація.....	8
Висновки	до першого розділу.....8
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	
2.1 Аналоги коміксів та ілюстрацій на детективну тематику.....	10
2.2 Стилїстика, композиційні та кольорові рішення.....	11
2.3 Аналоги обкладинок до коміксів за мотивами романів Агати Крісті та книжкових видань.....	11
Висновок до 2 розділу.....	13
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	
3.1 Ознайомлення та збір матеріалів.....	15
3.2 Загальне візуального рішення та етапи виконання роботи.....	18
ВИСНОВОК.....	19
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ	
ДЖЕРЕЛ.....	20
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій.....	20
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій	
.....	24

ВСТУП

Актуальність теми

«Кривий будиночок» це не лише детективна історія, а в першу чергу розповідь про глибоко зруйновану родину, де конфлікти, відчуження і любов тісно переплетені та набули певного химерного, не класичного вигляду. У контексті сучасності цей твір резонує з процесами психологічного зцілення, розуміння власної ідентичності, значення спільноти та морального вибору. Адаптація такого класичного твору у форматі сучасної візуальної розповіді, коміксу, створює певний міст між культурними традиціями, дозволяє переосмислювати світову класичну літературну спадщину через нам більш зрозумій сучасний погляд, роблячи її ближчою та співзвучною з теперішнім.

Новизна роботи

Вона полягає в ознайомленні з попередніми форматами адаптацій, їх аналіз та абсолютно нова їх інтерпретація у вигляді мальованого графічного роману. Що дасть змогу не просто по новому подивитися на твори знаменитої королеви детективів, але і зовсім по іншому їх сприйняти та зануритись. Для багатьох хто тільки починає знайомство, постає проблема розуміння того часу та інших нюансів, що часто доводиться вирішувати відволіканням від захопливої історії на пошуки окремих елементів для її розуміння. Такий формат значно спрощує споживання історії. В тебе вже є готові візуальні образи і можливість більш детально поринути в історію, зайвого разу не перериваючись щоб перевірити про що ж говорить автор. Комікси дають можливість не тільки легше занурюватись у розповідь, а і полегшено

дізнаватись про нові речі, маючи перед обличчям на листі намальований приклад.

Мета і завдання роботи

Метою моєї магістерської роботи є комплексне коміксе оформлення для твору Агати Крісті «Кривий будиночок». Створення унікального художньої мови для твору, що буде відображати його настрій та атмосферу та доповнювати текст і додавати до нього більше візуального контексту. А також дасть змогу читачу поринути у розслідування разом із головним героєм, не просто подивитися, а і відчувати її з його боку, його очима.

Для того щоб виконати поставлену задачу, необхідно буде:

1. Ознайомитись зі змістом твору, не просто прочитати, але і розібрати його на частинки. Скласти список питання та літератури, необхідної для точного відтворення візуальних елементів що описані у романі. Врахувати всі особливості та контексти тогочасних подій, що там описуються.
2. Зібрати, ознайомитись та проаналізувати аналоги. Дослідити специфіку жанру детективного коміксу та сучасні візуальні рішення в подібних адаптаціях. Структурувати інформацію та виділити вдалі для історії елементи.
3. Розробити візуальну концепцію, визначитись з прийомами для майбутнього оформлення та підібрати найкраще пасуючи твору візуальну мову.
4. Розбити історію на частини, та підготувати планування і структурування тексту роману на мальовану інтерпретації. Врахувати її особливості та створити найбільш точне та вдале його відтворення.
5. Створити червову розкадровку та макет історії, щоб в цілому глянути та за потреби відкоригувати її. Після розробити ескізи для обкладинки твору.
6. Підібрати кольорову палітру та перевірити як вона працює на макеті, після створити пробні фінальні сторінки в декількох стилістичних

варіаціях. Що передбачаю візуальна концепція та обрати найбільш вдалий.

7. Відмалювати фінальний макет та зверстати його. Після ще раз передивитися ескізи до обкладинок роману та за потреби відкоригувати і зробити фінали.

Цей проєкт демонструє, як класичний літературний твір може отримати нове візуальне сприйняття в сучасному форматі, роблячи його ближчим і зрозумілішим.

РОЗДІЛ 1. Концепція коміксного оформлення до роману Агати Крісті «Кривий будиночок»

1.1. Основна концепція теми та інтерпретація

Агата Крісті- відома британська письменниця, що стала однією із найбільш впізнаваних представниць детективного жанру. Її твори і досі не втрачають популярності, а навпаки набувають більшого візуального різноманіття. Вона створила вже зараз нам добре відомих класичних персонажів її творів, Еркюля Пуаро та міс Марпл, харизматичного бельгійця та енергійну стареньку пані, ці персонажі полюбилися багатьом. Її твори славляться заплутаними сюжетами, психологічною точністю та неочікуваними розв'язками. Але при цьому вони залишають по собі можливість і читача відчувати себе справжніми детективами та розв'язати злочин, а повторне прочитання її твору робить підказки та «докази» у тексті ще більш помітними. В творах письменниці ви не зустрінете величезних описів місцевості чи дуже довге восхваляння фасону сукну пані, що трагічно загинула від рук жакливого вбивці. Її твори стерильно чисті, якщо так можна виразитись, вона зосереджує увагу читача на основному, це розслідуванні, персонажах, доказах. Щоб не відволікати увагу, а зосередитись на улюбленому жанрі та справі, усе що є в її романах для чогось потрібно, кожна деталь маленька частинка великого механізму заплутаної справи. Але при цьому вони не стають сухими та бездушними працюючими детективами, майстерність написання доволі коротких точних і живих та захопливих творів дуже вражає, вона гармонійно вписує у цю детективну рутину жарти, грубощі, часові відсилки та інші буденні речі. Не менш важливим є також психологічний аспект її творів, оскільки це є чи ні однією із найважливіших елементів того як працюють злочини та люди. Всі ми унікальні, але і всі такі

передбачувані та в якійсь мірі однакові. Шаблони, що притаманні нам або ж розриви їх, все це можна простежити та перед угадати, або ж приблизно уявити. Звісно на всі сто ми і самі себе не знаємо та не прочитаємо, але в загальних рисах охарактеризувати можемо. Це і передбачає основна робота детектива, чому і приділяє старанно увагу письменника.

Багато її книжок були перекладені та адаптовані для багатьох країн світу. Також були створенні екранізації багатьох її творів. Таких як *Murder on the Orient Express* (1974, реж. Сідні Люмет), *Death on the Nile* (1978, реж. Джон Гіллермін), *The Mirror Crack'd* (1980, з Анджелою Ленсбері), *Evil Under the Sun* (1982), *Appointment with Death* (1988), *Murder on the Orient Express* (2017, реж. Кеннет Брана), *Death on the Nile* (2022, реж. Кеннет Брана) і т.д. Також були створені і численні графічні адаптації *Murder on the Orient Express* (2007, графічний роман), *Death on the Nile* (2008, графічний роман), *And Then There Were None* (2009, графічний роман), *The Secret of Chimneys* (2010, графічний роман), *The Big Four* (графічний роман), *Peril at End House* (графічний роман), *The Mystery of the Blue Train* (графічний роман).

Для своєї роботи мною був обраний один із найвідоміших та багатьох улюблених роман «Кривий будиночок». Ця історія відрізняється від її класичних серій з Еркюлем Пуаро та міс Марпл, вона інша. Цей роман немає у головних детективах нікого із відомої двійки, це розслідування та історія більш особиста та інтимна, коли за розслідування береться молодий дипломат Чарльз Хейворд, на кану стоїть не тільки правосуддя, але і особисте життя та його майбутнє. Основні події роману розгортаються у суспільстві післявоєнній Англії, що переживає глибокі зміни, психологічну втому, втрати і пошуки нових цінностей та подальшого свого існування та будування майбутнього. Для українського читача тема набуває особливої актуальності в умовах нашого сучасного досвіду війни, відбувається переосмислення родинних зв'язків, довіри, травми та відповідальності.

Висновок до 1 розділу

Агата Крісті є яскравим приклад того, як авторка чи автор детективного жанру може поєднувати захопливий сюжет, психологічну глибину та чітку композиційну логіку. Її романи не лише розважають, а й залучають читача до активного мислення, змушуючи його аналізувати персонажів, мотиви та деталі, які зрештою формують загальну картину злочину, яку на протязі читання сам читач може розкрити, окремо від детективу цієї історії. Психологічна напруга та увага до людської психології, що має неймовірно багато різних непередбачуваних, але одночасно і таких зрозумілих рис. Цей твір актуальним для сучасного читача, особливо українця, який також особливо розуміє досвід війни, втрат та відповідальності.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1 Аналоги коміксів та ілюстрацій на детективну тематику.

Для того щоб зрозуміти, на що краще звернути увагу, передусім нам варто розглянути аналоги робіт у подібному жанрі. Те як різні митці підійшли до цієї роботи, визначити чи є певні стереотипи, візуальні схожості до оформлення та визначити що саме нам підійде, на що варто звернути особливу увагу. Все це важливо для того щоб краще реалізувати наш задум.

Серія комікс адаптацій французьких видань до творів Агати Крісті, таких як Лоуренса Сунера, Франка Леклерка, Solidor, Марка Піскіча, Алена Пайю,

Тьєррі Жолле, Мареком. У всіх них ми можемо побачити різноманітну стилізацію, як більш декоративну так і направлена у більш реалістичні риси, але кожен з них добре передає впізнавані риси персонажів. Кольори та текстури у деяких більше пропрацьовано на обкладинках, основна увага приділена передачі враження та атмосфери, щоб читачу було легше зрозуміти, що його чекає всередині. Також є приклади більш спрощених кольорів, які не менш добре доповнюють оформлення. Для внутрішнього оформлення коміксів деталізація та пропрацювання текстур менше, робота зосереджується на героях, їх емоціях, компонованні кадрів. Кольори також є але більш спрощені, щоб підкреслити атмосферу, але не перенасичити деталями. Також увага приділена лінійному малюнку, тож якщо ми преберемо колір та текстури, силуети героїв та простору будуть добре читатися та зрозумілі нам. Тут також немає сильної деталізації оточення, що не відволікає увагу глядача та дає зосередитись на історії.

ШЕРЛОК ХОЛМС Етюд у червоних тонах Артура Конан Дойля та Вінсента Малліє, цей приклад показує як гарно можна поєднати стилізовані образи, текстури та натуральні матеріали і створити чудові ілюстрації, що гарно передають настрій ми бачимо більш теплі і буденні сцени, але при цьому ми не забуваємо, що це детективна історія де також присутні і такі жахливі сцени вбивств, що в поєднанні з особливою стилістикою дозволяє передати це більш емоційно, оскільки сама стилізація це передбачає. Але також варто зазначити, що подібне виконання буде працювати не для всіх. Варто враховувати, що для різної аудиторії, різні прийоми будуть працювати не однаково, тож це в подальшому варто брати до уваги в роботі.

Цікавим варіантом інтерпретації твору також є комікс «У голові Шерлока Голмса. Справа скандального квитка - Сіріл Льерон», тут автор пропонує нам у буквально сенсі побути у головні головного героя, дуже цікаво побудована композиція сторінок, така історія передусім захоплює тебе своїм візуальним рішенням. Також варто зазначити, що такий формат розрахований більше на

розглядання візуальної частини, оскільки він тут є важливою частиною оповіді та багато деталей ми можемо підмітити саме з нього.

2.2 Стилiстика, композиційні та кольорові рішення.

Для того щоб почати опрацьовувати цей етап, потрібно було визначитися загальною візуальною ідеєю до оформлення. Кривий будиночок, історія що занурює тебе у родину її не тільки теплі, але і найпотаємніші темні боки, місцями здається ніби ти стаєш зайвим глядачем, бачачи доволі особисті речі. Знаходячись у голові головного героя ти бачиш історію та враження його очима, але не дивлячись на це можеш з ним погоджуватись або мати своє уявлення. Ніби знайдений загублений щоденник, що залишили, якій розповідає історію однієї людини, переживання та життя. Тож для авторки було важливо передати подібне враження, для цього чудово підійдуть натуральні матеріали, текстури, папір. Передати простоту та фактурність, митці, чиї роботи довелося розглянути, мають доволі широкий діапазон . Навіть окреслюючи вже певні рамки ми можемо бачити, як кожен з них працює з цим, якими пропорціями вони додають той чи інший ефект та які враження їм вдається своїми роботами. Lemoncholy, Himari Chatani, toktin_zq мають доволі пропрацьовано ілюстрацію, варіюючись використанням кольорів в залежності від роботи та мають роботи з великою кількістю деталей зазвичай. Також мають більш декоративні та графічні ілюстрації Adam de Souza, RuiRiel, Нагабе, їх роботи зазвичай мають стриману кольорову гаму та зосереджені більше на формі та силуеті. Ілюстрації Adam de Souza, The Gulf, видавництва tundra та Нагабе, Дівчина з того боку, видавництво Molfar Comics мають у собі доволі схожий підхід, що може добре підійти для оформлення «Кривого будиночка», а саме текстурні не ідеальні лінії чудові та цікаві композиційні рішення де митці граються з різноманітними графічними прийомами. «The Gulf » маю обмежену кольорову палітру, що з першого погляду може здатися не сильно впливає на візуальне сприйняття історії та в поєднанні з цікавими графічними рішеннями вона чудово додає

різноманітності сторінкам і додає додаткового емоційного забарвлення твору.

2.3 Аналоги обкладинок до коміксів за мотивами романів Агати Крісті та книжкових видань.

Окремо хочеться розглянути оформлення до українських видань знаменитої авторки, тут ми маємо приклади двох варіацій оформлення. До більш раннього малюнок 16 притаманна однакова основа з рамкою і вікном округлої форми посередині, що робити збірку усієї серії гарно зібраною. Головною особливістю цього варіанту обкладинки є ілюстрації розташовані посередині, вони можуть здатися не зрозумілими та дещо хаотичними, але насправді всі елементи тут добре підібрані та дають тобі підказки до розв'язання самої історії.

До більш пізнього варіанту малюнок 17, виражений зовсім інший підхід та стиль, тут вже ми маємо різноманітні ілюстрації на весь розмір обкладинки, але вони також підібрані відповідно до внутрішнього оформлення твору. Також головною особливістю цієї серії є її шрифт, який використаний для назви. Він імітує оригінальний почерк самої авторки, що доволі гарно символічно доповнює це оформлення.

Висновок до 2 розділу

Аналіз аналогів детективних і не тільки робіт дозволив нам визначити ключові візуальні принципи, необхідні для створення авторської роботи за мотивами роману Агати Крісті «Кривий будинок». Розглянуті приклади показують, що варто зосередитись дизайн детективного сюжету на поєднанні яскравих образах персонажів, продуманої композиції та стриманих кольорних рішень, які служать для передачі атмосфери та психологічної

напруги. Важливу роль відіграє відмова від зайвих деталей на користь чіткого силуету, емоційної виразності та смислового навантаження кожного елемента, що дозволить гарно передати основний задум оформлення. Аналіз сучасних стилістичних прийомів та обкладинок книг підтверджує важливість послідовності, символу та типографіки як засобу спілкування з читачем. Разом ці спостереження утворюють комплексну основу для подальшої розробки рішень, які відповідатимуть змісту завдання та його емоційно-когнітивній складовій.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Ознайомлення та збір матеріалів

Перед початком художньої роботи для автора важливо передусім ознайомитися з матеріалами, з якими він планує працювати, будь то комплексне оформлення книги, серія ілюстрацій чи адаптація роману у комікс. В даному випадку ми будемо розглядати останній варіант, тобто перед роботою для авторки було важливо прочитати твір та ознайомитись та вже перечитуючи його позначити важливі для себе моменти. Для художника важливо розуміти в якому контексті знаходяться персонажі, тобто який це час, хто вони, які в них соціальні становища, які характери, які є таємниці чи досвід що вони пережили. Все це є важливим для того щоб зобразити героїв яким ми будемо вірити, які можуть за допомогою певних візуальних стереотипів допомогти споживачу проникнутися ними вже з перших сторінок та сформуванати певне враження. І вже далі сам митець повинен або його підтвердити, або спростувати, в залежності від того яка поставлена перед ним ціль. Пропоную розглянути це на прикладі героїв роману «Кривий будиночок», тут в нас не стандартна історія, а та що занурена більше у психологічний аспект, життя конкретної родини та двох закоханих Чарльз Гейворд та Софія Леонідіс. Молодий парубок трохи наївний, поспішний, але не дурний, працює на момент основних подій на дипломатичній службі. Він також є нашим головним оповідачем та очима, якими ми дивимось на цю історію, родину та героїв. Софія, дівчина з якою він познайомився, коли працював в Каїрі та з часом вони в один одного закохалися, вона спокійна, має сухе почуття гумору, в якихось моментах може здаватися холоднокровною, але завжди чесна, як з оточуючими, так і по відношенню до

себе. Основні події розгортаються на кануні возз'єднання героїв, Чарльз Гейворд прибуває до Лондону та надсилає телеграму Софії, бачачи пізніше новини в газеті, що дідусь Софії, Арістід Леонідіс, напередодні загинув. В цій всій ситуації і з'являється перепона до головної цілі героїнів, це одружитися. Бо головний герой Чарльз перебуває на дипломатичній службі та йому потрібно ретельно поставитися до вибору дружини. Оскільки дідуся було вбито то він береться за розслідування цієї справи, але йому не просто треба дізнатися хто ж вбивця, але і зрозуміти чи готовий він пов'язати своє життя з Софією та її родиною. З розповідей самої дівчини, вони всі по своєму безжальні та кожен з них мав той чи інший мотив зробити це, міг це зробити і навіть вона сама.

На початку герої перебувають разом у Каїрі та далі вже оповідь ведеться в період післявоєнної Великобританії. Тому для художниці було важливо дослідити цей період, та щоб не ускладнювати собі роботу та не занурюватися у всі крихти історії, потрібно було визначитись, які саме моменти є важливими для самої історії.

Особливо було звернуто увагу на архітектуру того часу, які будинки були притаманні місцевості, що описувались у творі та як самі герої про неї розповідали. Головний будинок, у якому відбулося вбивство та головний герой проводить більшу значну частину часу, був побудований Арістідом Леонідісом, головою родини. Він це зробив ще до війни та для своєї першої дружини, як описувалося у творі це було скоріш уявлення про класичний англійський будинок грецького ресторатора, але тільки в залишки з замку. Через це сам будинок здавався ніби набряклий та перекошений, у тексті він описувався Чарльзем «Насправді переді мною стояв котедж, але його пропорції нечувано набрякли. Неначе я бачив заміський котедж крізь величезне збільшувальне скло. Перекошені балки, фахверк, фронти — такий собі маленький кривенький будиночок, що виріс за одну ніч, наче гриб! ... Типовий англійський будиночок, але завбільшки із замку!»

Друге і основне це було дослідити, як на той період часу були обставлені будинки, як для середнього класу, так і для заможних людей. Також важливим було мода, які фасони користувалися на той час популярністю та чому. Післявоєнний період часу у Британії був про практичність та стриманість, у зв'язку з важкою ситуацією у країні та післявоєнними дефіцитами не тільки на продукти, але і на ресурси. Для цього авторка ознайомилась з різноманітними онлайн ресурсами та також було прийнято рішення знайти фотографії того періоду. Це передусім дає змогу мати гарний візуальний приклад та дає більш занутирись у атмосферу тих часів. Бо так ми можемо познайомитися не тільки з різноманітними варіаціями будинків, вулиць, моди але і людей та їх взаємодії один з одним та більш наглядно заглянути у контекст в якому вони тоді жили.

3.2 Загальне візуального рішення та етапи виконання роботи.

Визначившись з основною концепцією роботи та проаналізувавши необхідні для неї аналоги можна приступати безпосередньо до художнього оформлення твору. Спочатку нам потрібно буде визначитися з тією частиною, що буде адаптована та зробити необхідні нотатки, окреслити де є описи що допоможуть визначити зовнішність героя, місця в яких відбуваються події, речі які про які розповідають чи описується в творі. Після того як ті будуть зроблені далі робота ділиться на частини. Спочатку нам треба створити головних героїв твору на основі описів та інформації що була зібрана з джерела та на основі досліджень. Також підібрати аналоги до місці в яких розгортаються події, якщо це є конкретні місяця, як в нашому випадку це Міністерство Закордонних Справ Великої Британії у Каїрі. Окремо були зібрані відповідні аналоги для візуалізації екстер'єрів, інтер'єрів, фасонів одягу та стилю того часу, людей та окремих елементів, що зазначалися у самому уривку до адаптації.

Наступним йде етап скечінгу та пошуку головних героїв, з урахуванням їх особливостей та візуальних рис що відповідали б характеру та допомагали читачу формувати певне враження від них. Також за потреби можна мтворити окремі концепти приміщень, якщо цього вимагає сам уривок, на даному етапі нам важлива будівля Міністерства закордонних справ, та те як вона виглядає з середини, оскільки знайти фотографії того часу не вдалося, було прийнято рішення створити загальний візуальний образ, що базується на особливостях дизайну британських інтер'єрів того часу. В цій історії нам головне зосередитись не стільки на оточені, хоча йому також безумовно потрібно приділити увагу. Але основне для реалізації задуму це харизматичні персонажі та оскільки це детектив та історія що розповідає та занурю нас більш глибоко у психологічний аспект, варто зосередитись на цьому.

Після завершення основних підготовчих етапів, була розпочата робота над розкадровкою до сторінок коміксу. Перед цим також було важливо визначитись з форматом коміку та створити для цього відповідні макети. Для того щоб підкреслили цей образ знайденого щоденника, був обраний невеликий формат A5 145×205 мм. Переваги такого розміру для оформлення ще є в тому, що стилістично зображення плануються спрощені та маленький формат дозволить нам зосередитись на текстурах та не відволікатися на деталі.

Далі потрібно було розпланувати розкадрову та її структуру, не дивлячись на те, що адаптуватися буде частина твору, нам важливо враховувати оформлення як для всієї книги. Це дозволить мальованій історії виглядати цілісно та бути доповненою у подальшому. Варто сприймати організацію композиції для сторінки як до цілісного об'єкту, а не кожної ілюстрації окремо. Бо комікс це гармонійна робота кожного окремого елемента разом, щоб допомагати та направляти читача.

Далі нам важливо обрати декілька сторінок та зробити пробні фінальні сторінки, подивитись як всі елементи, що були зібрані працюють разом та врахувати можливі недоліки що виникли під час роботи. Це допоможе

зеконотити час для роботи над останніми сторінками. Також на цьому етапі ми можемо визначитися з пензликами та елементами, що допоможуть нам в роботі.

Авторкою було прийнято рішення працювати у комп'ютерному форматі, перевагами якого є можливість контролювати кожен етап роботи та що дозволяє значно зеконотити на натуральних матеріалах. Також у цього є і зворотній бік, те що робота стає надто контральованою і в ній може не вистачати живності та випадковостей, що додають їй динамічності та натуральності.

По завершення цього етапу переходимо до ескізів оформлення, тепер коли ми маємо візуальну картинку перед очима ми можеш перейти до ескізів оформлення обкладинки, форзаців та титульної сторінки. Було створено декілька варіантів обкладинки та використаний загальний образ. Силует головної героїні що у собі має цей кривий будиночок, доріжку та силует головного героя, що символічно йде розгадувати не просто справу, таємницю вбивства, але і своє майбутнє з Софією та її своєрідною родиною. Також на зворотній частині було зображено два різні варіанти, враховуючи саму анотацію, що повинна залишатися позаду

Перший візуальний образ невеликої лавки на якій герой розмовляв з однією із важливих персонажок цього твору Жозефіною Леонідіс, на певних етапах це місце дозволяло більше розібратися у справі та розставити думки Чарльза. Другий більш простий це силует нашого головного героя, де текст анотації може бути гарним символом, бо на протязі всього твору він обмірковує події та ми вцілому постійно можемо читати тільки його думки.

Також не менш важливим в оформлені коміксу є текст. Він повинен не тільки гарно вписуватись, але і доповнювати його. Тож оскільки всередині художниці залишає частину оповіді від лиця головного героя, був обраний варіант шрифту що наближений до рукописного тексту, це також буде гарно перегукуватися з самим задумом. Та для текстового оформлення діалогів, у коміксі важливо щоб це був шрифт що не перенавантажує очі та не заважає і

не відволікає від оповіді. Також у коміксі важливим є відображення звуків, це може здатися незначною деталлю та завдяки гарно пропрацьовано тексту до дії, це допомагає уяві більше зануритись та доповнити нерухому картинку. Завершивши всі попередні етапи ми можемо перейти до одного із найголовніших, а саме верстки, бо сам від правильності останньої буде залежати фінальний візуальний вигляд продукту. Тож було важливо врахувати всі вимоги друкарні, яку ви обираєте для того щоб створити фінальний фізичний вигляд продукту.

Після пробного друку потрібно оцінити результати та всі можливі неточності, які заважають та не дозволяють виконати фінальний творчий задум.

ВИСНОВКИ

Під час магістерської роботи було проведено комплексне дослідження по створення коміксної адаптації роману Агати Крісті «Кривий будинок», що надало можливість переосмислити твір класичної літератури у формі сучасної візуальної історії. Детективний роман, зосереджується на більш психологічному заглибленні, сімейних конфліктів та морального вибору, є гарним матеріалом для адаптації, яка може зберегти оригінальний зміст, поглибити та доповнити його, показати у новому форматі вже відому історію.

Аналіз художніх аналогів допомагає виявити фундаментальні візуальні принципи детективних коміксів: обмеження колірної гами, увага до вираження емоцій персонажів, продуманий спосіб побудови кадрів та наповнення значенням кожної деталі. Вивчення інших художніх аналогів допомогло сформуванню цілісного уявлення фінального візуального рішення для реалізації творчого задуму. Обране художнє рішення, яке символізує образ знайденого чужого щоденика та використання лінійного малюнка, текстур,

обмеженої палітри та маленького формату, дозволяючи створити почуття занурення у події очима головного героя та зосередитися на психологічному аспекті історії.

Підсумовуючи, мета магістерської роботи була досягнута, і вся робота була виконана.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Tudor style. Britannica. <https://www.britannica.com/art/Tudor-style>
2. Manor house | Medieval Architecture, Feudalism & Landholding. Britannica. <https://www.britannica.com/place/United-Kingdom/Britain-since-1945>
3. Guide to Mid-Century American Homes, 1930 to 1965. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/guide-to-mid-century-homes-177108>
4. British house styles across the ages. Homes & Antiques. <https://www.homesandantiques.com/interiors/homes/discover-500-years-of-british-homes>
5. Suburban and Country Houses: Historic England Advice Guide. Historic England. <https://historicengland.org.uk/images-books/publications/dlsg-suburban-country-houses/heag104-domestic3-suburban-and-country-houses-lsg/>
6. 1940s Fashion: How to get the look. Imperial War Museums. <https://www.iwm.org.uk/history/1940s-fashion-how-to>
7. 1940s Fashion History Lesson. Vogue. <https://www.vogue.com/article/1940s-fashion-history-lesson>

8. The Evolution of British Fashion Through the Decades. Public Hub. <https://publichub.co.uk/the-evolution-of-british-fashion-through-the-decades/>
9. 1940–1949 Fashion Timeline. Fashion Institute of Technology. <https://fashionhistory.fitnyc.edu/1940-1949/>
10. Victorian Fashion and Clothing. Historic UK. <https://www.historic-uk.com/CultureUK/Victorian-Fashion/>
11. SHERLOCK HOLMES: Uno studio in rosso. Il mondo di Chri. <https://ilmondodichri.com/sherlock-holmes/>
12. Макклауд Скотт. Розуміємо комікси. Невидиме мистецтво. — Київ: Vovkulaka, 2020.
13. Емерсон Енді. Як створити комікс. Покроковий гід із малювання графічних романів. — Харків: Ранок, 2022.
14. Гембл Роуз. Мистецтво створення персонажів для індустрії розваг. — Київ: ArtHuss, 2021.
15. Гнорр Джеймс. Колір і світло: Посібник для художника. — Київ: ArtHuss, 2020.
16. Кисіль О. Теорія кольору в ілюстрації: Візуальне сприйняття та композиція. — Київ: Rabulum, 2021.
17. Тома М. Графічний роман: Мова, структура, техніка. — Харків: Основи, 2019.
18. egy.com suggests following articles URL:
<https://www.egy.com/gardencity/99-04-29.php> (10.11.2025)

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Малюнок 1: Таємниця димарів

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Лоуренса Сунера.

Малюнок 2: Смерть на Нілі

Адаптовано Франсуа Рів'єром. Ілюстровано Солідором.

Малюнок 3: А потім їх не стало

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Франка Леклерка.

Малюнок 4: Вбивство у Східному експресі

Адаптовано Франсуа Рів'єром. Ілюстрації Solidor.

Малюнок 5: Таємний супротивник

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Франка Леклерка.

Малюнок 6: Вбивство у гольф-клубі

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Марка Піскіча.

Малюнок 7: Таємниця блакитного поїзда

Адаптовано та проілюстровано Марком Піскічем.

Малюнок 8: Велика четвірка

Адаптація та ілюстрації Алена Пайю.

Малюнок 9: П'ятеро поросят

Адаптовано Міселом О'Гріафою. Ілюстрації Девіда Чаррієра.

Малюнок 10: Карти на стіл

Адаптовано та проілюстровано Франком Леклерком.

Малюнок 11: Птахи-стимфали

Переклад та ілюстрації Марека. Коротке оповідання з "Праць Геракла".

Малюнок 12: Зло під сонцем

Адаптовано Дідьє Квелла-Гюйо. Ілюстрації Тьєррі Жолле.

Малюнок 13: Зустріч зі смертю

Адаптовано Дідьє Квелла-Гюйо та проілюстровано Мареком.

Малюнок 14: ШЕРЛОК ХОЛМС Етюд у червоних тонах Артура Конан Дойля та Вінсента Малліє

Малюнок 15: У голові Шерлока Голмса. Справа скандального квитка - Сіріл Льерон

Малюнок 16: Серія обкладинок до романів Агати Крісті, видавництва КСД, 2023-2025 років.

Малюнок 17: Серія обкладинок до романів Агати Крісті, видавництва КСД, 2023-2025 років.

Малюнок 18: Ілюстрації lemoncholy

Малюнок 19: Ілюстрації Himari Chatani

Малюнок 20: Ілюстрації Sara Willia Landscapers

Малюнок 21: Ілюстрації Adam de Souza, The Gulf, видавництво tundra

Малюнок 22: Ілюстрації toktin_zq

Малюнок 23: Ілюстрації RuiRiel

Малюнок 24: Нагабе, Дівчина з того боку, видавництво Molfar Comics

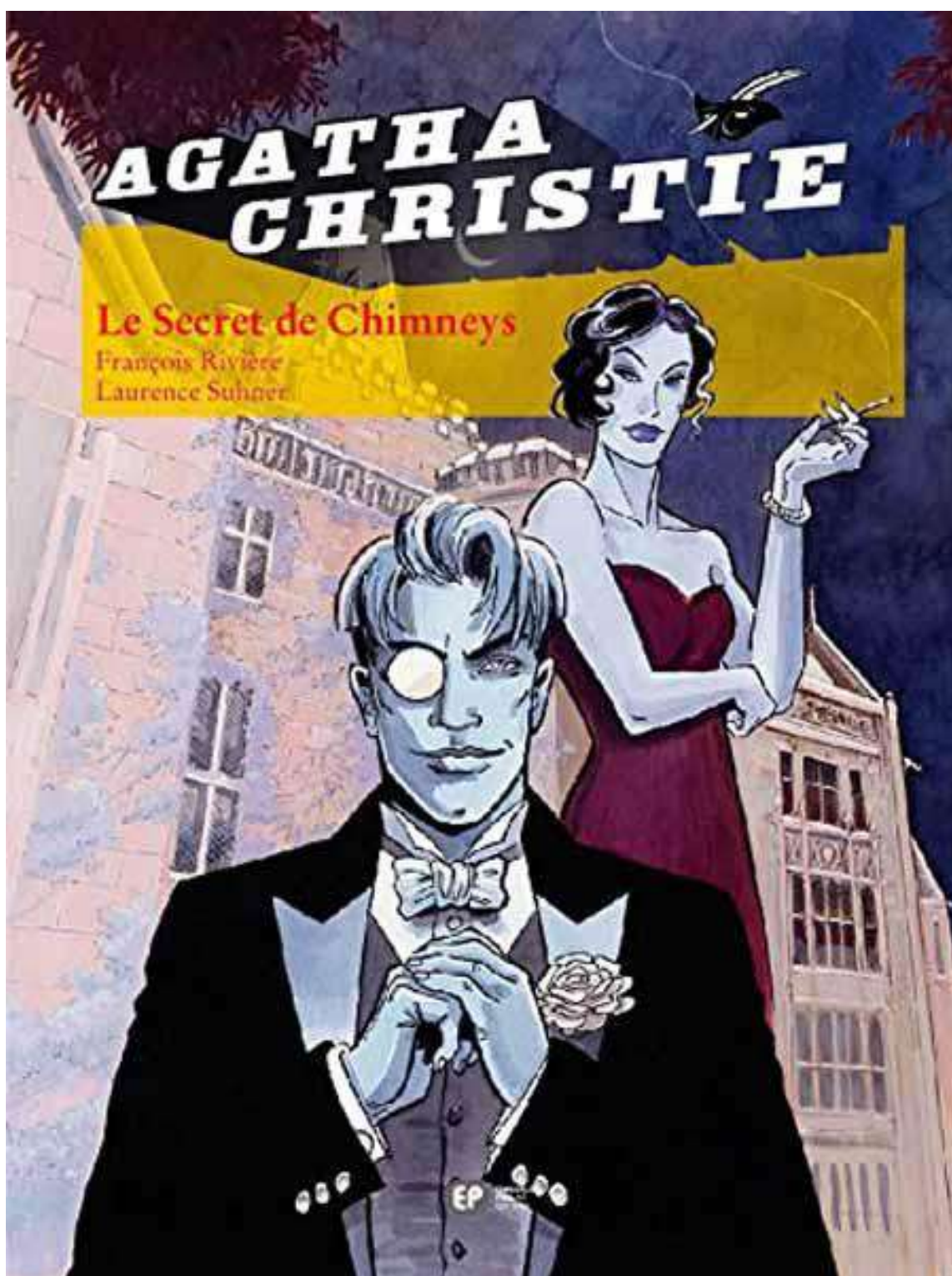
Малюнок 25: Міністр закордонних справ Великої Британії, Каїр

Малюнок 26: Концепти головних героїв твору

Малюнок 27: Ескізи до обкладинки

Малюнок 28: Фінальний візуальний вигляд розвороту 6

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



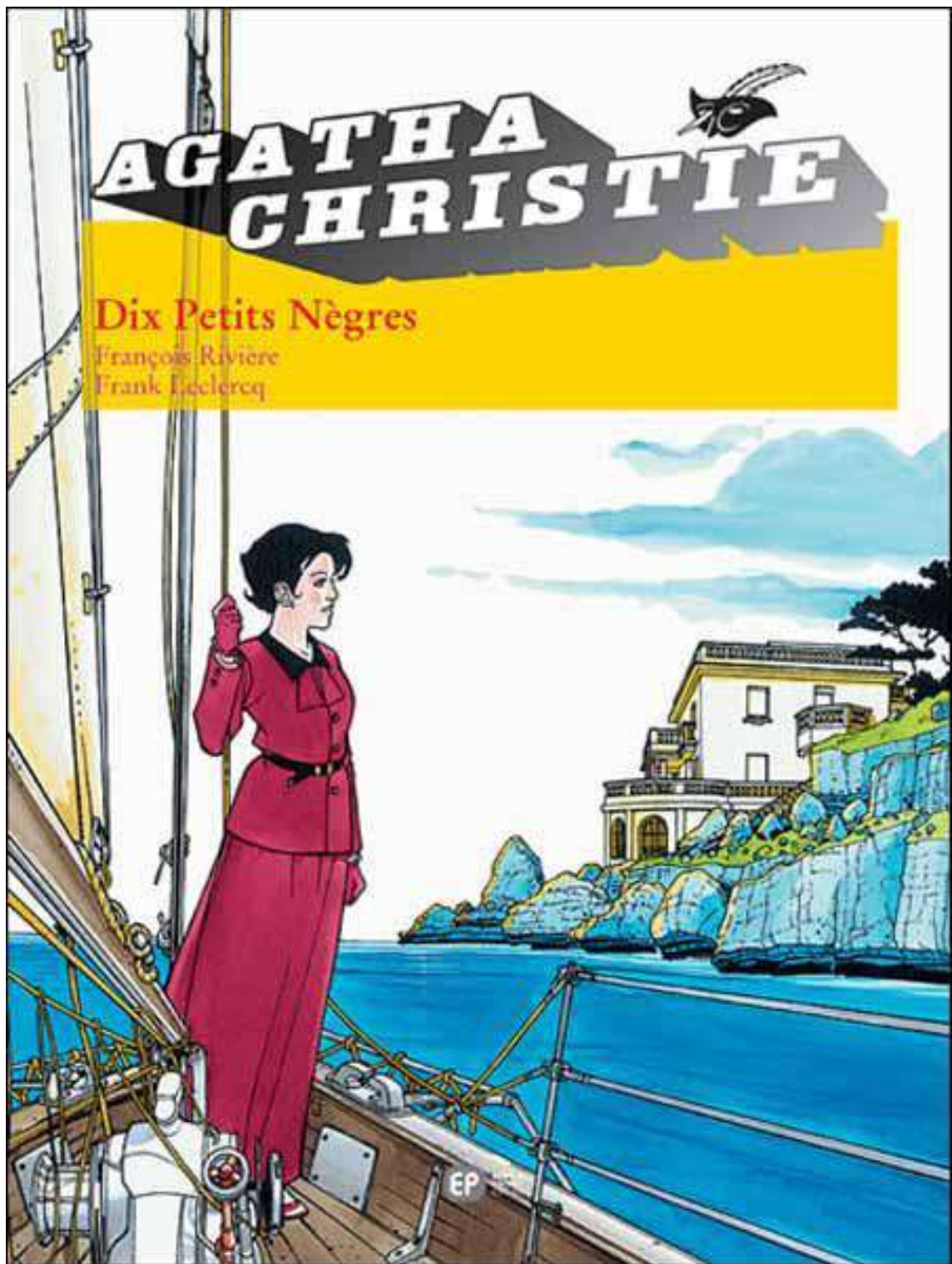
Малюнок 1 Таємниця димарів

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Лоуренса Сунера.



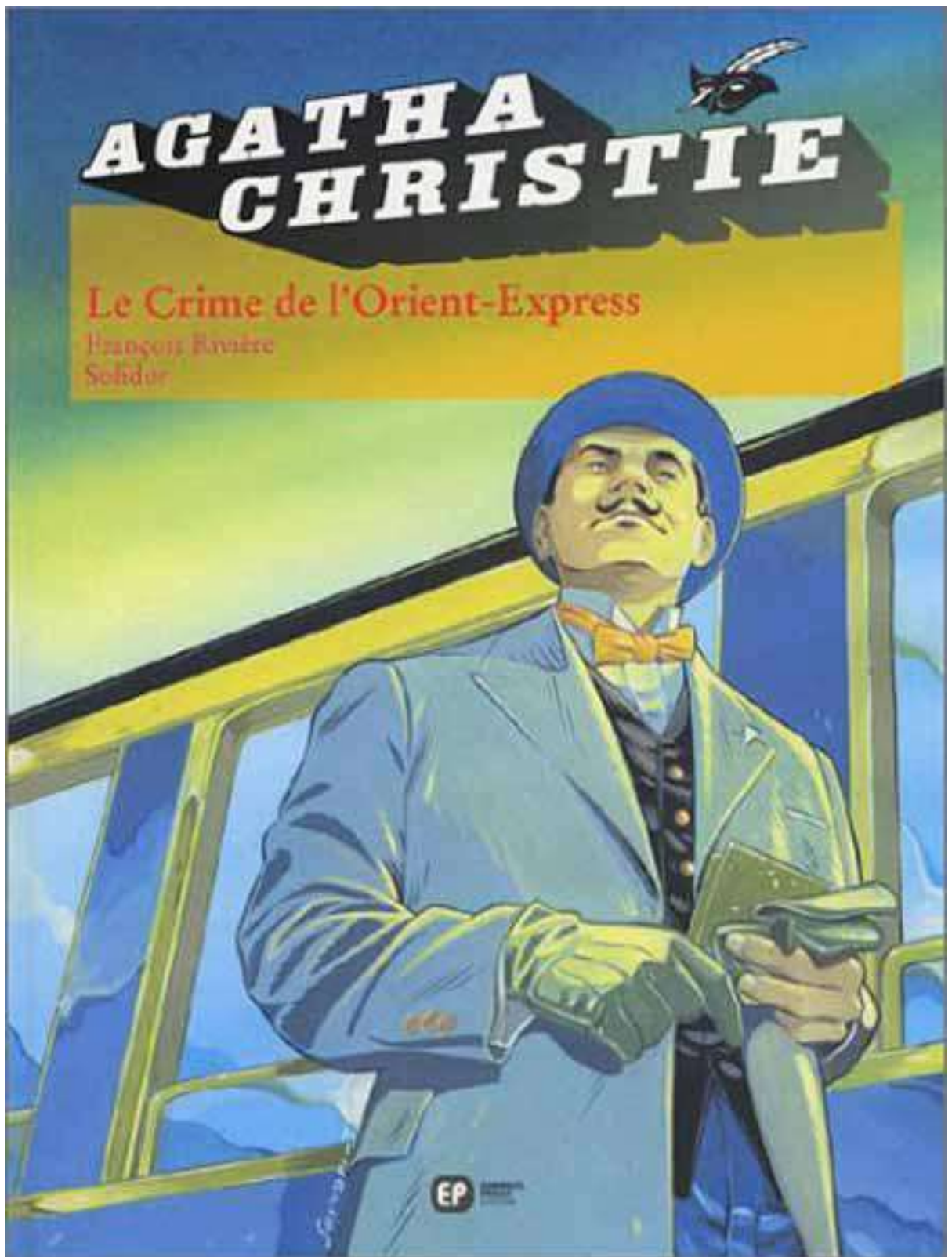
Малюнок 2 Смерть на Нілі

Адаптовано Франсуа Рів'єром. Ілюстровано Солідором.



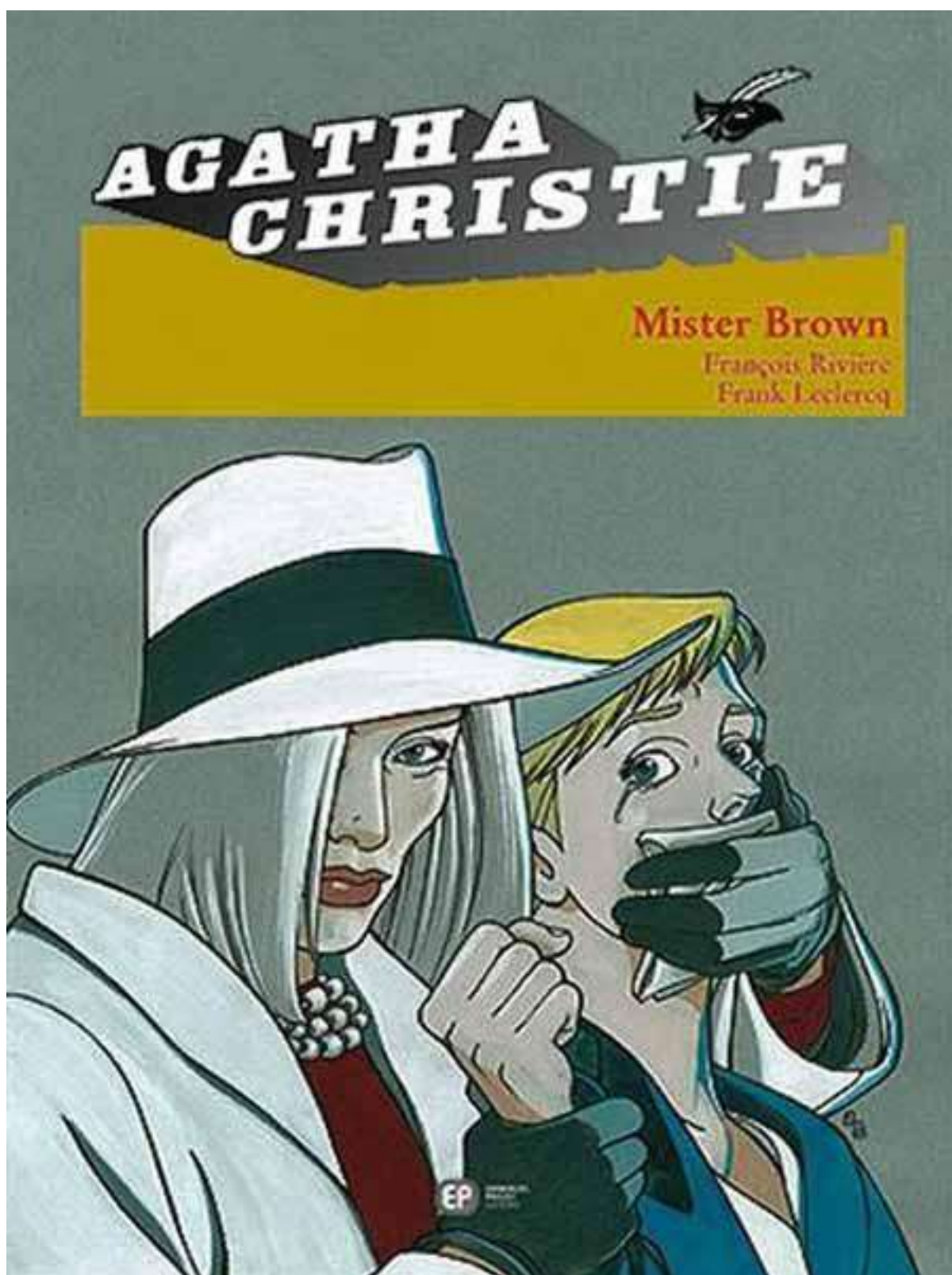
Малюнок 3 А потім їх не стало

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Франка Леклерка.



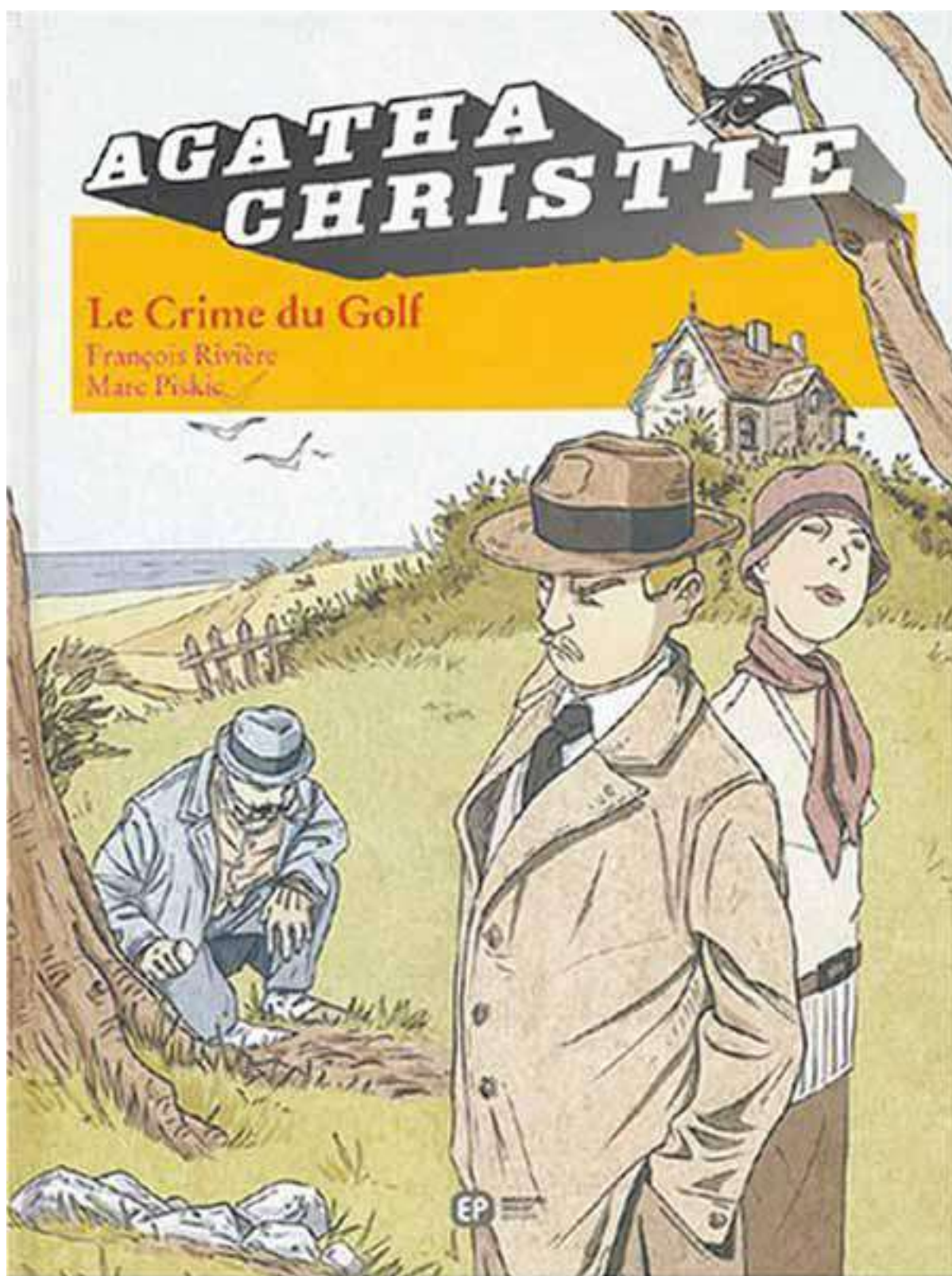
Малюнок 4 Вбивство у Східному експресі

Адаптовано Франсуа Рів'єром. Ілюстрації Solidor.



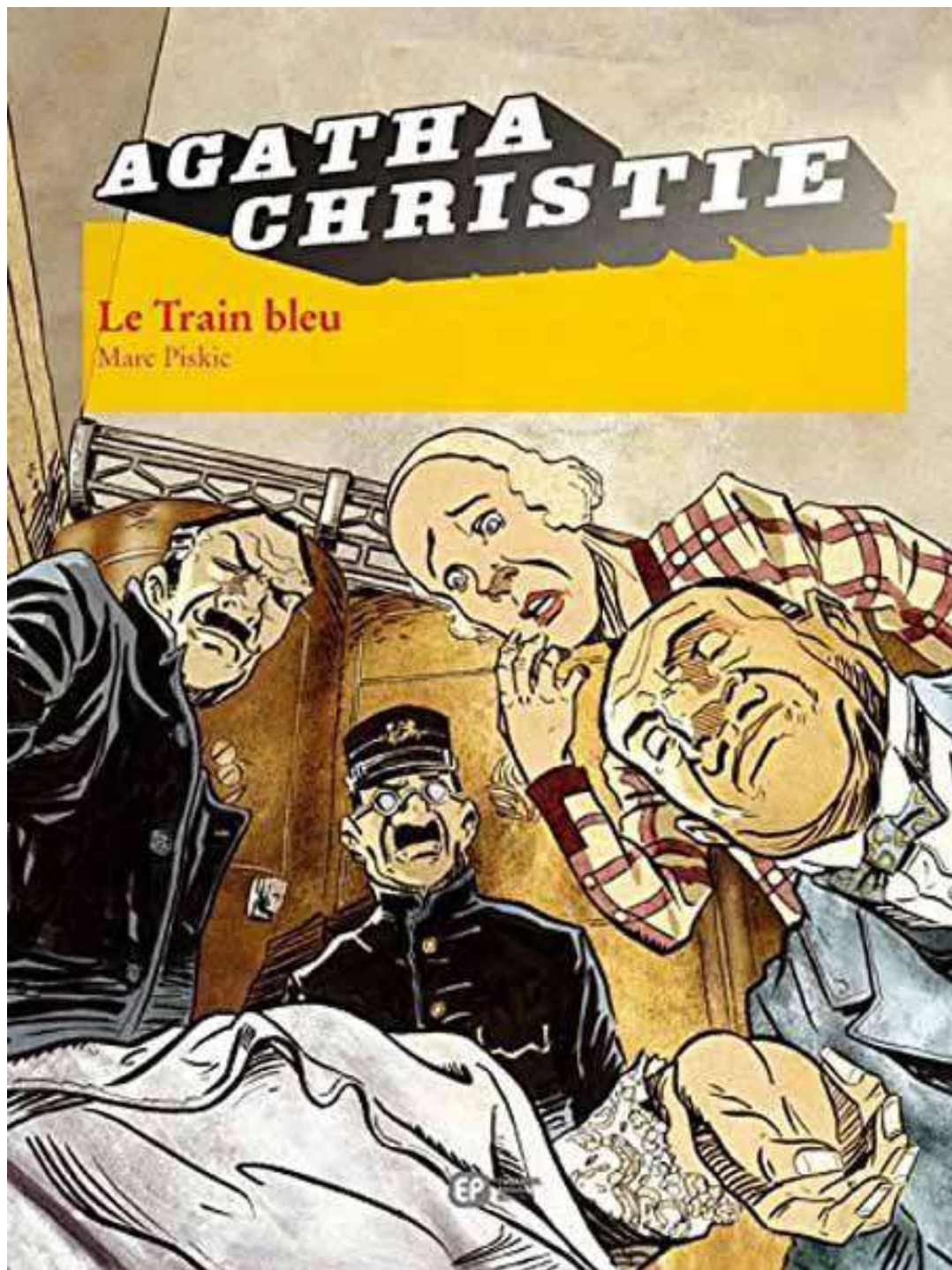
Малюнок 5 Таємний супротивник

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Франка Леклерка.



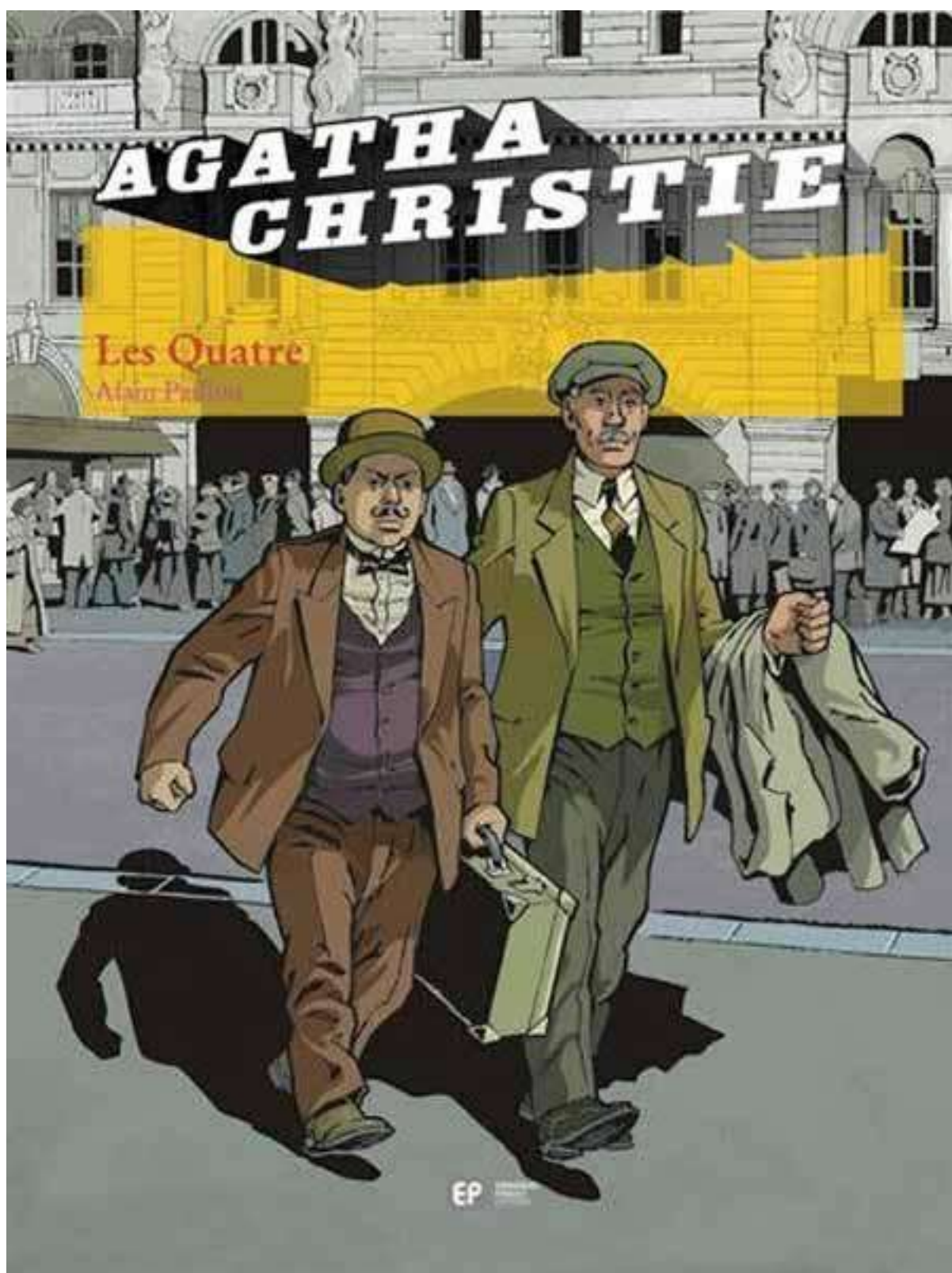
Малюнок 6 Вбивство у гольф-клубі

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Марка Піскіча.



Малюнок 7 Таємниця блакитного поїзда

Адаптовано та проілюстровано Марком Піскічем.



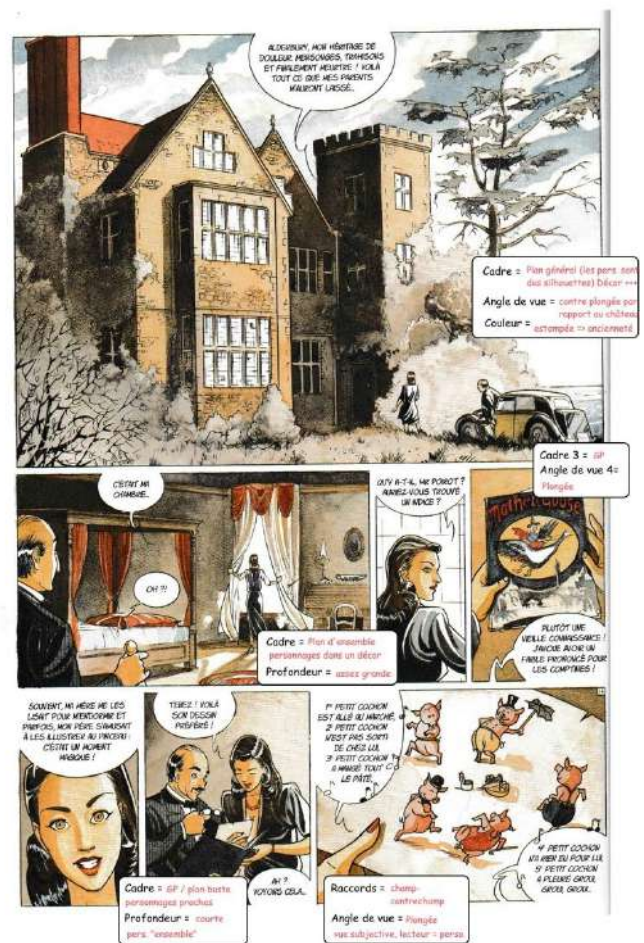
Малюнок 8 Велика четвірка

Адаптація та ілюстрації Алена Пайю.

AGATHA CHRISTIE

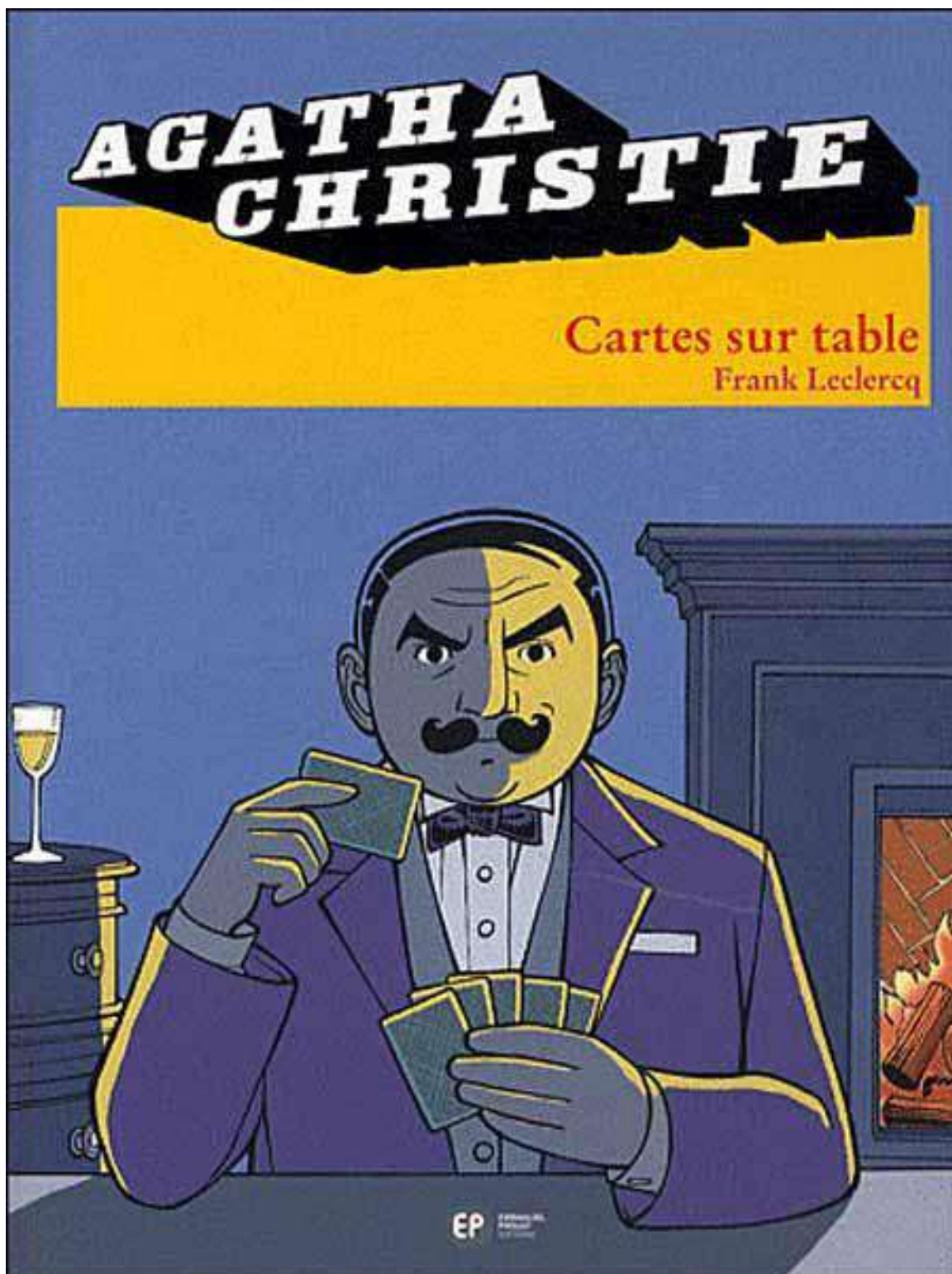
Cinq Petits Cochons

Micéal O'Griaífa
David Charrier



Малюнок 9 П'ятеро поросят

Адаптовано Міселом О'Гріафою. Ілюстрації Девіда Чаррієра.



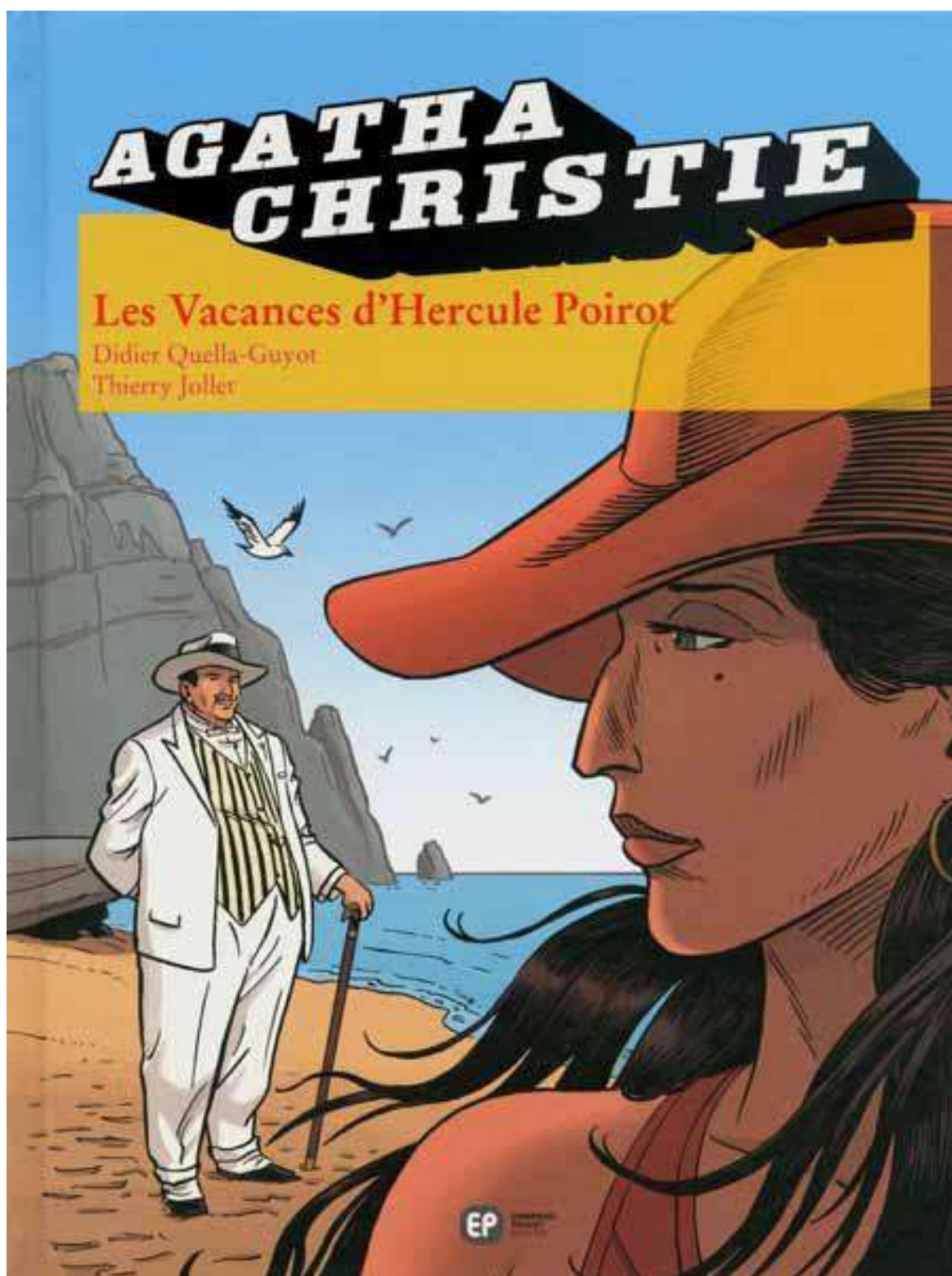
Малюнок 10 Карты на стол

Адаптовано та проілюстровано Франком Леклерком.



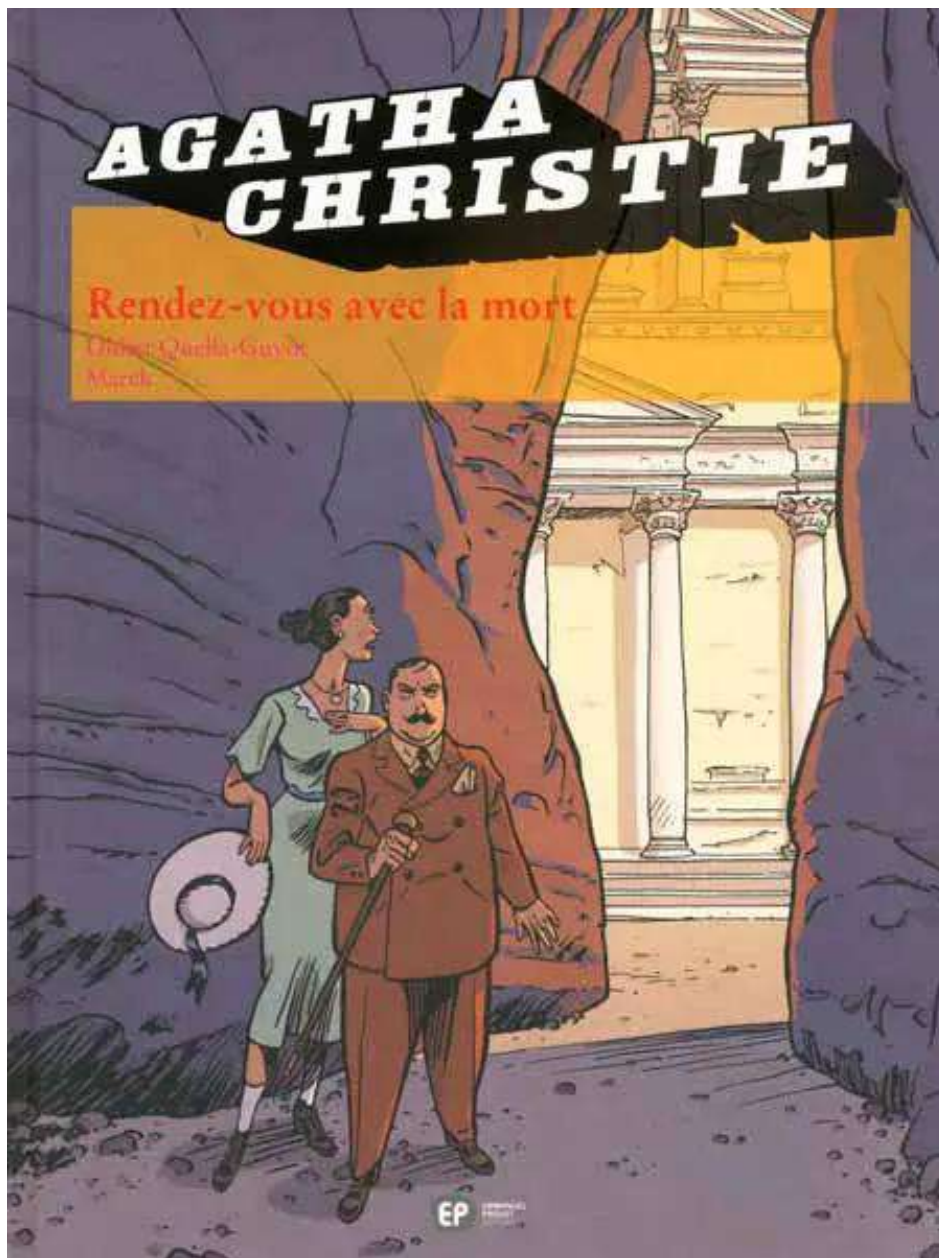
Малюнок 11 Птахи-стимфали

Переклад та ілюстрації Марєка. Коротке оповідання з "Праць Гєракла".



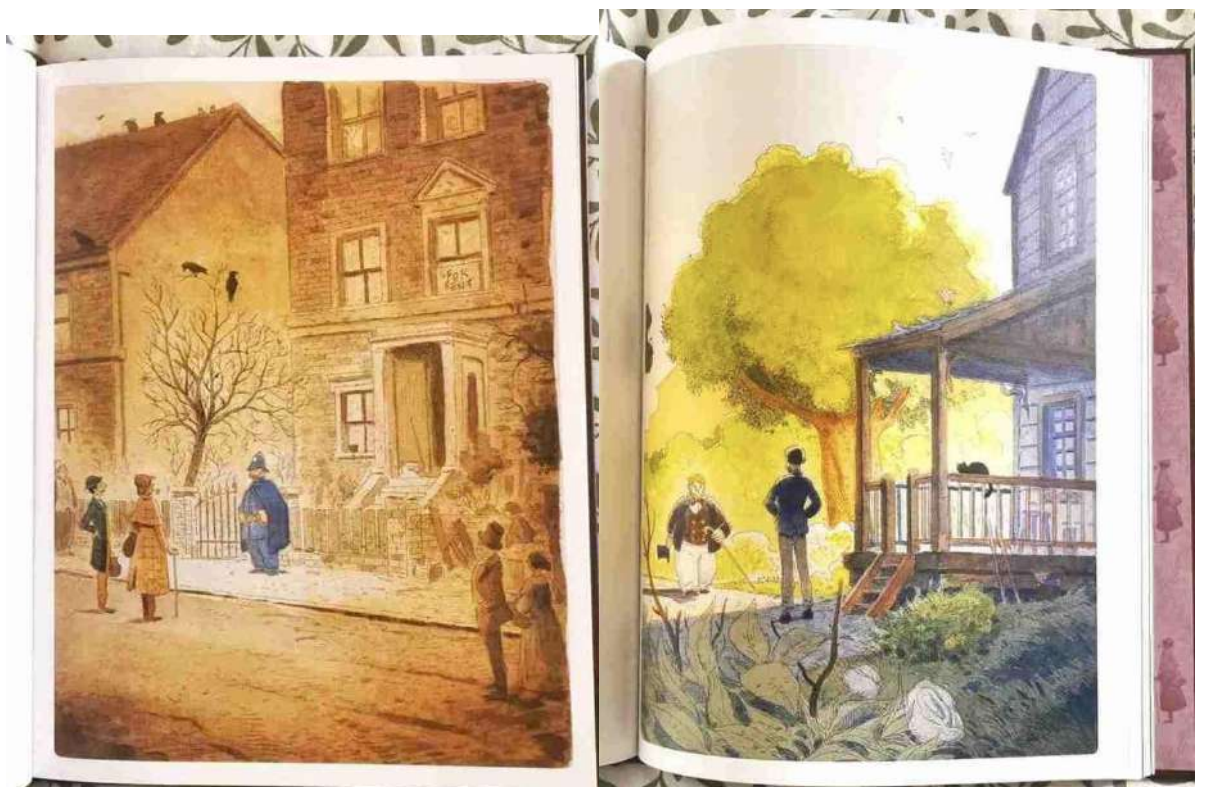
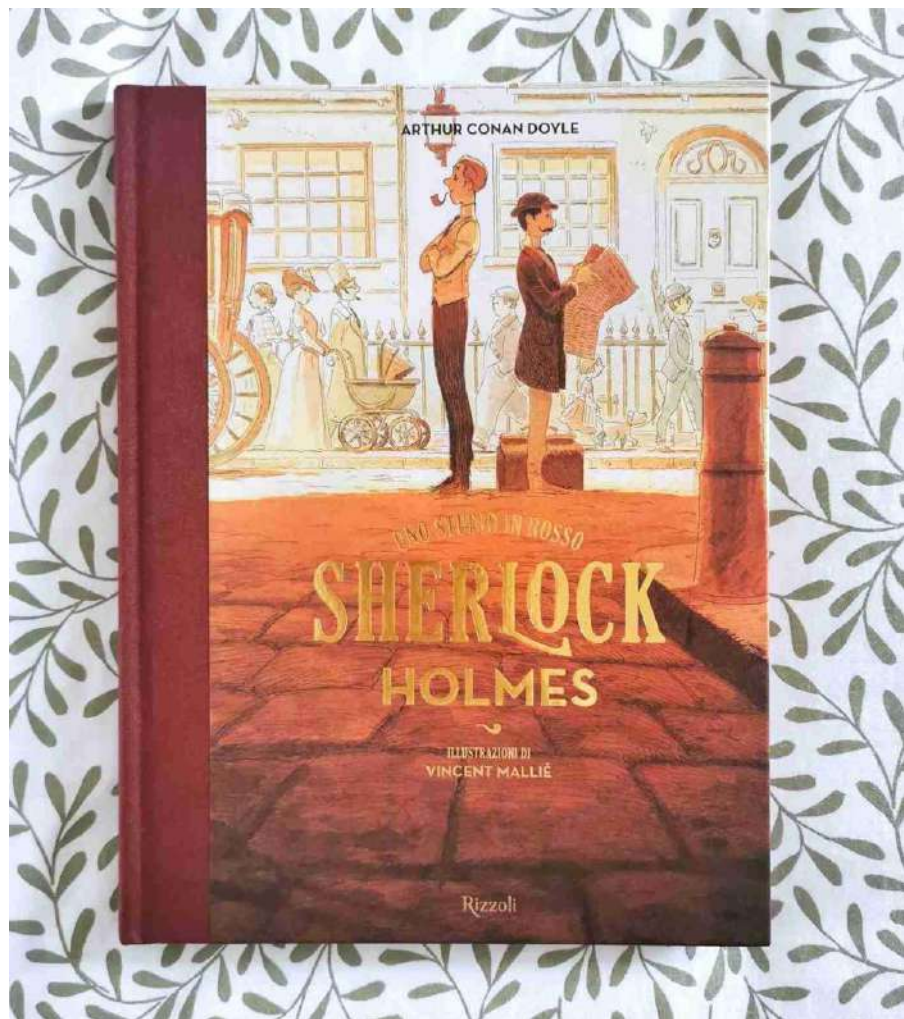
Малюнок 12 Зло під сонцем

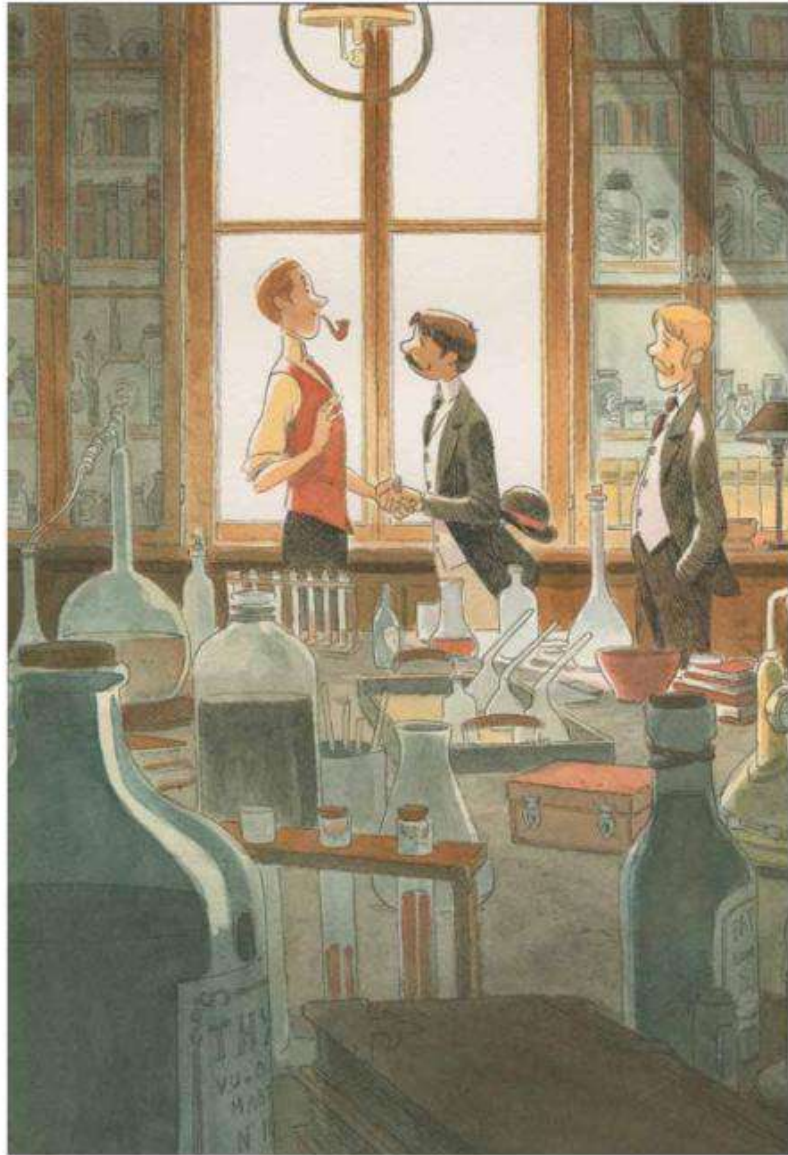
Адаптовано Дідьє Квелла-Гюйо. Ілюстрації Тьєррі Жолле.

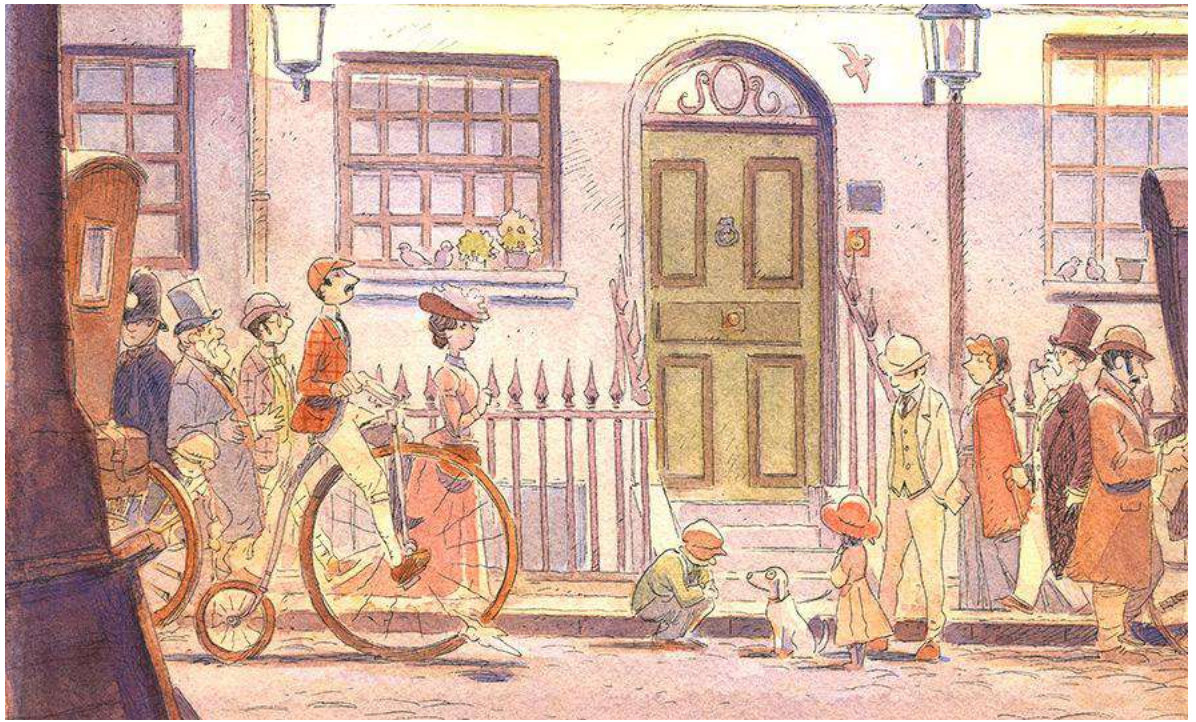


Малюнок 13 Зустріч зі смертю

Адаптовано Дідьє Квелла-Гюйо та проілюстровано Мареком.



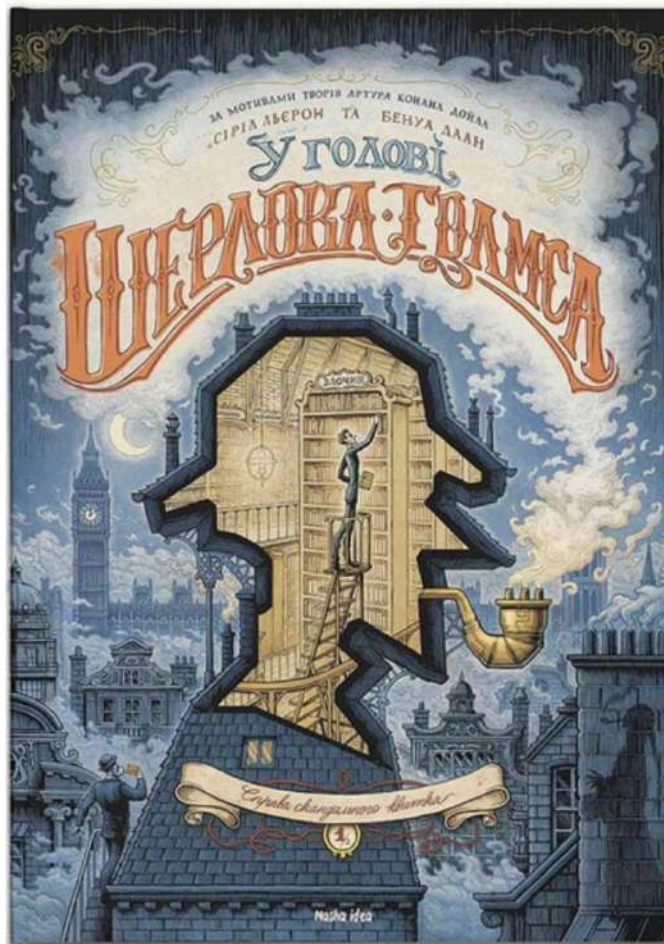


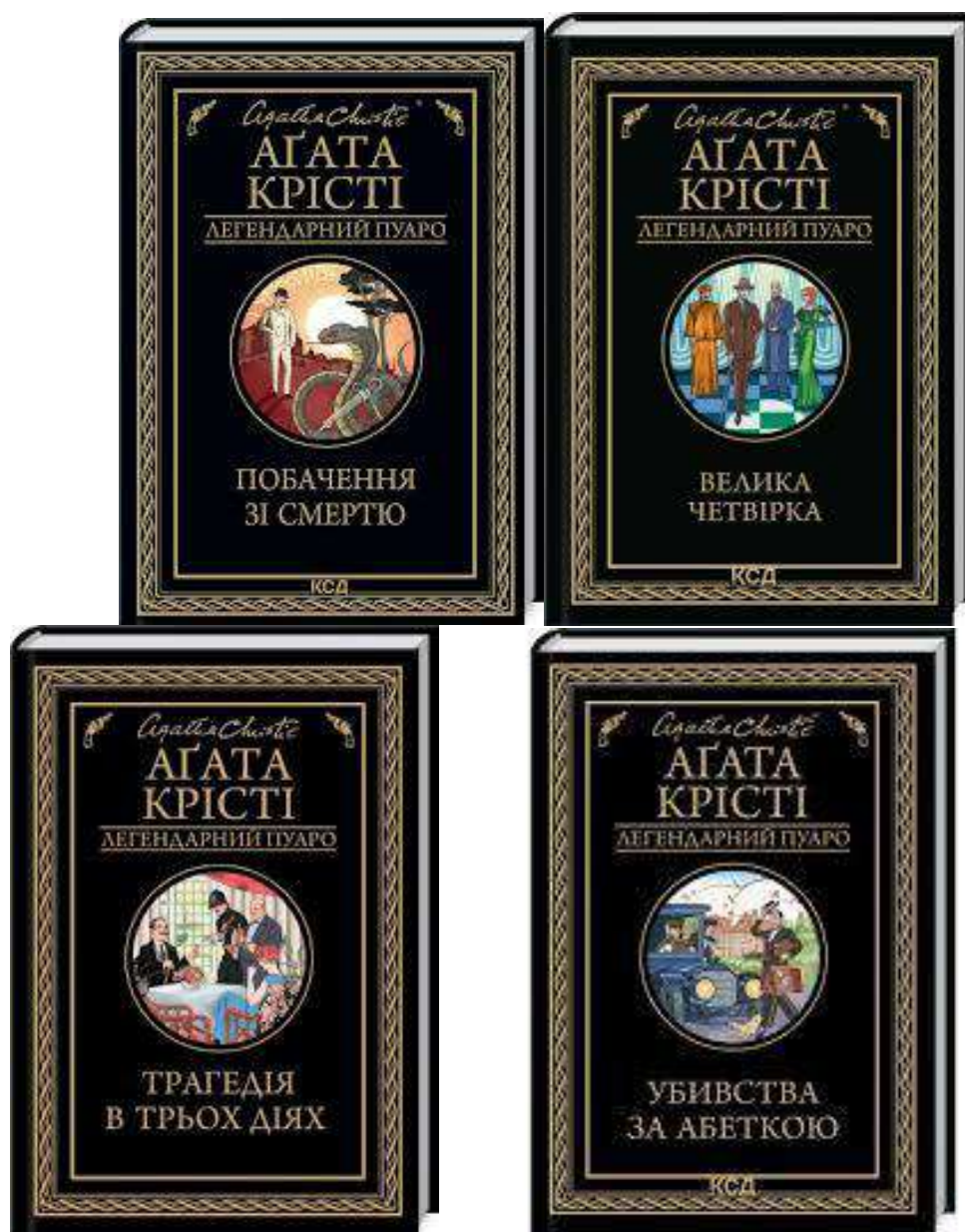




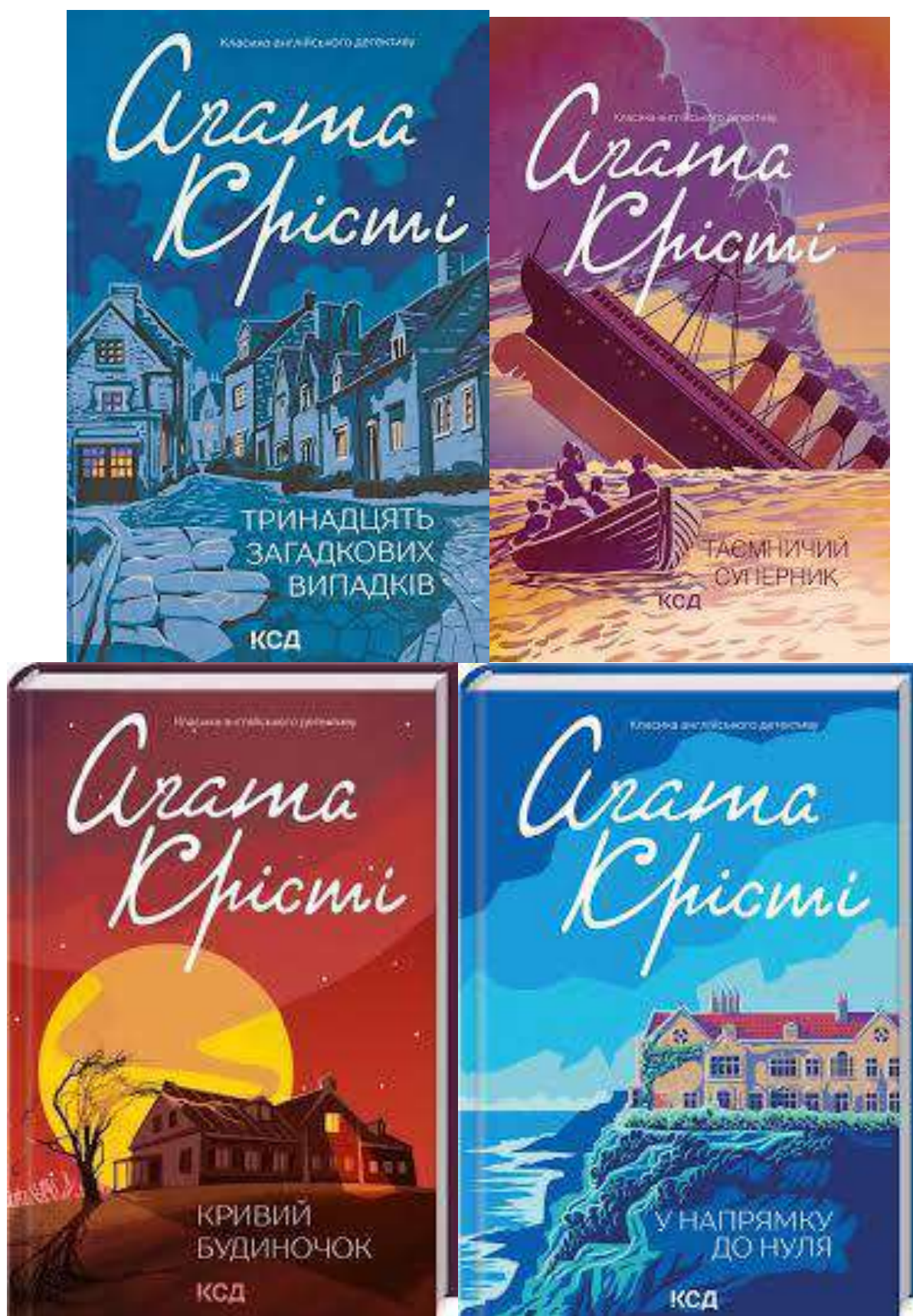


Малюнок 14 ШЕРЛОК ХОЛМС Етюд у червоних тонах Артура Конан
Дойля та Вінсента Малліє





Малюнок 16 Серія обкладинок до романів Агати Крісті, видавництва КСД, 2023-2025 років.



Малюнок 17 Серія обкладинок до романів Агати Крісті, видавництва КСД, 2023-2025 років.

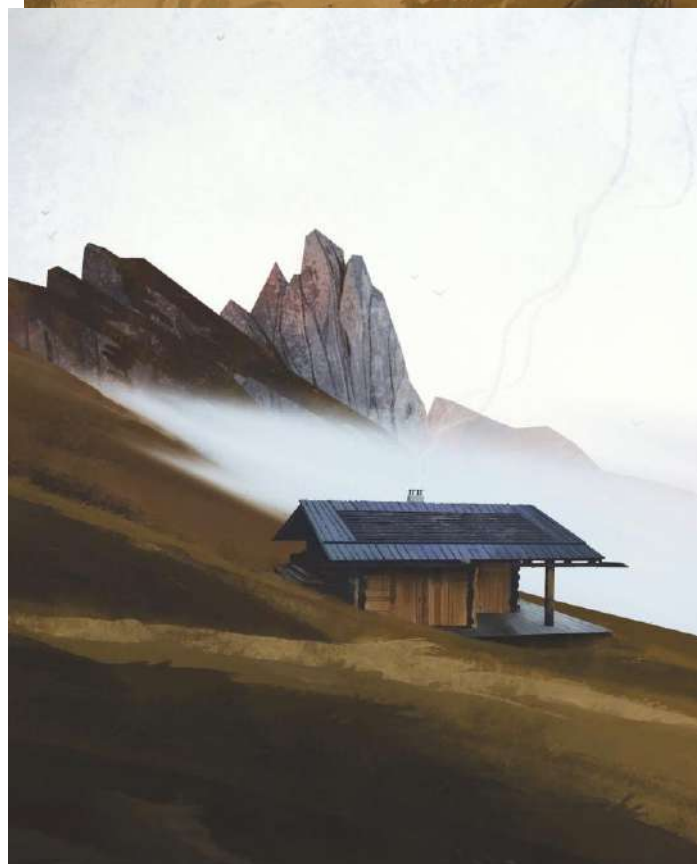




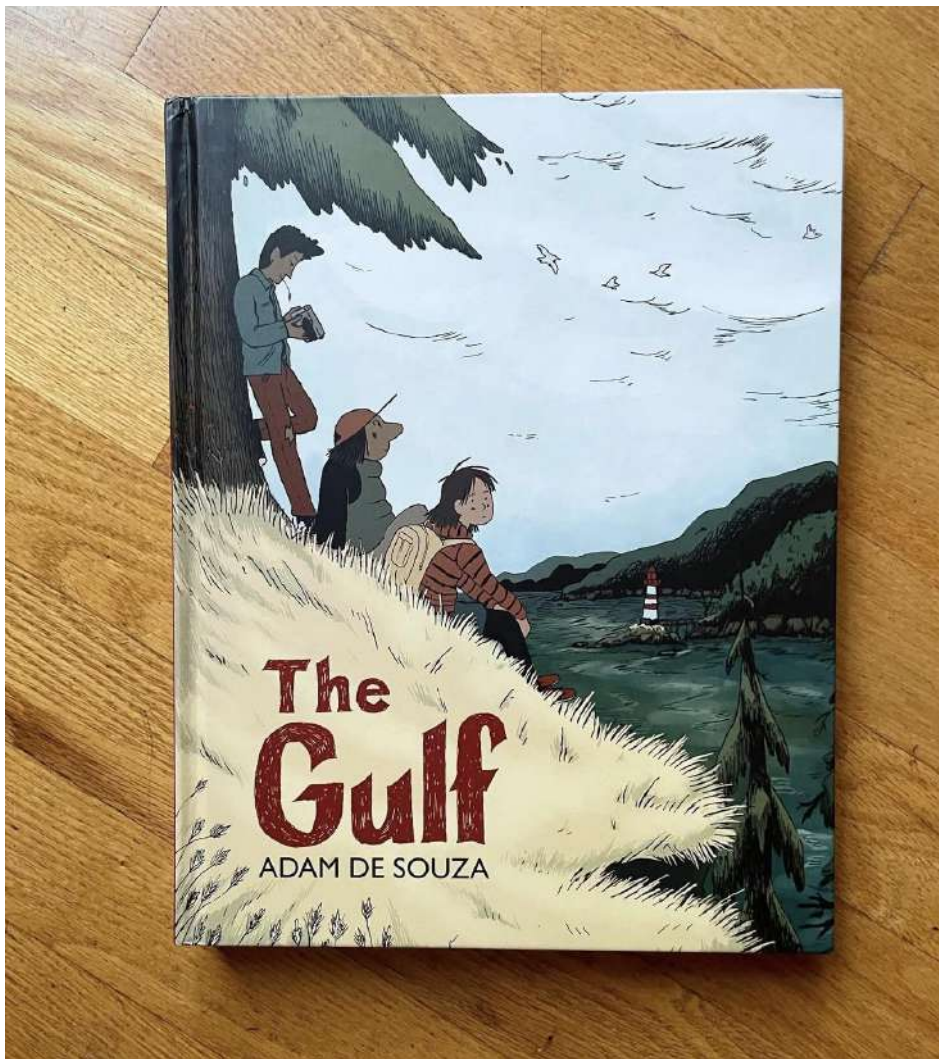
Малюнок 18 Ілюстрації lemoncholy



Малюнок 19 Ілюстрації Himari Chatani



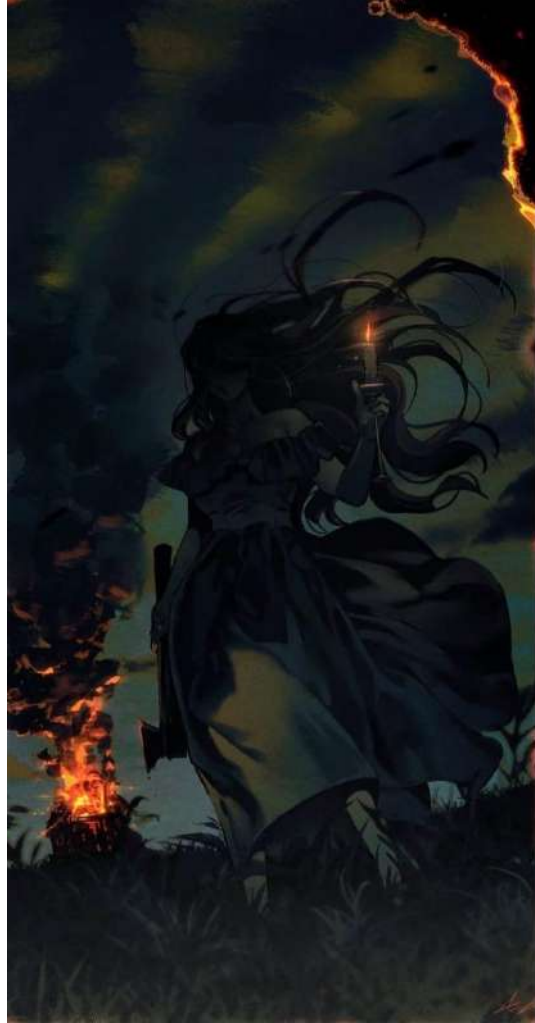
Малюнок 20 Ілюстрації Sara Willia Landscapers

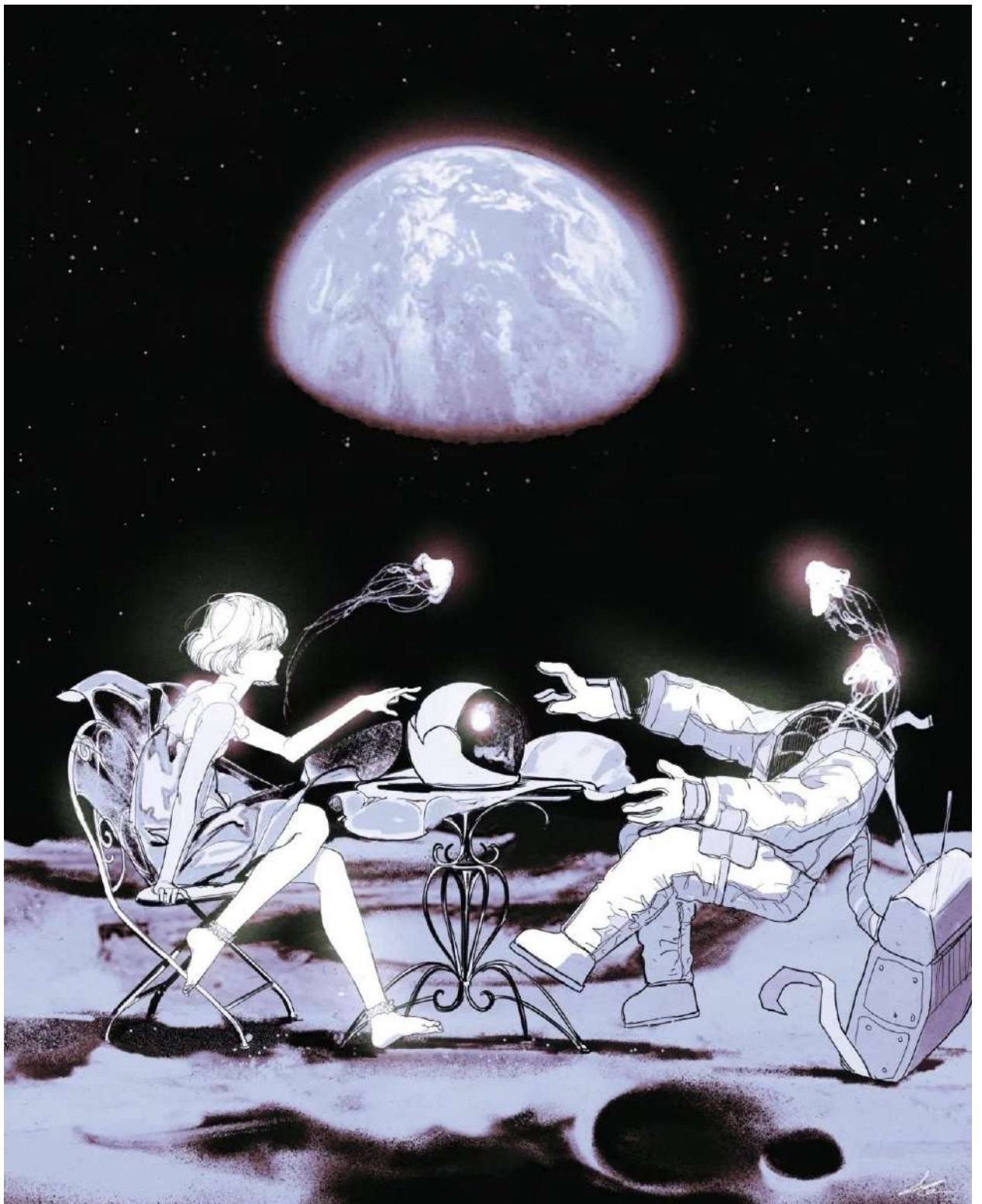




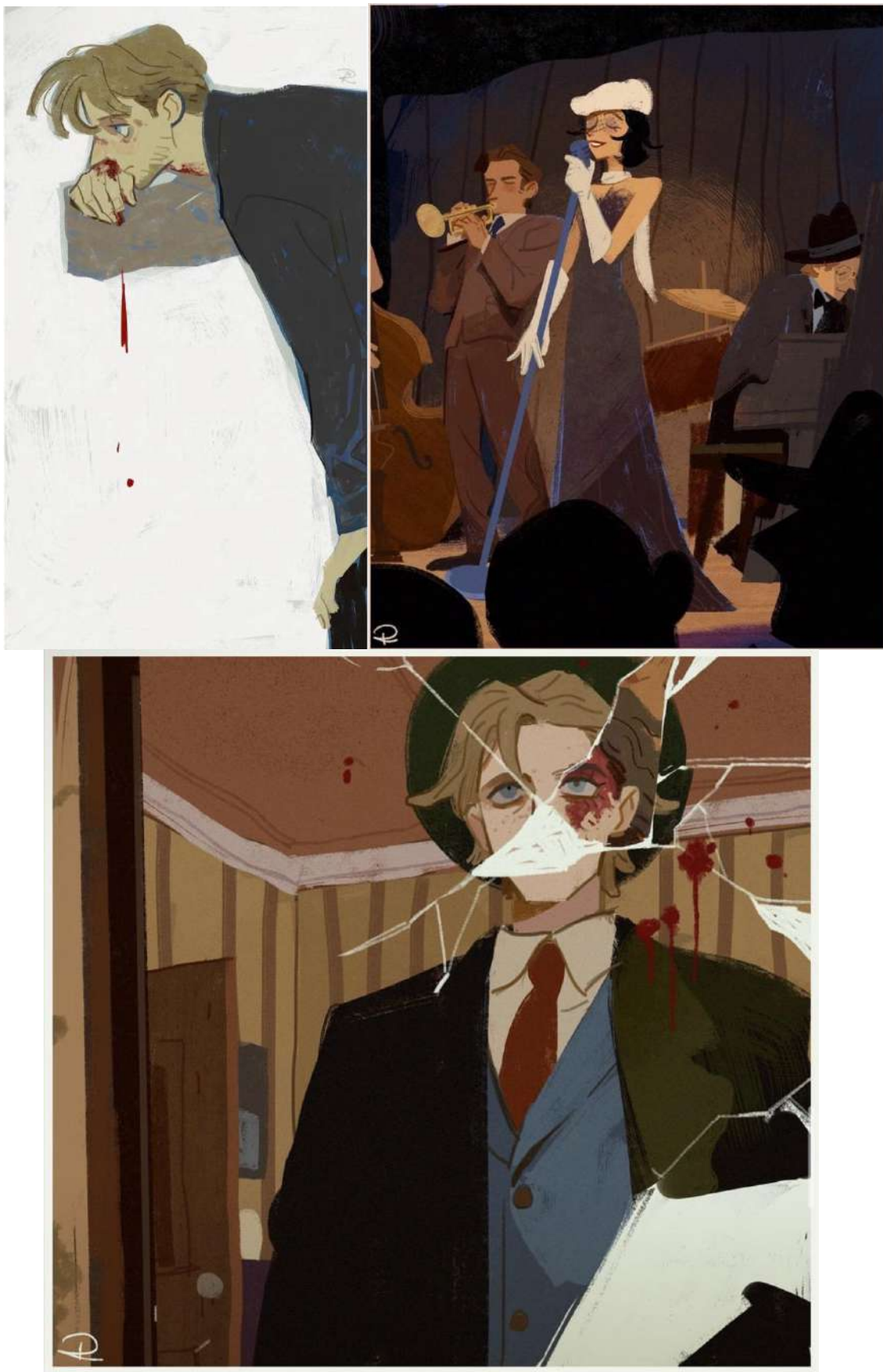


Малюнок 21 Ілюстрації Adam de Souza, *The Gulf*, видавництво tundra





Малюнок 22 Ілюстрації toktin_zq

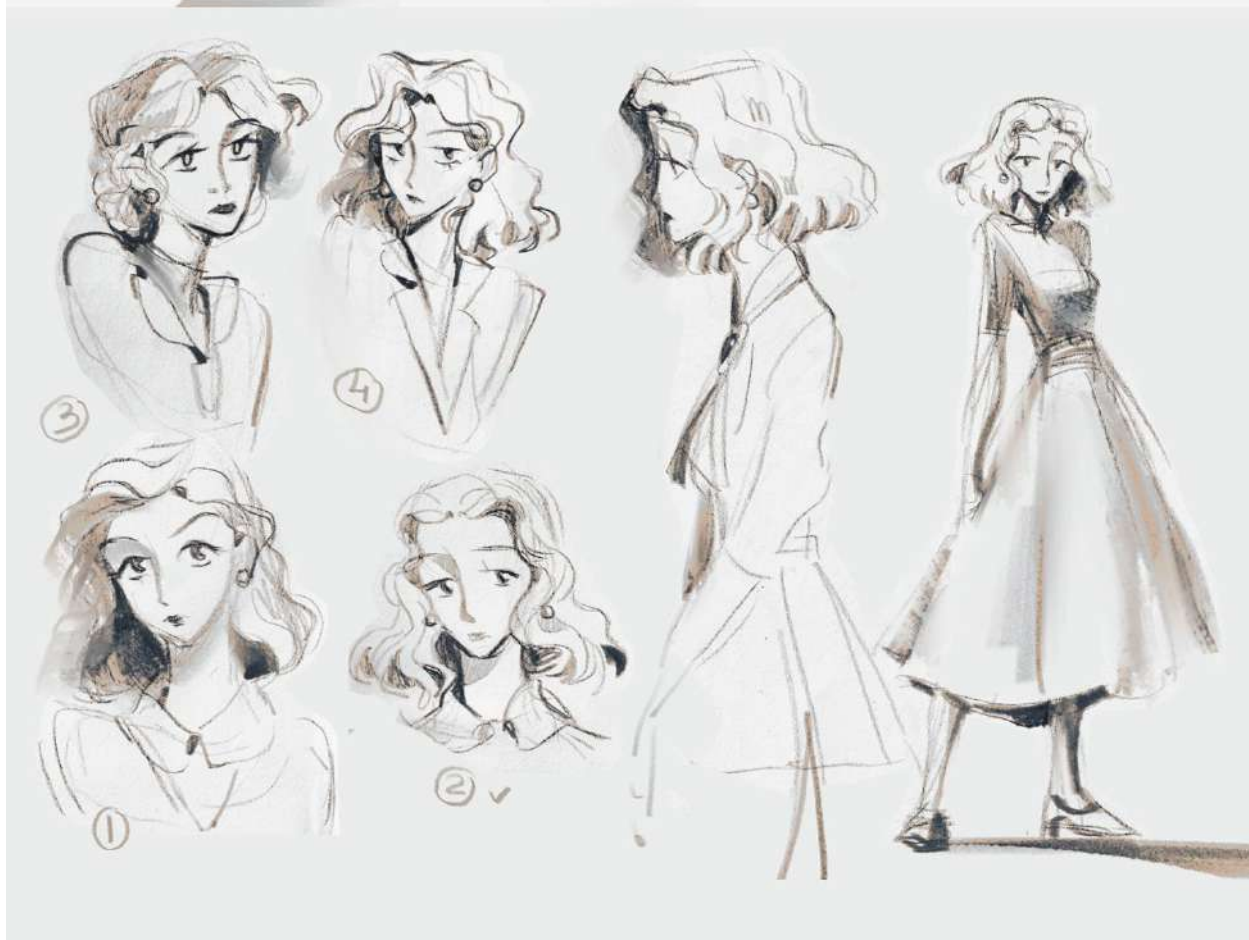
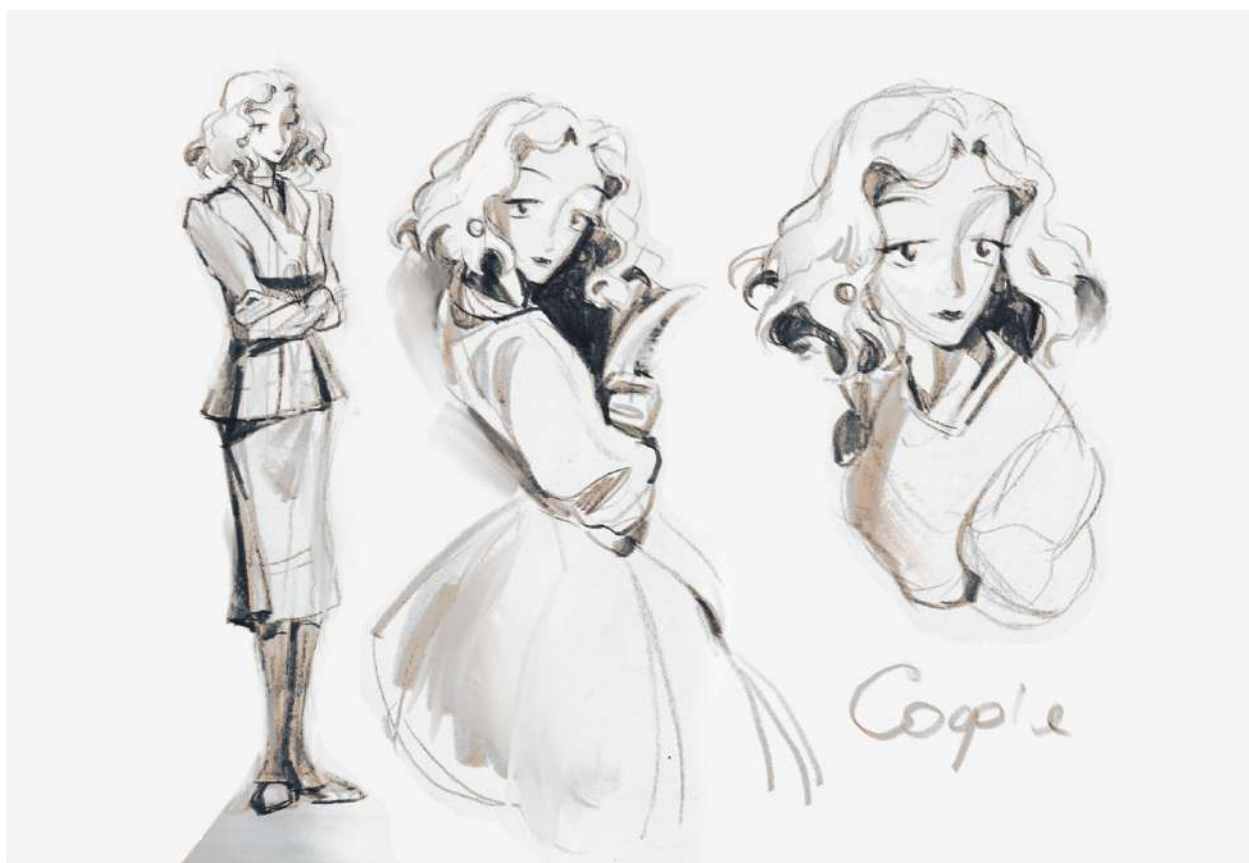


Малюнок 23 Ілюстрації RuiRiel





Малюнок 25 Міністр закордонних справ Великої Британії, Каїр







Малюнок 26 Концепти головних героїв твору



1



2

Малюнок 27 Ескізи до обкладинки



Малюнок 28 Фінальний візуальний вигляд розвороту 6

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра графіки

СЕРІЯ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО ФАНФІКУ

«HARRY POTTER AND THE METHODS OF RATIONALITY»

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

МІЩЕНКО Е. В.

Науковий керівник

Доцент **МЕЛЬНИКОВА У. П.**

Рецензент

Директор видавництва “Astra”,

головний редактор

ДЖАХАВІАДЗЕ Н. Н.

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ІЛЮСТРАЦІЙ	6
1.1 Фанфік як культурне та мистецьке явище: особливості, жанрові характеристики	6
1.2. Візуальна інтерпретація літературних текстів: підходи, принципи та методи ілюстрування	9
1.3. Художні стилі та техніки до ілюстрування літератури у жанрі фентезі	11
РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА СЮЖЕТУ ТА ОБРАЗНОСТІ ФАНФІКУ «HARRY POTTER AND THE METHODS OF RATIONALITY»	15
2.1. Особливості сюжетної структури фанфіку	15
2.2. Характерологічний аналіз основних персонажів та їх потенціал для художньої інтерпретації	18
2.3. Образно-сміслові мотиви у формуванні концепції ілюстрацій	20
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ТА РЕАЛІЗАЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ	24
3.1. Концептуальна розробка ідеї, вибір стилістики та композиційних підходів	24
3.2. Етапи створення серії ілюстрацій: робота з ескізами, деталізація, цифрова обробка	26
3.3. Презентація готової серії: художній аналіз, оцінка ефективності візуальної інтерпретації	29
ВИСНОВКИ.....	32
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	34
ДОДАТКИ.....	37
Додаток А.....	37
Додаток Б	39
Додаток В.....	40
Додаток Г	41

ВСТУП

У сучасному культурному просторі фанфікшн посідає значне місце як форма трансформації, переосмислення та творчого розширення оригінальних художніх світів. Один із найвідоміших інтелектуальних фанфіків – «Harry Potter and the Methods of Rationality» (далі - НРМОР) – має власну розгалужену спільноту читачів, вирізняється складною сюжетною побудовою, зміщенням акцентів із магічної пригоди на логічне мислення й раціональність, а також глибокою психологізацією персонажів. Саме ці особливості визначають його потенціал для художнього візуального осмислення. Сучасна ілюстрація, особливо цифрова, виступає дієвим засобом інтерпретації літературних текстів, формування нових образних рядів і впливу на сприйняття твору аудиторією.

Актуальність теми. Актуальність роботи зумовлена зростанням інтересу до фанатського мистецтва як мистецького та культурного феномену, розвитком цифрових технологій ілюстрування, а також потребою у науковому аналізі візуальної інтерпретації неканонічних літературних текстів. Значність теми підсилюється відсутністю достатньої наукової уваги до художнього потенціалу фанфіків, зокрема НРМОР, попри його значний вплив на онлайн-спільноти та сучасну фентезі-культуру.

Мета дослідження – створити концептуально й стилістично цілісну серію ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» та обґрунтувати художньо-методологічні підходи до її реалізації.

Для досягнення мети визначено такі **завдання**:

- Проаналізувати явище фанфіку як форму сучасної літературної творчості.
- Охарактеризувати теоретичні підходи до ілюстрування літературних текстів.
- Визначити художні стилі та техніки, найбільш релевантні до жанру фентезі.
- Дослідити сюжетні та образні особливості фанфіку НРМОР.

- Провести характеристику основних персонажів і визначити їхній потенціал для візуальної інтерпретації.
- Сформувати концепцію майбутньої серії ілюстрацій.
- Реалізувати етапи створення ілюстрацій: ескізування, деталізацію та цифрову обробку.
- Виконати художній аналіз готової серії та оцінити її ефективність.

Об’єктом дослідження є процес художньої інтерпретації та візуалізації літературних текстів.

Предметом дослідження є серія авторських ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» та методи їх створення.

Практичне значення полягає в можливості використання створених ілюстрацій у цифрових публікаціях, фан-арт спільнотах, художніх виставках, промоматеріалах або візуальному супроводі електронних видань фанфіку. Методичні підходи роботи можуть бути застосовані студентами мистецьких спеціальностей у навчальному процесі, а також художниками, які працюють із літературною ілюстрацією.

Теоретичне значення роботи

Теоретичне значення полягає в поглибленні розуміння взаємодії між літературним текстом та його візуальною інтерпретацією, а також у систематизації підходів до створення ілюстрацій у жанрі фентезі та фанфікшн-культурі.

Новизна полягає у створенні цілісної авторської серії ілюстрацій до фанфіку HPMOR, який досі майже не представлений у професійній ілюстрації, а також у комплексному аналізі його образно-сміслового потенціалу з погляду сучасних візуальних практик.

Методи дослідження

У роботі застосовано такі методи:

- мистецтвознавчий аналіз – для вивчення художніх особливостей і стилістики;

- порівняльний аналіз – для зіставлення принципів ілюстрування різних літературних творів;
- структурно-семіотичний аналіз – для розгляду образної системи фанфіку;
- візуально-пластичний експеримент – для розробки композицій та стилістики ілюстрацій;

Структура роботи

Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 41 сторінок

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ІЛЮСТРАЦІЙ

1.1 Фанфік як культурне та мистецьке явище: особливості, жанрові характеристики

Фанфік сьогодні перестав бути просто хобі для підлітків, які хочуть продовжити історію улюблених персонажів. Усе виглядає значно масштабніше: фанатські тексти стали окремою культурною екосистемою, яку досліджують літературознавці, медіа-теоретики та навіть соціологи. У широкому розумінні фанфік - це наратив, створений на основі вже існуючого художнього світу, але з новими сюжетними лініями, інтерпретаціями чи стилем викладу. І хоча визначення здається технічним, за ним стоїть величезна кількість творчих стратегій [1,с.10]. Якщо спробувати сформулювати більш точне визначення, можна сказати так: фанфік - це спосіб «вторинного» письма, у якому автор не вигадує всесвіт із нуля, а працює з уже відомими культурними моделями, але переосмислює їх настільки активно, що результат часто набуває самостійної цінності. Деякі дослідники навіть називають фанфік формою неофіційної літературної критики, де коментарі до твору замінені художнім сюжетом. Чи не занадто сміливо. Можливо. Але це пояснення добре лягає у контекст механізмів, за якими фанати «переписують» популярні історії [3,с.20].

Варто зазначити, що точних меж між фанфіком і авторською прозою не існує. Іноді межа розмивається настільки, що читач перестає впізнавати, де оригінальний задум автора-першотворця, а де творчі домисли фаната. Проте фанфік усе-таки тримається на опорі - на світі, який уже був створений. Без цього опертя сам феномен втратив би сенс. Цікаво, що фанфік не з'явився разом з інтернетом, як іноді думають. Його витоки сягають задовго до цифрової ери: переписування міфів, альтернативні версії легенд, середньовічні «продовження» класичних сюжетів - усе це нагадує сучасні практики фанатського письма.

Різниця лише в тому, що сьогодні поширення текстів стало миттєвим, а зворотний зв'язок - майже безмежним [22,с.310].

Фанфік живиться взаємодією між автором і спільнотою. У цьому є щось майже лабораторне: текст постійно піддається впливу коментарів, побажань, критики. Інколи здається, що фанфік - це не твір однієї людини, а результат переговорів між автором і великою групою читачів, які теж хочуть «трошки написати» всередині цього світу. Говорячи про жанрові особливості, варто визнати: каталог жанрів у фанфікшні ширший і строкатіший, ніж у традиційній літературі. Тут легко знайти сатиричні альтернативні всесвіти, психологічні реконструкції, текстові експерименти, які навряд чи би пройшли класичну редактуру. Іноді це схоже на творчу майстерню, де головне правило - не боятися спробувати щось дивне.

Фанфік дозволяє авторам працювати з персонажами, яких вони давно знають. Це створює особливий ефект: письменник не витрачає енергію на пояснення базових речей, а може одразу переходити до психологічних деталей, на які оригінальний твір не мав часу. Десь у цьому й ховається його сила - у свободі деталізації там, де «канон» обмежує. Є річ, яку часто недооцінюють: фанфік - це спосіб протесту. Якщо читач не згоден із розвитком подій, він бере слово. Так з'являються альтернативні фінали, інші мотивації, інша мораль. Інколи фанфік виглядає як дружній жест, а інколи - як тихий, але впертий спротив [11,с.60].

Проте не все так романтично. У фанфікшну є своя своєрідна «тіньова сторона»: невпинні дискусії про межі творчої свободи, авторські права і взаємини з оригінальними авторами. Ясності тут мало - юристи сперечаються вже не перший рік, а єдиного рішення досі немає. Але на практиці фанфік існує саме завдяки тому, що спільнота домовляється мовчки: творчість можлива, поки вона не шкодить оригінальному твору. Жанрова специфіка фанфіку також пов'язана з особливим типом читача. Це не пасивний споживач тексту, а співучасник. Інколи навіть здається, що читач і автор міняються місцями: один надсилає ідеї, інший їх утілює, а потім віддає на новий розгляд. Така «циркуляція тексту» нагадує рух у соцмережах, де кожен має право на ремікс [25,с.2].

У мистецькому контексті фанфік можна розглядати як форму інтерпретації. Він працює з візуальною уявою читачів, тому часто стає джерелом для художників: ілюстрації, колажі, фандоми, відеоредакції - усе це виростає з текстів, які ще двадцять років тому не вважали серйозними. Побутове, але поважне спостереження: автори фанфіків часто сміливіші за авторів «канонічних» творів. Їх не стримують видавці, не обмежує ринок, не підганяє політика продажів. Це дозволяє ризикувати: змінювати тональність, експериментувати з мовою, звертатися до наукових теорій, навіть якщо вони здаються надто складними для масового читача [23,с.942].

У межах фентезі-фандомів фанфік іноді виконує функцію культурного мосту. Він поєднує різні покоління, різні інтерпретації, різні читацькі очікування. У такому середовищі формується поліфонія: один всесвіт звучить у сотнях варіацій, і жодна з них не є «неправильною». Це, мабуть, одна з причин, чому фанфікши досі не втрачає популярності. Не можна не згадати й про емоційну складову. Для багатьох фанфік стає способом пережити події, які в оригінальному творі травмували або розчарували. Це свого роду ліки, але створені самими читачами. І хоч науково це пояснити непросто, феномен існує - і його важко ігнорувати. Водночас фанфік - це ще й тренувальний майданчик для майбутніх письменників. Багато авторів, які пізніше публікують власні романи, починали саме з фанатських текстів. І це не випадковість: писати у знайомому світі простіше, ніж будувати свій із нуля; це дає змогу зосередитися на розвитку стилю та наративних прийомів [8,с.51].

Отже, у мистецькому розумінні фанфік - це практика переосмислення канону. Це нагадує розмову між автором першотвору та сотнями нових інтерпретаторів, де кожен ставить своє запитання, додає власний штрих і не боїться, що його голос буде зайвим. На основі цього можна зробити висновок, що фанфік існує там, де є потреба продовжувати історії - навіть тоді, коли офіційна література вже поставила крапку.

1.2. Візуальна інтерпретація літературних текстів: підходи, принципи та методи ілюстрування

Візуальна інтерпретація літератури завжди починається з дуже простого, але значного моменту - читання. Не технічного, а такого, коли художник намагається відчувати ритм тексту, його температуру, навіть те, між рядками. Без цього перший ескіз зазвичай виходить холодним і випадковим. Лише після занурення в атмосферу історії ілюстрація починає «рости» зсередини, а не приклеюватися до сюжету механічно. У наукових публікаціях можна знайти визначення візуальної інтерпретації як «творчої трансформації словесного образу у зоровий». Але на практиці все трохи складніше. Інколи художник відчуває сцену інакше, ніж це описано в тексті, і це не помилка - це спосіб діалогу з автором. Зрештою, ілюстрація ніколи не є копією. Вона завжди трішки суперечить тексту, бо додає власні акценти [1,с.30].

Підхід до ілюстрування залежить від того, з яким типом тексту працює митець. У випадку фентезі це, як правило, світ, перенасичений візуальними деталями. Але тут теж існує пастка: художник може надто буквально сприймати описані елементи. Іноді варто відмовитися від частини дрібниць, щоб зберегти емоційний фокус. Без цього картинка розсипається, а очі стрибають між несуттєвими фрагментами. Цікаво, що існує два основні шляхи інтерпретації - умовно «текстовий» та «емоційний». У першому випадку художник зосереджується на точності: пропорції, одяг, архітектура, атмосферні деталі. У другому - на тому, що важко виміряти: настрої сцени, конфлікти, внутрішніх змінах героя. Жоден із цих шляхів не є «правильнішим», але змішування їх дає найбільш переконливий результат.

Принцип композиції в ілюстрації працює так само, як і в кіно: глядач має одразу зрозуміти, куди дивитися. У літературі читач рухається лінійно, слово за словом. У зображенні - усе навпаки: погляд охоплює картину миттєво. Тому художнику доводиться продумувати центр сцени не тільки за сюжетом, а й за психологією сприйняття. Ще один момент, про який часто забувають:

ілюстрування - це не лише зображення персонажів. Це створення світу, який має власну логіку. Наприклад, світло. Напрямок тіні може розповісти про сцену більше, ніж десяток описів у тексті. А колір інколи визначає емоційний тон краще, ніж будь-який діалог [2,с.67].

У процесі адаптації художник нерідко зіштовхується з ситуацією, коли епізод, який у тексті виглядає драматично, у візуальній формі раптом втрачає напругу. Це відбувається тому, що література працює через інтерпретацію, а зображення - через безпосередність. Тут доводиться шукати власні рішення: змінювати ракурс, додавати деталі, іноді навіть відходити від текстової логіки. Варто згадати і про методи роботи з персонажами. Їхній вигляд часто визначається не словами автора, а власною інтуїцією художника. У літературі герой може бути описаний у кількох рисах, але читач формує повноцінний образ сам. Художнику доводиться вибрати одну версію з тисяч можливих. І це завжди ризик - комусь вона здається «точною», комусь - абсолютно чужою.

Методи ілюстрування змінюються разом із технологіями. Традиційні техніки - акварель, туш, графіка - все ще залишаються основою багатьох художніх стилів. Але цифрова ілюстрація відкрила можливість швидко експериментувати: накладати текстури, переробляти композицію, комбінувати стилі. Зараз складно сказати, який метод «кращий». Швидше, це питання того, чи підтримує техніка атмосферу тексту [17,с.23].

У теорії ілюстрування існує поняття «візуальної вірності». Воно означає не точність у дрібницях, а відповідність загальної картини художньому світові твору. Якщо у тексті домінує іронія - похмура, перевантажена деталями ілюстрація може її зламати. Якщо текст спокійний і розмірений - надто динамічна композиція буде виглядати чужорідно. Баланс тут тонкий, інколи навіть хиткий. Окрім композиції та техніки, багато залежить від ритму. Це поняття складно пояснити, але його легко відчувати: одні зображення «говорять» повільно, інші - стрибкоподібно. Ілюстратор, який уважно читає текст, мимоволі підхоплює темп оповіді й переносить його в зображення. Без цього виходить дисонанс, і навіть технічно бездоганна робота здається «непро цю історію».

У літературній ілюстрації є ще один тихий, але помітний принцип - недомовленість. Якщо художник намагається намалювати абсолютно все, що описано у тексті, картинка стає перевантаженою. І навпаки: коли він залишає простір для уяви, зображення працює сильніше. Можливо, це не універсальний закон, але практика показує, що глядач любить дофантазовувати. Методи інтерпретації також різняться залежно від того, чи є ілюстрація частиною серії. Окрема картинка може дозволити сміливі відхилення від стилю, а серія потребує зібраності: повторюваних ритмів, єдиної палітри, впізнаваних композиційних рішень. Інакше роботи починають суперечити одна одній, і візуальний наратив розсипається. У деяких випадках ілюстратор звертається до візуальної метафорики. Наприклад, внутрішній конфлікт героя може бути переданий через гру світла, повторюваний символ, геометрію простору. Це схоже на прихований код, який художник вшиває у роботу. Чи завжди глядач його читає? Ні. Але це не привід відмовлятися від таких рішень [21, С.90].

Таким чином, варто зізнатися: жоден метод ілюстрування не є універсальним. Художник постійно балансує між текстом і власним баченням, між точністю й свободою. У цьому балансі і народжується ілюстрація - не просто картинка, а візуальна інтерпретація, яка допомагає літературному твору «звучати» новим голосом.

1.3. Художні стилі та техніки до ілюстрування літератури у жанрі фентезі

Візуальна мова фентезі завжди виростає зі змішання реального й вигаданого. Художник, який береться за цей жанр, фактично працює у двох площинах - він має зберегти певну впізнаваність форми, але одночасно створити щось таке, чого ніхто раніше не бачив. Це подвійне завдання не дає спокою навіть досвідченим ілюстраторам, адже будь-яка хибна деталь може зруйнувати відчуття достовірності світу. Якщо говорити про стиль, фентезі давно перестало бути однорідним. Поруч із класичними романтичними образами з'явилися гібридні

напрями - темне фентезі, наукове фентезі, низьке фентезі, барокова міфологічність, майже сюрреалістичні варіації. До кожного з цих напрямів потрібно підходити з іншою оптикою. Інколи достатньо одного мазка, щоб картинка з героїчного епосу почала нагадувати химерний сон [6,с.324].

Одним із найбільш упізнаваних стилів у фентезі залишається романтизм. Він працює через підкреслену емоційність, світлотіньові контрасти, піднесені пози героїв. Але часом ця театральність виглядає надто декоративною, і тоді художники свідомо відмовляються від пафосу, переходячи до стриманішого візуального коду. Це, до речі, часто трапляється у сучасних інтерпретаціях. Протилежністю романтизму можна вважати реалізм у фентезі. Він нагадує, що навіть магічний світ має працювати за певними правилами - світло повинно падати природно, тканина має складатися так, як вона складалася б у реальності, а зброя повинна виглядати так, ніби її справді можна тримати в руках. Реалізм додає вигаданому світу ваги. А інколи навіть робить його більш переконливим, ніж реальність.

Зовсім іншу логіку має лінійно-графічний стиль. У ньому майже немає об'ємів, ілюстрація дихає завдяки ритму ліній, а не світлотіні. Цей підхід добре працює для сцен, де поважна символіка, а не матеріальність предметів. Проте існує ризик: надмірна схематичність може позбавити історію атмосфери. Окремо варто згадати декоративні стилі. Вони виростають із орнаментів, ритмічних повторів, великої уваги до деталей. Такі ілюстрації добре працюють у текстах, де світ описаний як складна система культурних шарів. Але художник має зберігати обережність: декоративність легко перетворюється на перевантаження, і тоді сюжет губиться серед візерунків [5,с.54].

Цифрові техніки змінили підхід до фентезі настільки, що інколи важко зрозуміти, де закінчується традиційний живопис і починається цифровий живопис. Програми дозволяють створювати повітряні перспективи, тонкі фактури, складні світлові ефекти, які раніше вимагали тижнів роботи. Але швидкість - це не завжди перевага. Є небезпека потонути в інструментах і втратити смак до композиції. Акварель дає зовсім інший тон. Її м'якість і

нерівномірність кольору дозволяє створювати відчуття магічного туману, руху або невизначеності. Акварельні фентезі-ілюстрації часто виглядають як спогади, а не як документальна фіксація подій. Це може бути доречним для історій, де межа між реальністю й фантазією постійно розмивається [18,с.141].

Техніка, яка несподівано добре працює у фентезі, - монохромна графіка. Вона позбавляє художника можливості «прикрасити» слабкі місця кольорами, тому композиція має бути чіткішою. Зате монохром дуже точно передає драму, напругу, конфлікт. Іноді достатньо чорного й білого, щоб створити світ, який сприймається глибше, ніж кольоровий. Не менш цікавою є змішана техніка. Поєднання олівця з цифровими мазками, акварелі з фототекстурами, графічних силуетів із реалістичним світлом - усе це створює сучасний стиль, який активно використовують у фентезі-проектах. Правда, варто не захопитися експериментом настільки, щоб зникло відчуття єдності.

При створенні фентезі-світів часто використовують техніку «візуального насичення». Вона будується на багат шаровому підході: спочатку загальний силует, потім другий план, потім деталей стільки, скільки витримає композиція. Такий метод створює ілюзію справжності світу. Але, як показує практика, він працює лише тоді, коли автор чітко відчуває межу між глибиною й хаосом. Ще один популярний метод - виділення головного героя світлом. Цей прийом прийшов із театру та кіно, але в ілюстрації він набув особливої ваги. Коли персонаж висвітлений сильніше, ніж решта сцени, читач одразу «пізнає» центр історії. Такий прийом дає змогу керувати увагою, навіть якщо композиція складна.

Фентезі також спирається на символіку. Наприклад, зміщення простору, геометричні мотиви, повторювані кольорові акценти можуть натякати на теми, які текст не проговорює прямо. Візуальні символи роблять світ глибшим, але їх потрібно використовувати делікатно. Надмірна символізація може перетворити сцену на шифр, який ніхто не прочитає. Сучасні художники фентезі дедалі частіше працюють з ідеєю альтернативної естетики. Вони свідомо відходять від канону «середньовічної Європи», додаючи інші культурні впливи - азійські,

африканські, синтетичні. Це розширює уявлення про жанр і дозволяє створювати світи, які виглядають свіжо навіть для вибагливих читачів [19,с.220].

Таким чином, незалежно від техніки, фентезі-ілюстрація тримається на здатності художника повірити у свій світ. Якщо він будує його переконливо, з любов'ю до деталей і власним баченням, техніка стає лише інструментом. А стиль - тим голосом, через який історія розкривається у візуальній формі.

РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА СЮЖЕТУ ТА ОБРАЗНОСТІ ФАНФІКУ «HARRY POTTER AND THE METHODS OF RATIONALITY»

2.1. Особливості сюжетної структури фанфіку

Сюжет «Harry Potter and the Methods of Rationality» на перший погляд нагадує знайому історію, але вже з перших розділів стає помітно, що автор навмисно «ламає» очікування читача. Це не просто паралельний всесвіт - це спроба переосмислити сам принцип побудови наративу про магію. У традиційній версії подій магичний світ живе за законами казки, де багато незрозумілого приймається «як є». Тут же кожен елемент сюжету ніби пропускається через фільтр наукової логіки, хоча моментами складається враження, що ця логіка сама може бути частиною гри, яку веде автор. Однією з найпомітніших рис побудови сюжету є його ритм. Події розгортаються ні ривками, ні плавно - вони формують своєрідні хвилі інтелектуальних викликів [25,с.2]. Сцени, що зовні виглядають другорядними, раптом отримують зовсім іншу вагу, коли персонажі починають розбиратися у мотивах, причинах та наслідках. Це створює цікаве відчуття: наче текст постійно наштовхує читача на питання «А чому саме так?».

Важко не помітити особливість - багат шаровість конфліктів. Якщо у класичному фентезі головний конфлікт зазвичай подається лінійно, то в цьому фанфіку він складається з кількох «пластів», що періодично перекриваються. Є зовнішні протистояння, пов'язані зі світом магії, є інтелектуальні змагання між героями, а є й глибші - ті, що стосуються питання свободи вибору, відповідальності та моральної природи влади. Іноді здається, що навіть дрібна суперечка між учнями може виявитися набагато ширшою за свої межі. Не менш цікавою є структура розкриття інформації. Автор діє майже «детективно»: він не викладає одразу всі карти на стіл, але натяки розсипає щедро. Через це виникає ефект постійного очікування, ніби за текстом стоїть більша система - і читач може її розгадати, якщо уважно стежитиме за деталями. Часом, щоправда, складається

враження, що певні нитки історії нарочито заводять у глухий кут, але саме такі «петлі» роблять структуру фанфіку живою та непередбачуваною [23,с.942].

Сюжет активно грає з альтернативними версіями знайомих подій. Наприклад, зустріч Гаррі з Хогвартсом у цьому фанфіку не є початком магичної казки, а радше відкриттям ще одного поля для інтелектуального дослідження. Звісно, це змінює динаміку всієї історії: замість традиційного «подорож героя» читач отримує майже соціальний експеримент, у якому кожна дія впливає на систему освіти, політики та навіть на загальний баланс магичного світу. Варто звернути увагу й на спосіб побудови кульмінацій. Вони тут не подаються як один великий момент напруження. Навпаки, кульмінаційні точки розтягнуті та розкидані по тексті, утворюючи своєрідні «плато» інтелектуальної напруги. І хоч іноді хотілося б якогось емоційного спалаху, автор послідовно вибудовує інший тип драми - драми роздумів і вибору.

Окремо варто сказати про систему причинно-наслідкових зв'язків. Вона тут посилена настільки, що будь-яка дія персонажа, навіть на перший погляд незначна, може вплинути на події кількома розділами пізніше. Іноді створюється враження, що автор намагається показати: світ, де магія працює за законами фізики чи логіки, ще складніший за реальний. Певною мірою читач стає заручником цієї системності, хоча саме вона надає фанфіку особливої привабливості. Не можна оминути і той факт, що сюжет постійно підважує власні ж твердження. Автор то будує світ за чіткими законами, то демонструє, як вони можуть «ламатися». Цілком можливо, що це - свідомо стратегія, покликана зруйнувати ілюзію стабільності світу і штовхнути читача до сумнівів. Якщо так, то прийом спрацьовує майже безвідмовно: під кінець розділів починаєш сумніватися чи не було частина подій навмисним обманом.

Дещо незвичною є й робота з темпоральністю. Події не завжди розгортаються з традиційною хронологічною рівномірністю. Час може стискатися, розтягуватися, або ж взагалі переставати бути значною категорією - особливо в тих епізодах, де центральну роль відіграють інтелектуальні суперечки. Здається, що час тут підпорядковується думці, а не навпаки. Також сюжет часто

«підсвічує» моральні дилеми. Автор не пропонує готових відповідей - і це трохи дратує, але водночас змушує думати. Подеколи виникає відчуття, ніби персонажі сперечаються не між собою, а з читачем. Власне, ця особливість робить фанфік схожим на довгу розмову, у якій правда ніколи не буває однозначною [24,с.98].

Якщо спробувати стисло описати спосіб побудови сюжету, можна сказати, що він поєднує експериментальність з відчуттям «логічної неминучості». Події з одного боку розгортаються непередбачувано, з іншого - здаються наслідком ретельно вибудованого алгоритму. І хоча іноді ці два підходи стикаються, саме на межі між ними народжується драматургія фанфіку. Цікаво, що сюжет майже навмисно уникає прямої емоційності. Замість цього він вибудовує напругу через інтелектуальне напруження. Там, де інші тексти дали б вибух емоцій, тут ми отримуємо холодний аналіз. І хоча така подача може здатися сухою, вона підкреслює саму ідею фанфіку - що магія може служити інструментом мислення.

Попри складність структури, текст не втрачає читабельності. Можливо, тому що автор тонко відчуває момент, коли варто «переключити передачу» й дати читачеві щось легше - діалог, гумористичний епізод чи коротку паузу. Саме такі моменти врівноважують інтелектуальну напругу і дозволяють тримати ритм читання. Певне враження залишає й композиційний прийом «дзеркальності». Деякі сцени ніби перегукуються із канонічною історією, але у зміненому вигляді. Читач постійно впізнає знайоме - і водночас відчуває підміну. Можливо, це й є головним задумом: змусити побачити знайомий світ під іншим кутом, без романтичного ореолу, але й без цинізму.

Отжк, сюжет будується на відчутті експерименту. Здається, що весь текст - це лабораторія, де взаємодіють магія, логіка та людська природа. І хоча не всі досліди успішні, сама спроба змінити підхід до знайомої історії робить структуру фанфіку особливою, такою, що залишає по собі довге «післясмакове» запитання: а як би виглядали інші казки, якби їх переосмислити тим самим методом.

2.2. Характерологічний аналіз основних персонажів та їх потенціал для художньої інтерпретації

Персонажі у «Harry Potter and the Methods of Rationality» не просто змінені - вони переосмислені настільки ґрунтовно, що інколи здається, ніби це зовсім інші люди, загорнуті у знайомі імена. Саме тому художня інтерпретація цих образів має бути не копіюванням канону, а уважним слуханням того, як персонажі «говорять» у цьому альтернативному світі. Першим, звичайно, стоїть Гаррі - і саме на ньому найпомітніше видно, як текст перетворює героя з обраного «хлопчика, що вижив» на мислителя, який часом занадто гостро відчуває власну відмінність. Гаррі тут не просто розумний - він мислить як людина, яка не звикла приймати нічого за вірою. Місцями складається враження, що його раціональність - це навіть не риса характеру, а спосіб оборони від хаотичного світу магії. З художньої точки зору це відкриває чимало можливостей: його можна зобразити не як героя з романтизованим ореолом, а як хлопця, у якому постійно щось «бурлить», наче в машині, що працює на межі своїх можливостей. Іноді це навіть виходить за межі звичного, адже художнику доводиться передавати не просто зовнішність, а інтелектуальну напругу - ту, що відчувається між рядками [25,с.51].

Герміона в цьому фанфіку виглядає зовсім інакше, ніж у класичній версії. Вона прагне бути «правильною», але робить це не завдяки книжкам, а через власне почуття справедливості. Її сумніви, які в каноні приховані, тут виходять на поверхню. І, треба зізнатися, інколи її боротьба за моральну послідовність звучить драматичніше, ніж будь-які магичні баталії. Для художника Герміона стає образом внутрішнього пошуку: у її обличчі можуть з'являтися тіні нерішучості, а у поставі - напруга між бажанням бути кращою і страхом помилитися. Цікаво змінюється і Драко Малфой. Це вже не розпещений спадкоємець чистокровного роду, а підліток, змушений дивитися на світ крізь постійні очікування з боку власної родини. Його діалоги з Гаррі - це не просто обмін шпильками, а зіткнення моделей світу. У художній інтерпретації це може проявлятися через контраст -

стриманий одяг, різкі лінії, напружені жести. Малфой у цьому фанфіку нагадує людину, яка постійно балансує між тим, ким її хочуть бачити, і тим, ким вона могла б стати.

Професор Квірел - один із найскладніших образів. Його харизма настільки непрямая, що часом викликає підозру: чи ми бачимо справжнього Квірела, чи лише одну з масок. У тексті він поводить себе з Гаррі майже як ментор, але між цими розмовами відчувається прихована загроза. Художньо це дає цікаву можливість працювати з подвійністю: світло і тінь, м'які риси обличчя, які раптом різко обриваються суворим поглядом; постать, що ніби не до кінця вписується у простір. Така неоднозначність дозволяє створити образ, у якому постійно щось насторожує. Альбус Дамблдор у цій історії виглядає майже парадоксально. Ніби й мудрий, але ця мудрість іноді межує з хаотичністю. Складається враження, що він одночасно знає більше за всіх і при цьому навмисне залишає навколо себе безліч загадок. Ілюстративно це дає можливість відійти від його канонічного «м'якого» образу й додати до нього трохи загадкової недовомовленості. Можливо, навіть певну хитру усмішку, яка скоріше ставить запитання, ніж відповідає [22,с.310]..

Снейп, попри те що у фанфіку він менш емоційно вибуховий, усе одно зберігає свою напруженість. У ньому менше драматичності, більше - холодної стриманості. Якщо у каноні він буквально «живе» у своїй травмі, то тут він радше спостерігач, що навчився тримати дистанцію. Художник може підкреслити це різкою пластикою, відстороненням у погляді, майже геометричною точністю рухів. Не варто забувати й про другорядних персонажів - вони теж набувають нової якості. Наприклад, Макґонегел у цьому фанфіку дещо тепліша, але при цьому не втрачає своїх вимогливих рис. Були б можливі ілюстрації, де її строгість поєднується з людяністю - і це контраст, який легко пропустити, але важко не помітити, коли він з'являється у графіці.

Цікавою залишається і постать Люциуса Малфоя. Він тут не стільки злодій, скільки стратег, який мислить політичними категоріями. Його холодність - це не зло, а інструмент. Для художника це означає іншу візуальну мову: менше емоцій, більше стриманого блиску, чіткість у всьому - від костюма до способу тримати

голову. Особливість, на яку варто звернути увагу, - зміна тональності стосунків між героями. Напруження між Гаррі та Герміоною має інтелектуальний характер, а не романтичний. Це змагання світоглядів, а не почуттів. Іноді ця тональність відчувається навіть без слів - у погляді, у поставі, у тому, як вони стоять одне навпроти одного [12].

Власне, потенціал для художньої інтерпретації у цьому фанфіку народжується не стільки з зовнішніх характеристик, скільки з внутрішньої психології персонажів. Це робить роботу складнішою: доводиться передавати не просто портрет, а характер, який формується на межі раціональності, емоцій та моралі. Іноді хочеться спростити образ, але текст ніби змушує дивитися глибше. Ще один цікавий момент - відсутність чітких «героїв» і «антигероїв». Усі персонажі діють у межах своїх переконань, і жоден з них не виглядає однозначно добрим чи поганим. Така неоднозначність якраз і створює чудове поле для художнього пошуку. Можна працювати з напівтінями, прихованими емоціями, недомовленостями. Іноді здається, що персонажі цього фанфіку більше нагадують реальних людей, ніж фентезійні фігури. Вони сумніваються, помиляються, сперечаються із собою. Усе це відкриває шлях до нюансованої, багатой візуальної мови, де одна лінія чи тінь можуть передати більше, ніж текстовий опис.

Таким чином, художній потенціал персонажів «Methods of Rationality» криється у їхній внутрішній неоднозначності. Зовнішні риси тут - лише верхній шар. Справжня робота починається тоді, коли ілюстратор намагається зрозуміти, що саме рухає цими людьми. І хоча іноді здається, що відповіді не існує, саме цей пошук робить створення ілюстрацій по-справжньому цікавим.

2.3. Образно-сміслові мотиви у формуванні концепції ілюстрацій

Працюючи з фанфіком «Harry Potter and the Methods of Rationality», одразу стикаєшся з тим, що смислові опори історії знаходяться не лише у подіях чи діалогах. Вони виникають у підтекстах, у дрібних натяках, у світоглядних зіткненнях персонажів. І саме ці приховані смисли виявляються тим матеріалом, з

якого формується художня концепція майбутніх ілюстрацій. Не можна просто «намалювати сцену» - потрібно зловити стан, інтонацію, внутрішній рух думки, який інколи важче відчувати, ніж відтворити. Одним з найпомітніших мотивів є зіставлення науки і магії. Це не боротьба, не конфлікт і не спроба довести перевагу одного над іншим. Швидше це діалог двох способів бачення реальності. У художньому плані цей мотив часто виявляється через контрасти: холодне світло проти теплих відтінків, чіткі геометричні силуети поруч з плавними лініями, які неможливо пояснити логічно. Іноді навіть форма тіні або вигин предмета може натякати на те, з якого «табору» походить думка персонажа [5,с.54].

Ще один вагомий мотив - пошук раціональних меж у світі, де вони постійно розмиваються. Гаррі намагається осмислити магію так, ніби вона підкоряється законам фізики, але світ відповідає йому не завжди чесно. Художньо це проявляється у зсуві форми: об'єкти виглядають знайомими, але наче дещо «не так». Ніби у просторі є тріщина, яку не можна побачити прямо, але можна відчувати через порушення звичної логіки композиції. Не менш помітним є мотив двозначності. Багато персонажів у цьому фанфіку приховують свої справжні наміри, і ця мінливість створює певне відчуття непевності простору. Часом сцена виглядає безпечною, але в ній є щось невловиме - деталь, яка натякає на інший перебіг подій. У візуальній мові це може бути різниця між освітленою частиною і тією, що навмисно затінена; або ж обличчя персонажа, яке на мить здається відкритим, але при ближчому розгляді - абсолютно непрозорим.

Мотив причинності - ще один шар, який постійно нагадує про себе. У цьому тексті жодна дія не розчиняється безслідно. Усе повертається, але не завжди очевидно. В ілюстраціях це можна передати через повторюваність дрібних елементів: схожі орнаменти, ритм ліній, відображення певних форм у зовсім інших сценах. Це ніби візуальний спосіб підкреслити: події не існують ізольовано, вони пов'язані між собою тонкими нитками. Важко оминати й мотив інтелектуального змагання. Переважна частина сюжетних взаємодій - це не емоційні конфлікти, а суперечки ідей. Візуально передати цей тип напруження складніше, ніж звичайні битви чи драму. Тут працюють інші речі: погляд, що

ковзає убік; жест, який ніби запрошує до обговорення; дві постаті на протилежних кінцях композиції, між якими лежить невидиме поле думок. Інколи цього достатньо, щоб відчувати атмосферу інтелектуальної гри [9,с.45]..

Суттєвим є також мотив контролю й невідомості. Персонажі часто намагаються керувати обставинами, але не завжди розуміють справжню природу подій. У художньому ключі це може з'являтися у вигляді елементів, які наче «виходять за рамки» сцени або проривають звичні межі простору. Непередбачуваність тут стає частиною композиційного задуму. Окрему роль проявляє мотив дорослішання, але не фізичного - інтелектуального та морального. Герої вчаться мислити, брати відповідальність, розуміти складність світу. У графіці це часто проявляється через світло: слабке - у сценах пошуку, різке - у моментах внутрішніх зрушень, тепліше - коли герої починають довіряти одне одному. Світло в цьому фанфіку майже говорить.

Ще один цікавий пласт - мотив вибору. У цьому тексті вибір ніколи не є остаточним і не визначається єдиною очевидною відповіддю. Він завжди складніший, ніж здається. Тому в ілюстраціях можна працювати з багатоскладовими композиціями, де об'єкти ніби тягнуть у різні боки, створюючи внутрішній дисбаланс. Такий прийом передає відчуття, що персонаж стоїть між кількома можливими шляхами. Певне місце займає і мотив експерименту. Світ фанфіку нагадує лабораторію, де кожна дія може стати тестом. У візуальній мові експериментальність проявляється через нетипові ракурси, несподівані поєднання кольорів або зміну масштабу, коли дрібна деталь раптом стає основою. Цей мотив особливо пасує сценам, де магія подається як поле для дослідження.

Мотив руйнування очікувань пронизує практично всю історію. Те, що здається знайомим, виявляється іншим. У художньому плані це може втілюватися через композиції, які спочатку виглядають класичними, але при детальнішому розгляді мають зсув: порушену симетрію, зміщений центр уваги, неочікувану деталь на задньому плані. Ваговою є тема довіри - або її браку. У цьому фанфіку довіра ніколи не дається легко: її потрібно обґрунтувати, витримати, перевірити. Тому в ілюстраціях можуть з'являтися сцени, де персонажі формально стоять

поруч, але їхні тіла повернуті у протилежні боки; або ж вони ніби тягнуться один до одного, але між ними залишається простір, заповнений напругою.

Є і мотив межі - межі між знанням і незнанням, між правдою і маніпуляцією, між тим, що герой хоче бачити, і тим, що насправді існує. Художньо це дозволяє працювати з переходами: розмиття ліній, поступове затемнення, відчуття простору, що стає менш чітким, коли герой наближається до питання, на яке боїться знайти відповідь. Подеколи в тексті виникає мотив іронії - не глузливої, а радше тієї, що допомагає персонажам не втратити людяність у складних ситуаціях. Ілюстрації можуть передавати це через міміку, трохи підкручені жести, легкий перекис у позах. Це додає живості без надмірного комізму [7,с.6].

Таким чином, центральним залишається мотив пошуку істини. Він проходить через весь фанфік, але не як догма - швидше як нескінченний процес. У візуальній концепції це може проявлятися у сценах, де простір ніби «відчиняється» перед персонажем, але не дає відповіді. Іноді навіть композиція, спрямована вдалину, створює відчуття, що шлях довший, ніж здається. Усі ці мотиви формують образну основу серії ілюстрацій. Вони не нав'язують художнику жорстких рішень, але створюють поле, у якому можна шукати власну мову - тонку, багатопланову, уважну до деталей і настроїв.

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ТА РЕАЛІЗАЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ

3.1. Концептуальна розробка ідеї, вибір стилістики та композиційних підходів

Планування серії ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» починається не з олівця чи планшета, а з питання: «Що саме я маю показати, чого не видно у тексті, але відчутно між рядками?» Це звучить майже банально, однак без цього кроку зображення перетворюються на декоративні вставки, а не на окремий пласт смислів. Тому першою опорою стає не сюжет, а тональність твору - поєднання науковості, іронії та майже лабораторної уважності до деталей. Поступово з'являється ідея: стилістика має підсилювати інтелектуальну природу фанфіку. Не обов'язково робити ілюстрації холодними чи надто «математичними», та певна структурована ясність усе ж потрібна. Це той випадок, коли художник ніби одягнений у мантію, але в руках тримає не чарівну паличку, а схематичний ескіз. Цей контраст і стає стрижнем концепції [3,с.20].

При виборі стилістики довелося зважати на доволі дивну характеристику тексту: він постійно тримає дистанцію між емоціями та логікою. Деякі сцени майже просяться бути театральнo драматичними, проте в фанфіку їх «відрізають» раціональні ремарки героя. Саме тому здається логічним змішати дві візуальні мови - більш «теплій» фентезійний живопис і стриману наукову графіку. Це поєднання не зовсім звичне, але фанфік сам по собі не вписується в рамки класичного фентезі, тож стилістика мусить відображати цю гібридність. Композиція кожної ілюстрації теж виникає не сама по собі. Доводиться оцінювати, що саме є смисловим центром: дія, обличчя персонажа чи обставини, які в оригінальному тексті часто подані у вигляді логічного висновку героя. І тут постає дилема - чи варто зображати складні теоретичні міркування через прямі символи? Прямолінійність у таких випадках може здешевити зміст, тому краще вдатися до натяків: світлові акценти, геометричні структури, деталі, що з'являються лише при уважному розгляді [1,с.30].

Інколи композиція вимагала перебудови після першого ж ескізу. Варто зізнатися, частина ідей на папері виглядала надто «академічно», ніби ілюстрації до підручника, а не до фентезійного роману. Тому доводилось шукати баланс: зменшувати кількість прямої схематичності та вводити динаміку - жест, рух, вираз обличчя, невловимий натяк на емоцію, яку герой наче й приховує, але автор дозволяє читачеві здогадатися. Пошук стилістичної логіки наштовхнув на цікаву думку: кожна сцена може мати власний «інтелектуальний ритм». У деяких епізодах він швидкий і навіть трохи хаотичний, у інших - уповільнений, спрямований на аналіз. Цей ритм можна перенести в зображення, змінюючи густоту штрихів, роздільність контрастів і навіть ступінь деталізації. Такий підхід не абсолютно точний - радше інтуїтивний, але він допомагає уникати шаблонності [6,.с.324].

Під час розробки стилю постійно виникало питання: чи не буде такий візуальний підхід відволікати від першоджерела? Це сумнів, який складно усунути остаточно. Зрештою, найкращий спосіб уникнути дисонансу - спиратися на логіку самого тексту: якщо фанфік постійно пояснює, чому саме герой робить той чи інший вибір, ілюстрації теж мають ставити питання, а не давати надто прямі відповіді. Поважним виявився й вибір колірної системи. Звичний для поттеріани темний чарівний антураж не завжди доречний - частина сцен у творі має майже лабораторну чистоту думки, яку хочеться підкреслити світлішими, раціональнішими палітрами. Проте повністю відмовлятися від фентезійних тонів теж неможливо, інакше зникне чарівність світу. Тому колір тут працює як індикатор: що більше логіки в сцені, то стриманіша палітра; що більше емоцій - то насиченіші відтінки (див. додатки).

Постала й інша проблема: чи дозволяти собі відхилення від описів автора? Власне бачення іноді вступає в суперечність із текстом. У таких ситуаціях доводиться шукати компроміс - не суперечити тому, що сказано прямо, але й не відмовлятися від інтерпретації, яка підсилює атмосферу. Це не завжди просто, але саме така напруга між «буквальним» і «уявним» робить ілюстрацію живою. Композиційні рішення нерідко вибудовувались навколо центральної метафори

сцени. Якщо момент присвячений інтелектуальній боротьбі, композиція може бути симетричною, майже як шахова дошка. Якщо в сюжеті з'являється ризик, невизначеність або моральний вибір, структура може стати ламаною, відкритою, такою, що дозволяє погляду «виходити» за межі [21,с.90].

У процесі виникло спостереження: фанфік майже не залишає персонажів без контексту. Усе, що вони роблять, пов'язане з якоюсь логічною системою. Тож ілюстрація без фону або без деталей здається неправдивою. Це не означає, що фон має бути перевантажений, але він мусить працювати як сценічна підказка - додавати інформацію, а не просто заповнювати простір. Загальна концепція почала формуватись тоді, коли стало зрозуміло: серія ілюстрацій - це не збірка окремих картинок, а цілісний візуальний коментар до тексту. Кожна робота має не повторювати сюжет, а створювати новий рівень сприйняття, який не суперечить джерелу, але виводить його за межі звичного читання [4,с.77].

Таким чином, варто зберегти гнучкість. Навіть після визначення стилю деякі сцени вимагають іншого підходу - так буває, коли текст раптом стає емоційнішим, або навпаки знижує градус драматичності. Жорстка система візуального оформлення тут би зламалася, тому концепція допускає варіативність. Власне, у цьому й полягає її життєздатність. Якщо коротко, вибір стилістики та композиції для цієї серії - це постійне балансування між чарівністю та раціональністю, між образністю і науковістю, між вірністю тексту та власним творчим читанням. Саме ця напруга і визначає характер усієї ілюстративної концепції.

3.2. Етапи створення серії ілюстрацій: робота з ескізами, деталізація, цифрова обробка

Перший крок у створенні серії ілюстрацій завжди починається з ескізів - тих, що нагадують скоропис думок на папері. Тут ще немає остаточної форми, немає точності, зате є відчуття свободи, коли можна дозволити собі помилки і випадкові рішення. Цей етап нагадує пошук нитки у клубку: інколи лінія здається

зайвою, інколи несподівано відкриває композиційний хід. Варто зазначити, що точних правил для ескізів не існує: хтось малює швидко, хтось повільно, а результат завжди залежить від того, наскільки уважно художник слухає текст. Під час роботи над ескізами часто виникає питання пропорцій і просторових відносин. У фанфіку «Methods of Rationality» багато сцен нагадують лабораторні експерименти: персонажі, предмети, навіть простір між ними формують логічні ланцюги. На ескізі варто передати не лише пози, а й взаємодію - куди дивиться персонаж, як рухається рука, який об'єкт підкреслює його внутрішній стан. Іноді навіть маленька деталь, як нахил голови чи кут світла, може змінити сприйняття сцени повністю [2,с.67].

Після того, як основна структура ескізів вироблена, починається етап деталізації. Тут кожен штрих набуває сенсу: фактура тканини, текстура волосся, відблиск на склянці або блиск магічного ефекту. Варто пам'ятати, що деталізація не завжди означає «більше інформації». Навпаки, іноді менше - більше: надмірна деталізація може відволікати від головного мотиву сцени. Тому на цьому етапі доводиться постійно балансувати між видимим і прихованим, між тим, що важливо для сюжету, і тим, що створює атмосферу. Цікаво, що деталізація допомагає відчувати персонажів ще глибше. Маленькі елементи - складки одягу, злегка зрушена постава, відблиск у очах - можуть передати сумнів, скепсис чи внутрішню боротьбу. У цьому фанфіку персонажі часто мислять і діють одночасно, а не емоційно, тож художнику доводиться шукати візуальні еквіваленти мисленнєвого процесу. Іноді здається, що в одній ілюстрації треба показати одночасно кілька шарів дії, що є непростим завданням для композиції.

Цифрова обробка стає наступним етапом, але не фінальним - швидше способом надання ескізу життя. Тут можна змінювати колір, світлотінь, додавати глибину простору, підкреслювати головні акценти. Цей процес схожий на «вмикання лампи» у кімнаті: текстури і контрасти заграють по-новому, дрібні деталі, які на папері губилися, стають помітними, а композиція набуває єдності. Іноді доводиться робити декілька версій, бо цифрова обробка може виявити проблеми у балансі світла чи масштабі, які на ескізі не були очевидні. Варто

зазначити, що цифрова робота відкриває можливості для експериментів із кольором. Для цього фанфіку вибір палітри - не просто естетичне питання, а засіб передачі тональності сцени: холодні тони для розумових змагань, теплі - для інтимних чи моральних моментів, нейтральні - для сцен пошуку та аналізу. Колір тут працює як мовчазний коментар до тексту [17,с.23].

На цьому етапі також починають уточнювати композиційні деталі: перспективу, розташування персонажів у просторі, напрямки поглядів і рухів. У фанфіку «Methods of Rationality» це особливо вагово, бо сцени часто нагадують інтелектуальні лабораторії, де взаємодія всіх об'єктів має значення. Від правильного розташування залежить, чи буде передана логіка сцени, її внутрішня напруга, чи все зведеться до статичного малюнка. Під час роботи з цифровими шарами часто виникає спокуса додати ефекти магії буквально. Але тут варто не переборщити: магія у тексті не завжди яскрава чи ефектна, вона радше логічна, контрольована. Тому у ілюстраціях вона втілюється через тонкі акценти: світлові лінії, слабкі ореоли або відблиски, які не відволікають увагу від персонажів [18,с.141].

Не менш основним є етап фінальної перевірки: перегляд ілюстрації у цілісності серії. Тут можна зрозуміти, чи всі роботи виглядають як одна концепція, чи кожна сцена дотримується обраного стилю та композиційної логіки. Іноді доводиться повертатися до ескізів або деталізації, бо цифрова обробка виявила дисонанс або незбалансованість. І останній момент - робота з текстурою і дрібними деталями цифрового формату. Вони додають глибини, роблять об'єкти більш «живими» і створюють відчуття об'єму. Це може бути текстура тканини, поверхня каменю, відблиски металу. Така робота потребує терпіння, бо дрібниці мають сенс тільки в контексті композиції і не повинні домінувати над основним смисловим центром сцени (див.додатки) [8,с.51].

Отже, усі ці етапи - від ескізів до цифрової обробки - утворюють послідовну, але гнучку систему. Варто не боятися повертатися назад: інколи ескіз, який здавався невдалим, після роботи над деталізацією і кольором стає

найсильнішою ілюстрацією серії. Саме така динаміка дозволяє знайти живий баланс між текстом фанфіку і власною художньою інтерпретацією.

3.3. Презентація готової серії: художній аналіз, оцінка ефективності візуальної інтерпретації

Готова серія ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» виявилася не просто набором картинок, а цілісним візуальним наративом. Вона прагне показати, що магія цього світу не обмежується яскравими спалахами або чарівними вибухами, а живе у думках, діях і навіть у мовчанні персонажів. Ілюстрації розкривають логіку та внутрішні процеси героїв, надаючи читачеві відчуття, ніби він спостерігає за світом, де кожне рішення значне і водночас невизначене. Першою особливістю, яку помічаєш у серії, є баланс між емоційною виразністю і інтелектуальною точністю. У багатьох сценах герої мислять швидше, ніж діють, і це вдалося передати через композиційні прийоми: фокус на руках, жестах, поглядах, що ніби перехоплюють потік думок. Навіть мінімальний рух у позі персонажа чи легкий нахил голови передає внутрішній конфлікт, не вдаючись до надмірної театральності [5,с.54].

Колірна палітра серії також працює як окремий наративний шар. Холодні тони акцентують раціональні сцени, де панує логіка, а теплі - моменти внутрішньої напруги або морального вибору. Варто, що кольори не домінують, а підкреслюють зміст: світло стає маркером інтелектуальної активності, тіні - невизначеності та сумнівів. Це створює тонку гру контрастів, яка підтримує динаміку тексту. Композиційні рішення серії різноманітні і водночас цілісні. У сценах інтелектуальних зіткнень персонажі розташовані так, щоб підкреслити взаємозв'язки та суперечності їхніх світоглядів. Кожна композиція передає не лише фізичний простір, а й «логічний» простір взаємодії: відстань, напрямок поглядів, ритм елементів навколо героїв. Це додає ілюстраціям глибини і робить кожен кадр значним сам по собі.

Особливу увагу варто звернути на деталізацію предметного світу. Вона не випадкова: лабораторні інструменти, книги, нотатки, магичні предмети - усе працює як підказка, що розкриває характер сцен і допомагає відчувати логіку світу. Тут проявляється принцип «показати, а не пояснювати», який підсилює ефект занурення читача у атмосферу. Цікавою є робота зі світлом і тінню. У серії світло не просто освітлює сцену, а підкреслює інтелектуальні та емоційні акценти: що варто, що другорядне, де прихована загроза, а де відкривається новий горизонт для героя. Ця гра допомагає створити багатошарову композицію, де увага глядача переміщується відповідно до задуму і тексту [22,с.310].

Ще один аспект - передача темпу дії через графіку. Деякі сцени спокійні, аналітичні, майже статичні; інші - динамічні, де рух, жест і напрямок погляду створюють відчуття мисленнєвої активності. Це робить серію живою і дозволяє глядачеві відчувати інтелектуальну енергію героїв. Особливим у художньому аналізі є відзначити потенціал ілюстрацій для інтерактивного читання. Серія стимулює уяву: деталі, що з'являються лише при уважному розгляді, приховані під тінями чи у другорядних елементах композиції, спонукають глядача «читати» картинку, а не лише сприймати її поверхнево. Це підсилює зв'язок між текстом і образом і робить інтерпретацію більш насиченою [11,с.60].

Оцінка ефективності серії показує, що вона вдало передає характер твору: фанфік з його акцентом на раціональність, логіку та внутрішню боротьбу персонажів знаходить свій візуальний еквівалент. Кожна ілюстрація не повторює сюжет, а підкреслює ті нюанси, що залишаються між рядками, - сумніви, роздуми, моральні вибори. Також серія демонструє гармонійну взаємодію між стилем і композицією. Стримані форми поєднуються з деталізацією і цифровою обробкою, створюючи цілісний візуальний світ. Це підсилює ефект присутності та дозволяє глядачеві відчувати, що він не просто спостерігає сцену, а стає свідком інтелектуального і емоційного процесу [7,с.6].

Таким чином, серія ілюстрацій успішно вирішує завдання візуальної інтерпретації: вона не копіює текст, а доповнює його, надає глибини, розкриває

приховані смисли і підкреслює характер персонажів. У результаті глядач отримує не просто образ, а емоційно-логічний досвід, який резонує з оригінальним твором.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» дозволяє зробити низку висновків, які охоплюють як теоретичний, так і практичний аспекти роботи. По-перше, фанфік виступає не лише як літературний текст, а й як культурне та мистецьке явище, здатне надихати на створення візуальних інтерпретацій. Його особливість полягає у поєднанні раціонального мислення персонажів із фентезійною атмосферою магічного світу, що створює багатий матеріал для художньої роботи. По-друге, аналіз теоретичних підходів до візуальної інтерпретації літератури показав, що успішна ілюстрація - це не просте відтворення сюжету, а передача внутрішніх процесів, атмосферних нюансів та смислових акцентів тексту. Саме здатність уловити інтригу, сумнів, логічний хід думок або моральну дилему героїв робить ілюстрації глибокими та змістовними.

У процесі роботи були виділені головні образно-сміслові мотиви, що формують основу серії: пошук істини, раціональність і логіка у світі магії, внутрішні сумніви та моральний вибір, двозначність і іронія. Ці мотиви стали відправною точкою для розробки композиції, стилю та кольорової палітри, а також визначили характер взаємодії персонажів і навколишнього світу у ілюстраціях. Розробка серії ілюстрацій проходила послідовно через етапи: створення ескізів, деталізацію та цифрову обробку. Кожен етап дозволяв уточнювати концепцію, балансувати між точністю сюжету і художньою вільністю, перевіряти композиційну логіку та емоційну виразність. Робота з ескізами дала можливість експериментувати з формами і пропорціями, деталізація підкреслила внутрішній стан персонажів, а цифрова обробка забезпечила цілісність стилю і композицій.

Презентація готової серії демонструє ефективність візуальної інтерпретації: ілюстрації передають складні внутрішні процеси героїв, атмосферу сцен та інтелектуальний ритм історії. Колір, світлотінь, композиційні прийоми працюють

як додатковий наративний рівень, дозволяючи глядачеві відчувати текст не лише через слова, а й через образи.

Практичне значення роботи полягає у створенні прикладу системного підходу до ілюстрування літературного тексту з багат шаровим смисловим змістом. Серія ілюстрацій може слугувати як навчальний матеріал для художників, що працюють у жанрі фентезі, а також демонструвати можливості взаємодії тексту та зображення у контексті фанатської творчості.

Теоретична цінність полягає у систематизації підходів до візуальної інтерпретації фанфіку, виділенні образно-смислових мотивів та визначенні етапів художньої реалізації. Це дозволяє краще зрозуміти, як поєднання логіки і фантазії у тексті можна передати через графічні засоби, та створює основу для подальших досліджень у сфері ілюстрування сучасних літературних творів.

Новизна роботи проявляється у комплексному підході до створення серії ілюстрацій: від аналізу сюжету і персонажів до художньої реалізації та оцінки ефективності візуальної інтерпретації. Застосування різних стилістичних рішень і композиційних підходів, орієнтованих на внутрішню логіку тексту, є прикладом інтеграції літературознавства і художньої практики.

Таким чином, серія ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» не лише відображає сюжетні події, але й поглиблює розуміння тексту, розкриває його смислові шари та створює додатковий рівень сприйняття. Робота демонструє, що грамотна візуальна інтерпретація може стати повноцінним засобом дослідження і презентації літературного твору, а також надихати на подальші творчі експерименти у сфері мистецтва та дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрющенко. Т. Ілюстрування [Електронний ресурс] : методичні рекомендації до виконання самостійної роботи здобувачів вищої освіти спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» освітньої програми «Технології електронних мультимедійних видань» першого (бакалаврського) рівня .Харків : ХНЕУім. С. Кузнеця, 2025. 96 с. URL: <https://repository.hneu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/35796/1/2025-%D0%90%D0%BD%D0%B4%D1%80%D1%8E%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%A2.%D0%AE..pdf>
2. Батрак В., Косинська А. Ілюстрація – як спосіб візуальної комунікації. Електронний архів КНУТД. Київ 2024. С.67-69 URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/28296>
3. Близнюк М.М. Теоретико-методологічні засади навчання інформаційних технологій у технологічній і професійній освіті: монографія / Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка, 2024. 436 с. URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/23828/1/%D0%91%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D1%8E%D0%BA.pdf>
4. Ван Ханьпін. Порівняльне дослідження художніх особливостей китайської та української дитячої книжкової ілюстрації початку ХХІ ст. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Київ 2023-2024. С.77-89.URL: <https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpm/article/view/606>
5. Гальчинська О.,Пашкевич Калина, Садкова Аліна. Особливості розробки книжкової ілюстрації на прикладі авторських ілюстрацій до творів братів Грімм. Київ, КНУТД, 27 квітня 2022 р с.54-57. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/21088/1/APSD_2022_V2_P054-057.pdf
6. Головач І. та ін. Створення 3-д ілюстрацій до книг. «АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ» Київ, КНУТД, 27 квітня 2023 р. с. 324-

327.

URL:

https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24664/1/APSD_2023_V1_P324-327.pdf

7. Єлисеєва В., Миронова Г. Тенденції розвитку ілюстрації в дитячій літературі від витоків до сьогодення. Інституційний репозиторій Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Київ 2025. С.6 URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/53073>

8. Зайцева В. І. Українське мистецтво книги: шляхи формування і розвитку. Мистецтвознавчі записки: зб. наук. праць. 2021. Вип. 40. Збірник наукових праць «Мистецтвознавчі записки».(цитовання англійською мовою) Київ 2021. С. 51-56 URL: <https://journals.uran.ua/mz/article/view/250334>

9. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ : Видавництво «Arthuss», 2022. 96 с. URL: <https://ru.scribd.com/document/655494747/Itten-Color-Pages>

10. Кліщук Л. Українське видавництво визнали найкращим видавцем дитячих книг у Європі. Новинарня. 2023. URL: <https://novynarnia.com/2023/03/07/ukrayinske-vydavnyctvo/>

11. Кошка А.Д., Здор О.Г., Лихолат О.В. Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю. Український мистецтвознавчий дискурс. Київ 2025.с.60-69 URL: <https://ukrainianartscience.in.ua/index.php/uad/article/view/383>

12. Кузьменко Ю. Болонська виставка ілюстраторів-2024: хто з українців потрапив у фінал. Національна спілка письменників України. 2024. URL: <https://nspu.com.ua/novini/bolonska-vistavka-iljustratoriv-2024-hto-z-ukrainciv-potrapiv-u-final/>

13. Лебедева К. Охрім Судомора: український Бердслі. Бібліотека українського мистецтва. 2018. URL: <https://uartlib.org/exclusive/ohrim-sudomora-ukrayinskyj-berdsli/>

14. Мельник О. Я., Штець Я. В. Українські народні мотиви: практика застосування у дитячій книжковій ілюстрації ХХ ст. Вісник національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2022. № 1. С. 85–89 URL:

http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=vdakkkm_2022_1_16

15. Мільдзіхова Н Книжкова ілюстрація як вид мистецтва. Збірник наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Молода наука-2022»: у 4 т. . Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2021. Т.2. 249 с.(с. 209) URL: https://www.researchgate.net/publication/364088406_Knizkova_ilustracia_ak_vid_mistectva

16. Олійник В. А. Етапи трансформацій українського книжкового дизайну «перехідної доби» (1980–1990 років). Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. 2018. Вип. 2. С. 51–68. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=ditpd_2018_2_6

17. Пешков М. та Брянцев О. Способи та методи ілюстрування історій. Запоріжжя. 2022. С. 23-26 URL: https://www.researchgate.net/publication/366921475_SPOSOBI_TA_METODI_ILUSTRUVANNA_ISTORIJ

18. Ткаченко М.І., Яковець І.О. Ботанічна ілюстрація як специфічний жанр прикладної графіки та мистецтва. Український мистецтвознавчий дискурс. 2024.с.141-147 URL: <https://ukrainianartscience.in.ua/index.php/uad/article/view/244>

19. Токар М. Художньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації. Вісник ЛНАМ. Львів. 2018. С. 220-233. URL: <https://visnyk.lnam.edu.ua/visnyk/2018/35/39059724f73a9969845dfe4146c5660e>

20. Удріс-Бородавко Н., Павлюк А. Фестивалі ілюстрацій та книжкові ярмарки у розвитку української ілюстрації як сектору креативних індустрій. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. Том 4 № 2. Київ 2021. URL: <https://demiurge.knukim.edu.ua/article/view/246819>

21. Golovachuk I., Vorobchuk M., Lelyk Я., Shmelyov B. The Role of 3D Illustrations in the Design of a Children's Book. Art and Design. 2023. P.90-101. URL: <https://jrnl.knutd.edu.ua/index.php/artdes/article/view/1430>
22. Lin Y., Gerasymenko O. Design of children's picture books: visual narratives. Theory and practice of design. 2025. P.310-317. URL: <https://jrnl.nau.edu.ua/index.php/Design/article/view/20093>
23. Oliinyk V. A graphic novel as a popular genre of book publishing in the context of modern design. Linguistics and Culture Review. 2020. P.942-954. URL: <https://lingcure.org/index.php/journal/article/view/1742>
24. Wang H. Graphic illustrations of Chinese and Ukrainian children's book editions of the late 20th century: inspirations and artistic features. Art and Design. 2024. P.98-112. URL: <https://jrnl.knutd.edu.ua/index.php/artdes/article/view/1510>
25. Yudkowsky E. .Harry Potter and the Methods of Rationality. chapters 1–122 plus omake files 1–4. Page 2. Based on the characters of. J. K. ROWLING. URL: <https://cdn.jsdelivr.net/gh/rjl20/hpmor@0c10d2e8b6bd68e88fd2fc6e6b233140917e7314/out/hpmor.pdf>

ДОДАТКИ

Додаток А

Рисунок 1. «Абстрактні композиції з природними мотивами»

«Органічний діалог» складна багатошарова композиція, виконана в техніці графіту та кольорових олівців. Поєднує абстрактні сині плями з чіткими графічними елементами - гілками дерев, листям, текстурними штрихуваннями. Створює відчуття глибини через накладання різних фактур.



Додаток Б

Рисунок 2. Чотири композицій:

1 «Залізничний міст у синіх тонах» - геометричні лінії мосту контрастують з органічними формами

1. «Кубістичний портрет з рослинним елементом» - фрагментована форма обличчя з віялоподібною гілкою

2. «Птах у польоті» - динамічна композиція з чорним силуетом птаха та синіми акцентами

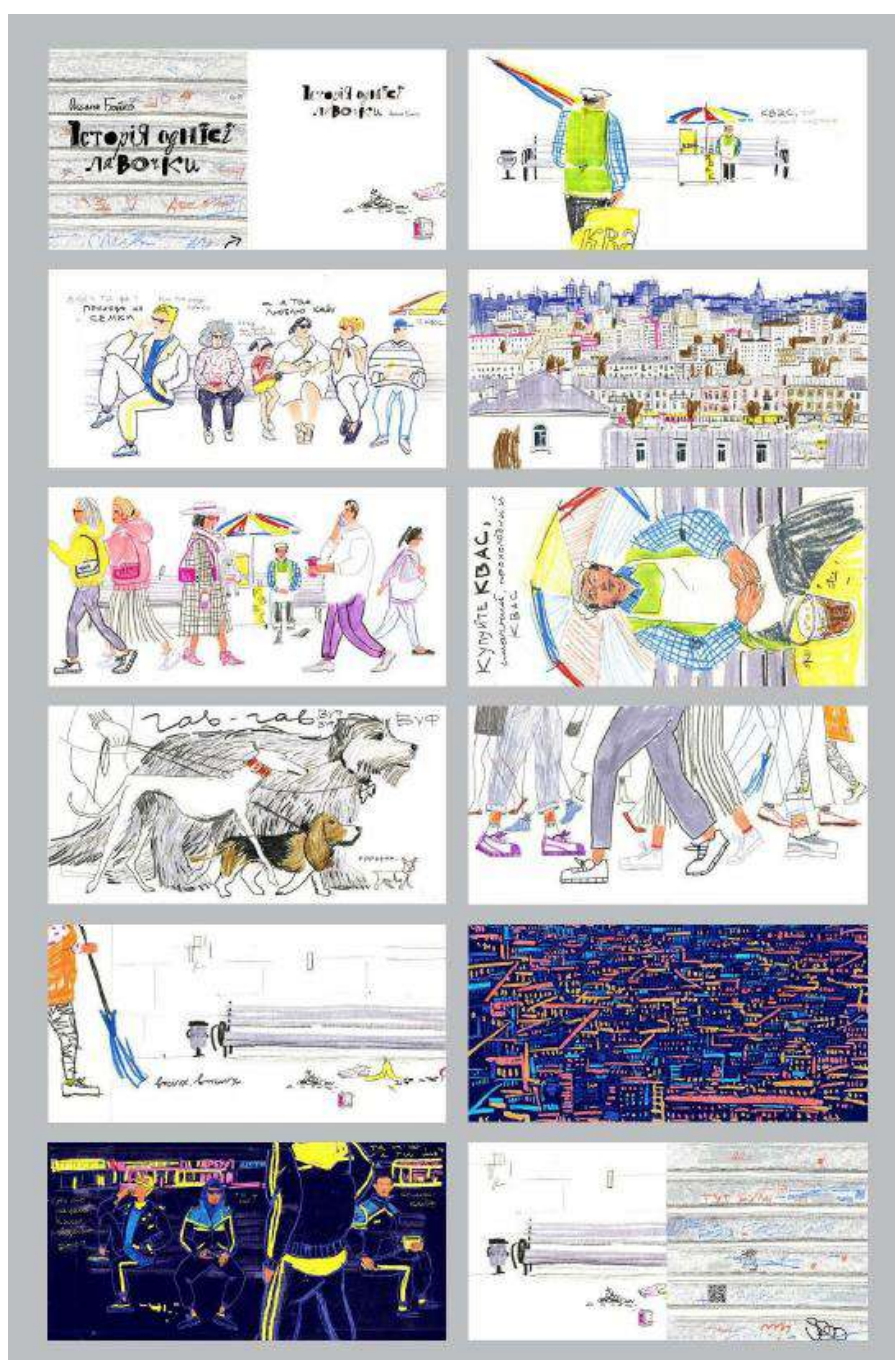
3. «Вибух енергії» - експресивні лінії та форми, що нагадують рух вітру через гілки



Додаток В

Рисунок 3. «Ілюстрації до книги» (серія скетчів)

Колекція з 12 ілюстрацій, виконаних у легкій, лінійній манері з яскравими кольоровими акцентами (жовтий, синій, рожевий). Зображують міські сцени, персонажів у повсякденних ситуаціях, архітектурні краєвиди. Стиль характеризується мінімалістичною лінією, гумористичними деталями та використанням білого простору. Ідеально підходить для сучасної літератури або путівника.



Додаток Г

Рисунок 4. Потужна серія графічних плакатів у стилі радянського конструктивізму та сучасного мінімалізму:

- Жовтий плакат: Силует з білим трикутником замість обличчя - тема анонімності чи соціальної відчуженості
- Рожевий плакат: Фігура з тромбоном - можливо, про мистецтво або гендерну рівність
- Червоний плакат: Рука з графічними слідами - символ «ні» насильству або протесту
- Синій плакат: Силует у позі ембріона - тема вразливості або психічного здоров'я

Кожен плакат використовує контрастні кольори, чіткі силуети та кириличний текст, створюючи сильний візуальний вплив із соціальним посланням.



МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Образотворче мистецтво»

Кафедра графіки

**Авторський комікс «Крихка ілюзія» на основі
дослідження художньої мови корейських манхв**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

денної форми навчання

Маковецька Анастасія Вячеславівна

Науковий керівник

Доцент кафедри графіки

Шевченко В. Я.

Рецензент

Дійсний член НАМУ, професор

Векленко О. А.

Харків – 2025

ЗМІСТ

Вступ.....	с.3
Розділ 1. Концепція коміксу «Крихка ілюзія».....	с.7
1.1.....	с.7
1.2.....	с.10
Розділ 2. Аналіз аналогів.....	с.10
2.1.....	с.10
2.2.....	с.13
2.3.....	с.14
Розділ 3. Обґрунтування творчого задуму.....	с.15
3.1.....	с.15
Висновки.....	с.16
Список використаних джерел.....	с.20
Список ілюстрацій, набросків та референсів.....	с.21

Вступ

«Крихка ілюзія» — це комікс, який розповідає про те, як головний герой Хануме у віртуальних просторах відчувається більш живим, аніж в його справжньому світі. Його життя одноманітне, сіре й безвиразне. В нього є все, що тільки треба, все йде добре, і персонажа принципу все влаштовує, але... Воно як їжа, що позбавлена смаку. Коли насправді не живеш, а просто існуєш без мети, намагаюся знайти хоч якийсь сенс свого життя. Хануме відчуває безмежну нудьгу, його ніби затягує в болото, з якого ніяк вибратися. Почувається замкнутим у клітці, межі якої не може відчутти. А зима ще й посилює всі вище згадані відчуття пустки та беззмістовності свого жалюгідного існування.

Щоб остаточно не збожеволіти персонаж занурюється в ігрові світи. Він вже чимало грає, встиг змінити безліч ігор та серверів. Але будучи відлюдником, Хануме звик розважатися наодинці, тож навіть у багатокористувацьких іграх тримався «в соло». І це його цілком влаштовувало. Допоки не з'явилась вона. Та, хто показала, як же круто насправді грати в парі та компанії з кількох людей.

Хлопець і далі грав би сам. У Dragon's land він проходив данжі та щоденні квести з випадковими людьми, спілкувався трохи в чаті гільдії з тими, кого ледь знав. Але якось так склалося, що Хануме заходив в гру практично в один і той самий час і часто попадав в одні й ті самі команди. Навіть дещо здружився із деякими з них.

Одного разу головний герой шукав з ким піти в підземелля. Подав заявку в усі команди, які були доступними, але його ніхто не хотів приймати через не надто великий рівень бойової сили. Не те, щоб він був прям зовсім слабким, був радше ближче до середнього рівня. Граючи без донату в мморпг скільки не намагайся — в топ рейтингу не потрапиш. А ті, хто збирають команду звичайно ж хочуть собі того хто сильніший, від цього й складність. Хануме вже давно звик до цього. Тому він здивувався, коли

знову отримав запрошення в команду від Ісе. Спершу вони випадково перетиналися, а потім вона почала кликати на квести й підземелля все частіше і частіше. Зрештою навіть запросила приєднатися до їхньої компанії, щоб завжди усюди разом ходити, домовлятися про час зустрічей, спілкуватися, тощо. Хануме ще ніколи не так не грав, тож мав певні сумніви, та зрештою погодився спробувати як воно. Так і починається його історія, наповнена яскравими подіями, спогадів про які в нього буде більше ніж з реального життя.

Актуальність теми.

Віртуальні світи існують вже давно. Це не тільки ігри, це також книги, фільми, комікси, історії, та навіть просто світ уяви. Існує навіть таке явище, як дезадаптивна мрійливість. Це коли психіка не витримує і тікає від реальності в уяву. Таке може відбуватися навіть не навмисно, так мозок намагається захиститися і людина просто «випадає» з реальності, зовсім перестаючи помічати будь-що навколо. Це явище проявляється по різному і часто втілюється через вищезгадані речі. Але різниця між історіями та іграми в тому, що в останніх ти не просто пасивний глядач, а активний учасник. В них гравець стає головним персонажем, б'ється, розгадує загадки, проходить квести, викручується аби просунутись далі, спілкується з іншими гравцями, досліджує світ та ще безліч іншого. На перший погляд ігри — це щось погане, щось, що тільки даремно зжирас час, псує очі, осанку та викликає залежність. Але з іншого боку — це цілі світи! Вони дають так багато можливостей, які зазвичай дуже обмежені в реальному просторі. А також дають багато емоцій, вражень, а ще не дають мозку «закинути». Хоча навіть якщо у людини немає як такого бажання грати, вона може просто знайти собі компанію, знайти однодумців, друзів... В деяких випадках навіть кохання.

В часи коронавірусу світ перейшов на віддалену роботу та навчання і багато людей, не звиклих стирчати у чотирьох стінах, просто божеволіли

від цього. Можливо дехто з них зміг відкрити для себе таку альтернативу спілкування у віртуальних світах. Під час війни, коли стрес значно посилювався, такі світи теж стали порятунком та способом відволіктися від негативу навколо. Та й у доковідні часи теж було немало бажаючих втекти від реальності у прекрасні простори, де можна стати ким завгодно. Автор проекту й сам рятувався цими світами і живе в них і досі вже багато років. «Крихка ілюзія» показує це графічно, показує як саме виглядає втеча від реальності і чому від неї взагалі хочеться втекти. Показує те, яким може бути життя у грі і чому воно аж настільки привабливе. Цей комікс має відгукнутися багатьом гравцям та читачам, які ховаються від світу.

Мета і завдання роботи

Метою роботи є створення сучасними графічними засобами коміксу в жанрі ісекай з елементами фентезі, пригод, драми та романтики. Стиль малюнків буде за мотивами корейських коміксів (манхв) та китайських (маньхуа), бо зараз цей напрямок дуже популярний. Зокрема в Україні відкривається все більше й більше видавництв, які спеціалізуються на цьому.

Досягнення мети включає в себе:

- Дослідження віртуальних світів. Якими вони бувають, які найбільш поширені, вікові вподобання, тощо. Що є характерним для кожного і на основі досліджень зробити вибір якого саме жанру буде гра, де відбуватимуться події коміксу.
- Вибір та більш глибоке вивчення обраного типу гри. Використання власного досвіду, порівняння відвіданих віртуальних світів а також їх аналіз. На основі отриманих даних зберегти необхідну інформацію для потенційного подальшого використання в коміксу. Це допоможе краще змодельовати власний фантастичний світ, його структуру, та характерні особливості. Також необхідно розібратися в

тому якими будуть персонажі. В якому стилі, часі, визначити їхню стать та зовнішність. Що вони будуть робити в тому світі? Які в них будуть навички? Що вони вмітимуть і як можуть розвиватися? Чи будуть у них свої унікальні скіли, чи універсальні для всіх? Детальне вивчення ігрових світів дозволить відповісти на всі вище згадані питання.

- Пошук референсів. Скріншоти ігр, епізоди манхв та маньхуа, пошук артів з додаткових джерел. Також перегляд контенту в подібному стилі, сюжет якого не стосується ігр напряду. Порівняння і аналіз робіт інших художників, перегляд профілю дизайнерів ігор для пошуку ідей та натхнення.
- Написання сюжету. Коротко розписати події та місця, які плануються в коміксі. Продумати світи та локації, зробити наброски та розробити дизайн персонажів. Це необхідно для того, щоб на різних кадрах один і той самий персонаж не змінювався й не викривлявся, а також щоб не забути деталі одягу, зачіски, тощо. Також це необхідне для того, щоб ми мали чітке уявлення яким має бути персонаж, аби не виникло плутанини.
- Після затвердження сюжету необхідно зробити розкадровку. Вирішити якого формату буде комікс, як в ньому розташувати поля та хмаринки тексту, відповідно до змісту. Звіряючись із написаною історією знайти рішення як саме показати події. Скільки чого показати, що робитиме персонаж, що його оточуватиме, чи будуть якісь елементи виходити за край поля і на скільки. Що із сюжету треба показати більш детально, а що краще спростити або взагалі не зображати. І також знайти основні композиційні рішення.

- Уточнення композиційних рішень, перевірка розкадровки та перехід до рисунку.
 - 1 етап: уточнення лінійного зображення та хмарок тексту.
 - 2 етап: кольорове і тональне рішення.
 - 3 етап: охайне заповнення базових плям
 - 4 етап: деталізоване створення тла.
 - 5 етап: коригування кольорів персонажів для гармонійного поєднання із фоном.
 - 6 етап: додавання тіней та світла персонажам.
 - 7 етап: уточнення відтінків, пом'якшення тіней, додавання рефлексів та додаткових відтінків.
 - 8 етап: додавання бліків та тексту, підбір шрифтів. Перевірка загальної картини.

Розділ 1. Концепція коміксу «Крихка ілюзія»

1.1

Назва «крихка ілюзія» йде від того, що хоч світ ілюзій неймовірно прекрасний, але його недолік в тому, що він занадто крихкий. Але навіть попри таку слабкість він залишається неймовірно привабливим для тих, хто хоче втекти від реальності хоча б на скількись. Головний персонаж вже багато років так тікає.

Це історія типового інтроверту, який став таким не за власним бажанням. Хануме ніколи не мав друзів, хоча й був би не проти їх знайти. Йому немає куди піти за межі дому, тож він запертий у чотирьох стінах, без бажання залишати тепле й безпечне місце. І не те щоб його це не влаштовувало, але й водночас хлопець не в захваті від такого існування. Сидячи в глухому куті персонаж відкриває для себе магію віртуальних світів. Але навіть там стикається з проблемою неможливості отримати

якісь зв'язки з людьми. Більше того, він навіть не вірив, що у грі взагалі можна отримати такий зв'язок. Максимум — просто знайомі, з ким можна трохи побалакати в чаті про гру, задати питання й отримати відповідь... Тож Хануме розважався наодинці, насолоджуюсь самим процесом гри. І він би й далі насолоджувався цим, якби одна подія повністю не змінила його уявлення.

Хануме отримує запрошення приєднатися до групи Айс. Хлопець досить швидко став своїм у групі, навіть попри відсутність подібного досвіду. Йому показали, як це насправді круто, коли проходиш данжі не з ким попало, а з тими, з ким є спільна мова. Як з такими людьми час очікування походить непомітно, як можна продовжити спілкування й поза грою — в месенджерах. А ще Хануме вперше відкрив для себе як воно, грати в дуєті.

У Dragon's land була передбачена система одруження, яка давала невеличкі бонуси. І так склалося, що Айс і Хануме стали ігровою парою. А так як вони все походили разом у них швидко набиралися очки близькості та не було проблем із виконанням парних квестів. Поступово вони почали зближуватись, проводячи разом так багато часу. Навіть стали залишатися в грі на довше, коли група розходилась після проходження всіх місій. Хануме так страшенно подобалося це, що він завжди відтягував момент щоб піти спати, аби лишень ще трохи побути з Айс. Двоє насолоджувалися моментом до останнього, цінуючи кожную мить. Завдяки цьому зв'язку було легше прийняти те, що один із членів групи пішов з гри. А згодом і другий, залишивши Хануме та Айс самих. Звісно, це було не приємно. Дуже шкода втрачати тих, з ким вже стільки часу провів. Але що поробиш. Хануме й сам би вже давно пішов би з гри, якби не вони. Якби не дівчина, до якої він так прив'язався і заради якої все ще був тут.

Однієї ночі вони сиділи вдвох на березі Моря Безкраїх Небес. Дівчина розповідала, а він слухав. Слухав і посміхався. Зрештою набрався сил, аби написати те, із чим так довго зволікав і сумнівався. Написати про те, що

його так сильно гризе із середини. Це було зізнання в коханні. Навіть попри те, що вони домовлялися лише про дружні стосунки, Хануме не зміг дотриматися цього слова. Все вийшло з-під контролю... Тож він зізнався. Але дівчина настільки звикла, що у грі можна знайти лиш крихкий зв'язок із віртуальними друзями, що вона й не зрозуміла спершу що саме мається на увазі під «Айс, ти подобаєшся мені». Подумала, що вона подобається як людина, чи друг, тож Хануме довелося уточнити. Це було занадто раптово для Айс, вона спершу розгубилася, а потім навіть погодилася спробувати як воно. Навіть попри те, що вони ніколи не бачились в реальності.

Із оновленим статусом стосунків вони все ж продовжили грати далі, як і раніше. І все було чудово. Настав день їхньої річниці як ігрової пари і система підготувала приємні бонуси. Але спершу треба було пройти випробування. Персонажі легко його проходять і нарешті отримують довгоочікувані подарунки. Після цього обидва вийшли з гри, домовившись зустрітись завтра о тій же годині. Хануме прийшов, але Айс затримувалася. Тож він чекав...

Чекав.

І чекав...

Айс так і не зайшла в гру. На повідомлення не відповідала. Без неї проходити щоденні квести не хотілося, тож хлопець вийшов з гри і все чекав, дивлячись якийсь фільм.

Так минуло кілька днів. Аж поки від Айс не прийшло повідомлення. Хануме, якого поглинала тривога дуже зрадив, коли отримав сповіщення. Але... Краще б він того не читав. Те, що йому написали... Просто знищило його. Хануме не міг повірити цьому. Він навіть не зміг дочитати той довжелезний текст до кінця... Від шоку його накрило хвилиною холоду, навалилася така страшенна слабкість, що пальці не змогли втримати телефон. У хлопця не було сил навіть пальцем поворухнути, про те, щоб

підняти пристрій не було й мови. Це було повідомлення, яке розірвало їхній зв'язок. Як виявилось, він теж був занадто крихким.

Хануме мабуть вперше відчував такий біль. Такий сильний і незносний. Він просто не міг нічого робити. Взагалі нічого. Тепер хлопець зрозумів, що фраза «не можу ні їсти, ні спати» була зовсім не метафорою. Спробами відволіктися, як не іронічно, була та сама гра. Головний герой як зміг нашкріб в собі сил, аби пройти щоденні квести. Але... Цей світ теж почав втрачати кольори.

Хануме почав почуватися зайвим у грі. Але все одно чомусь не йшов звідти. Мабуть походив все радше за звичкою, ніж від бажання. Після втрати всієї групи він не міг уявити, як же раніше грав сам... До хорошого легко звикаєш і важко відмовитись. І так головний герой тинявся світом Dragon's land, шукаючи собі місце під сонцем...

1.2

Ви коли небудь чули про те, як люди знаходили собі пару через ігри? Звучить як щось нереалістичне, але такі випадки дійсно трапляються. Рідко, але трапляються. І про це також є сюжети, але вони не настільки поширені. У коміксі «Крихка ілюзія» передано саме один із таких випадків, коли навіть будучи запертим у чотирьох стінах можеш випадково знайти свою людину. Дуже шкода, що у таких зв'язків дуже велика ймовірність провалу й розпаду. Тут навіть є ризик, як для ментального так і фізичного здоров'я, тож треба бути вкрай обережним, аби все не вийшло з-під контролю. Але з іншого боку — ризики є усюди. Від них не сховаєшся. І іноді щоб щось отримати варто хоч трошки ризикнути.

Розділ 2. Аналіз аналогів

2.1

Манхва «Solo leveling»

Тут по суті змішаний наш звичний світ зі світом фентезійної гри. Події відбуваються в південній Кореї. По всьому світу відкриваються врата в підземелля, де знаходяться найцінніші скарби, яких більше ні де не дістати, але ті місця переповнені монстрами.

Головний герой Сон Джин Ву — найслабший мисливець, із найнижчим рангом. Він може ходити тільки у найпростіші підземелля і постійно отримує травми. І одного разу після особливо небезпечного походу, він дивом виживає і отримує підтримку системи, яка дуже нагадує системи в іграх. І так Сон Джин Ву починає розвиватися і ставати все сильнішим.

Стиль Малюнків Манхви "Solo Leveling"

Манхва "Solo Leveling" відома своїм винятковим та високодеталізованим художнім стилем, який значно сприяв її величезній популярності. Завдяки роботі художника DUBU (REDICE Studio), візуальна складова манхви є однією з її найсильніших сторін.

Динамічна та Деталізована Екшн-Сцени

- **Вибуховість та Імпакт:** Бойові сцени є одними з найкращих у жанрі. DUBU майстерно передавав відчуття швидкості, сили та руйнування. Кожен удар, вибух і магічна атака відчуються вагомими та мають значний візуальний вплив.
- **Чітка Хореографія:** Рухи персонажів у бою дуже плавні та реалістичні, незважаючи на фантастичний сеттинг. Це дозволяє читачеві легко стежити за діями, навіть коли на екрані відбувається багато подій.
- **Використання Ліній Руху та Ефектів:** Художник активно використовував лінії руху, спалахи та інші візуальні ефекти, щоб підкреслити швидкість та інтенсивність бою.

Деталізація Персонажів та Світу

- **Виразні Персонажі:** Кожен персонаж, від головного героя Сон Джин Ву до другорядних мисливців та монстрів, має унікальний дизайн.

Особлива увага приділяється виразам обличчя, які чітко передають емоції – від гніву та рішучості до страху та болю.

- Еволюція Зовнішнього Вигляду: Зокрема, Сон Джин Ву проходить значну візуальну трансформацію, яка відображає його зростаючу силу. Його аура, мускулатура та навіть вираз обличчя змінюються, роблячи його все більш грізним.
- Пропрацьовані Монстри: Дизайн монстрів вражає своєю оригінальністю та деталізацією. Кожен тип монстрів має свої унікальні особливості, що робить битви з ними ще цікавішими.
- Багатий Деталіями Світ: Фонове оточення – міста, підземелля, портали – також ретельно промальоване, створюючи відчуття занурення у світ манхви. Деталізація елементів архітектури та природи додає реалізму.

Колірна Палітра та Освітлення

- Насичені Кольори: Манхва використовує яскраву та насичену колірну палітру, яка робить зображення дуже привабливими.
- Майстерність Освітлення: Освітлення відіграє ключову роль у створенні атмосфери. Воно використовується для підкреслення драматичних моментів, створення контрасту та посилення емоцій. Наприклад, темні тіні можуть підкреслити небезпеку, а яскраве світло – тріумф.
- Контраст: Часто використовується сильний контраст між світлими та темними ділянками, що додає сценам глибини та драматизму.

Композиція кадрів та Динаміка

- Кінематографічність: Композиція кадрів часто нагадує кадри з фільмів. Використовуються різні ракурси – від крупних планів, що підкреслюють емоції, до широких планів, що демонструють масштаб битв та оточення.

- Потік та читабельність: незважаючи на велику кількість деталей та динаміку, сторінки легко читаються. Розташування панелей сприяє плавному переходу від однієї події до іншої.
- Акцент на Ключових Моментax: Художник вміло виділяє найважливіші моменти за допомогою розміру панелей, деталізації та колірних акцентів.

• Вплив та Спадщина

Загалом, стиль малюнків "Solo Leveling" є еталонним для жанру фентезі-екшн манхви. Він поєднує в собі високий рівень деталізації, динамічну візуалізацію екшну, вражаюче використання кольору та освітлення, а також кінематографічну композицію. Цей стиль не лише візуально привабливий, але й ефективно підкреслює історію, посилюючи емоції та занурюючи читача у світ Сон Джин Ву. Робота DUBU задала високу планку для майбутніх художників манхви та продовжує надихати багатьох.

2.2

«Найкращий Забудовник»

Це популярна манхва, яка вирізняється серед багатьох інших фентезійних історій завдяки своєму унікальному поєднанню гумору, ісекаю та реального світу інженерії.

Ключові Особливості та Сильні Сторони

- Унікальний Підхід до Ісекаю: Замість типового всесильного героя з магічними здібностями, «Найкращий Забудовник» зосереджується на застосуванні практичних знань. Це освіжає жанр і робить історію більш оригінальною.
- Гумор та Харизматичний Протагоніст: Ллойд Фронтер відомий своєю перебільшеною, часто комічною особистістю, жадібністю та прагненням до грошей. Його взаємодія з іншими персонажами,

особливо з вірним, але часто збентеженим лицарем Ксав'єром Азраханом, створює безліч смішних ситуацій. Гумор є однією з головних рушійних сил популярності манхви.

- Інженерна та Економічна Тематика: Манхва вміло вплітає в сюжет елементи будівництва, інженерії та бізнес-стратегій. Читачі можуть побачити, як Ллойд вирішує проблеми, пов'язані з інфраструктурою, управлінням ресурсами та фінансами, що робить історію не тільки розважальною, але й пізнавальною.
- Розвиток Персонажів: Хоча Ллойд є центральною фігурою, розвиток інших персонажів, таких як Ксав'єр, також помітний. Їхні стосунки та взаємодія додають глибини сюжету.
- Візуальний Стиль: Мальовка в «Найкращому Забудовнику» високо оцінюється за свою якість. Вона чудово передає як комічні вирази обличчя Ллойда, так і масштабні будівельні проекти, роблячи історію візуально привабливою.

2.3

«Благословення небожителів»

Маньхуа є яскравим прикладом успішної адаптації популярного роману. Вона приваблює читачів не тільки красивим малюнком, але й глибоким, емоційним сюжетом, що змушує замислитися над важливими життєвими питаннями. Вона відома своїм вишуканим та деталізованим малюнком. Художники, що працюють над маньхуа, створюють неймовірно красиві образи персонажів, чудові пейзажі та вражаючі бойові сцени.

- Кольорова гама: Зазвичай використовується багата палітра кольорів, що допомагає передати атмосферу та емоції.
- Дизайн персонажів: Кожен персонаж має унікальний та запам'ятовуваний дизайн, який відображає його особистість та статус.

- Деталізація: Промальовка одягу, фонів, магічних ефектів вражає своєю ретельністю.

Розділ 3. Обґрунтування творчого задуму

3.1

Комікс розповідає про втечу від сірої буденності в яскравий, майже казковий світ ілюзій. Основна ідея полягає в тому, щоб показати, яким може бути життя людини-відлюдника, котра не живе повноцінно, а лише існує — так, ніби її присутність у світі зводиться до простого факту: народився і ще не помер. У центрі сюжету — головний герой, чия реальність втратила сенс, барви й відчуття. Саме тому для зображення реального світу використовуються холодні чорно-білі тони, що передають відчуття спустошеності, рутини та відчуження.

На противагу цьому, ігровий світ постає яскравим, насиченим і життєрадісним. Він стає притулком, де герой на мить може відчувати себе живим: там, де поруч із друзями Хануме знову знаходить тепло, підтримку та радість. У їхньому колі «трава здається зеленішою, а небо — чистішим», адже кольори у віртуальному просторі напряду пов'язані з емоційним станом персонажа. Та коли він утрачає найдорожче й залишається сам на сам із собою, навіть цей вигаданий світ починає бліднути, викривлюватися, стирати свої фарби, повільно наближаючись до тієї ж сірої гами, що й його реальність. Таким чином колір стає центральним символом, який відображає внутрішню драму героя.

Настрій і атмосфера кожної сцени цілком залежить від кольорової гами та стилістичних рішень. Теплі, м'які відтінки та детально промальовані елементи візуально підкреслюють моменти затишку, спокою й теплих спогадів. У динамічних сценах будуть використовуватися розмиття, різкі лінії та зменшена кількість кольорів — усе це передасть

швидкість, хаос і напругу подій. Для демонстрації загадкового, лячного або невідомого застосовуватимуться темно-фіолетові й чорні тони, які створюють атмосферу тривоги та прихованої небезпеки. Сумні, депресивні фрагменти історії підсилюватимуться холодними сірими відтінками, а стилістика малюнка стане більш стриманою, з певною умисною недоминованістю деталей. Особливу увагу буде приділено очам персонажів: у тяжкі моменти вони виглядатимуть «згаслими» й «порожніми», передаючи стан, коли емоції ніби вивітрилися.

Комікс створюватиметься повністю цифровим способом, що відповідає сучасним тенденціям і дає значно більше можливостей для роботи з кольором, світлом та текстурами. Основним інструментом стане програма **Procreate**, яка забезпечує зручність малювання та широкий вибір кистей, а готові розвороти будуть зібрані в єдиний файл у **Adobe InDesign**, що дозволить грамотно структурувати сторінки та підготувати матеріал до друку або цифрової публікації.

Стиль малюнків планується орієнтувати на корейські манхви та китайські маньхуа — жанри, що сьогодні користуються великою популярністю серед читачів і відзначаються особливою виразністю. Вони вирізняються яскравими емоціями, виразною мімікою та гіперболізованими переживаннями персонажів. Саме цей підхід допомагає краще передавати внутрішній світ героїв і робить історію більш емоційно потужною та захопливою для аудиторії.

Такий стиль дозволить не лише виділити комікс візуально, а й глибше підкреслити центральну тему — боротьбу між реальністю, що втратила значення, і фантазією, яка на певний час стає єдиним місцем, де серце здатне відчувати щось по-справжньому живе.

Висновки

Комікс «Крихка ілюзія» заглиблюється в актуальну та багатогранну тему взаємодії реального та віртуального світів, досліджуючи їхній вплив на

емоційний стан, соціальні зв'язки та пошук сенсу життя сучасної людини. Через призму особистої історії головного героя Хануме, твір висвітлює глибинні причини втечі від повсякденної рутини у віртуальні простори та показує, як ці ілюзорні світи, попри свою привабливість, можуть нести в собі ризик болісних розчарувань.

На початку оповіді ми бачимо Хануме як архетипного інтроверта, який, незважаючи на зовнішнє благополуччя, переживає внутрішню пустку та нудьгу. Його життя позбавлене яскравих емоцій, а сіра одноманітність реальності штовхає його до пошуку віддушини у відеоіграх. Це відображає ширшу соціальну тенденцію, де віртуальні світи стають притулком для тих, хто прагне втекти від стресу, самотності чи беззмістовності реального існування. Актуальність теми посилюється згадкою про вплив пандемії COVID-19 та війни, які змусили багатьох шукати альтернативні способи спілкування та відволікання. Автор підкреслює, що, ігри – це не просто "пожирачі часу", а цілі світи, що пропонують можливості для самореалізації, емоційного досвіду та соціалізації, особливо для тих, хто відчуває обмеження в реальному житті. Ключовим моментом у розвитку сюжету стає трансформація Хануме від самотнього гравця до учасника команди, а згодом – до романтичних стосунків з Айс. Це показує, як віртуальні світи можуть руйнувати бар'єри самотності та сприяти формуванню глибоких міжособистісних зв'язків. Історія їхнього зближення, від випадкових спільних місій до ігрового «шлюбу» та зізнання в коханні, підкреслює потенціал онлайн-спільнот для побудови значущих відносин, навіть попри відсутність фізичного контакту. Це ілюструє, як емоційна прив'язаність може виникнути у віртуальному середовищі, долаючи скептицизм щодо можливості справжніх почуттів у таких умовах.

Проте, як і впливає з назви, ця "ілюзія" виявляється крихкою. Кульмінація сюжету – раптове і безжальне розірвання зв'язку з Айс – стає

для Хануме болючим уроком. Це підкреслює головну ідею коміксу: хоча віртуальні стосунки можуть бути неймовірно інтенсивними та привабливими, вони також несуть високий ризик раптового і несподіваного завершення. Ментальний біль та спустошення, які переживає Хануме після розриву, наочно демонструють, наскільки сильно віртуальні зв'язки можуть впливати на реальний психологічний стан людини. Втрата "кольоровості" ігрового світу для героя після розриву символізує втрату сенсу, який він знайшов саме завдяки цим стосункам. Це вказує на небезпеку надмірної залежності від віртуальних взаємодій як єдиного джерела емоційного наповнення.

Мета та завдання проекту – створити сучасний комікс у жанрі ісекай з елементами фентезі, пригод, драми та романтики, використовуючи популярний стиль корейських манхв. Це підкреслює прагнення автора не лише розповісти історію, а й зробити її візуально привабливою та зрозумілою для широкої аудиторії, яка вже знайома з естетикою азійських коміксів. Детальний план роботи, що включає дослідження віртуальних світів, розробку персонажів, пошук референсів, написання сюжету та покрокову розкадровку і малювання, свідчить про системний та професійний підхід до створення якісного продукту.

Загалом, «Крихка ілюзія» – це не просто історія про ігри, а глибокий роздум про пошук зв'язку та сенсу в сучасному світі, де межі між реальним та віртуальним стають все більш розмитими. Комікс застерігає від надмірної ідеалізації віртуальних відносин, показуючи їхню вразливість, але водночас визнає їхній потенціал як джерело нових емоцій, досвіду та, подекуди, справжніх, хоч і крихких, людських зв'язків. Це твір, який може знайти відгук у багатьох, хто хоч раз замислювався над природою своїх онлайн-взаємодій або шукав у віртуальному світі те, чого бракувало в реальному.

Також було проаналізовано сучасний ринок манхв та маньхуа, що є ключовим для створення успішного авторського коміксу «Крихка ілюзія». Аналіз трьох популярних творів – «Solo Leveling», «Найкращий Забудовник» та «Благословення небожителів» – дозволяє виділити ключові елементи, які приваблюють сучасного читача, та інтегрувати їх у власний проект.

«Solo Leveling» є яскравим прикладом динамічного екшену з винятковою візуалізацією. Його успіх базується на високодеталізованому художньому стилі, що передає вибуховість бойових сцен, виразність персонажів та пропрацьованість світу. Використання насиченої колірної палітри, майстерного освітлення та кінематографічної композиції створює ефект занурення, що є важливим орієнтиром для «Крихкої ілюзії» у прагненні до графічної привабливості.

«Найкращий Забудовник» пропонує унікальний підхід до жанру ісекай, поєднуючи гумор та практичні інженерні знання. Це підкреслює важливість оригінальності та вміння «освіжити» вже знайомі жанрові рамки. Харизматичний протагоніст, комічні ситуації та якісна мальовка, що передає як емоції, так і масштабність проєктів.

Нарешті, «Благословення небожителів» демонструє силу красивого малюнка та глибокого, емоційного сюжету. Його успіх у передачі атмосфери, унікальності дизайну персонажів та ретельності деталізації (одягу, фонів, магічних ефектів) свідчить про те, що візуальна естетика та емоційна глибина є незамінними складовими для залучення та утримання уваги читача.

Загалом, проведений аналіз аналогів чітко показує, що для успіху «Крихкої ілюзії» критично важливими є: висока якість малюнка та деталізація, динамічні та виразні візуальні рішення, унікальний підхід до жанру ісекай, а також здатність викликати сильні емоції у читача через глибокий сюжет та пропрацьованих персонажів. Ці висновки стануть

міцним фундаментом для реалізації мети проекту – створення сучасного та захопливого коміксу.

Список використаних джерел:

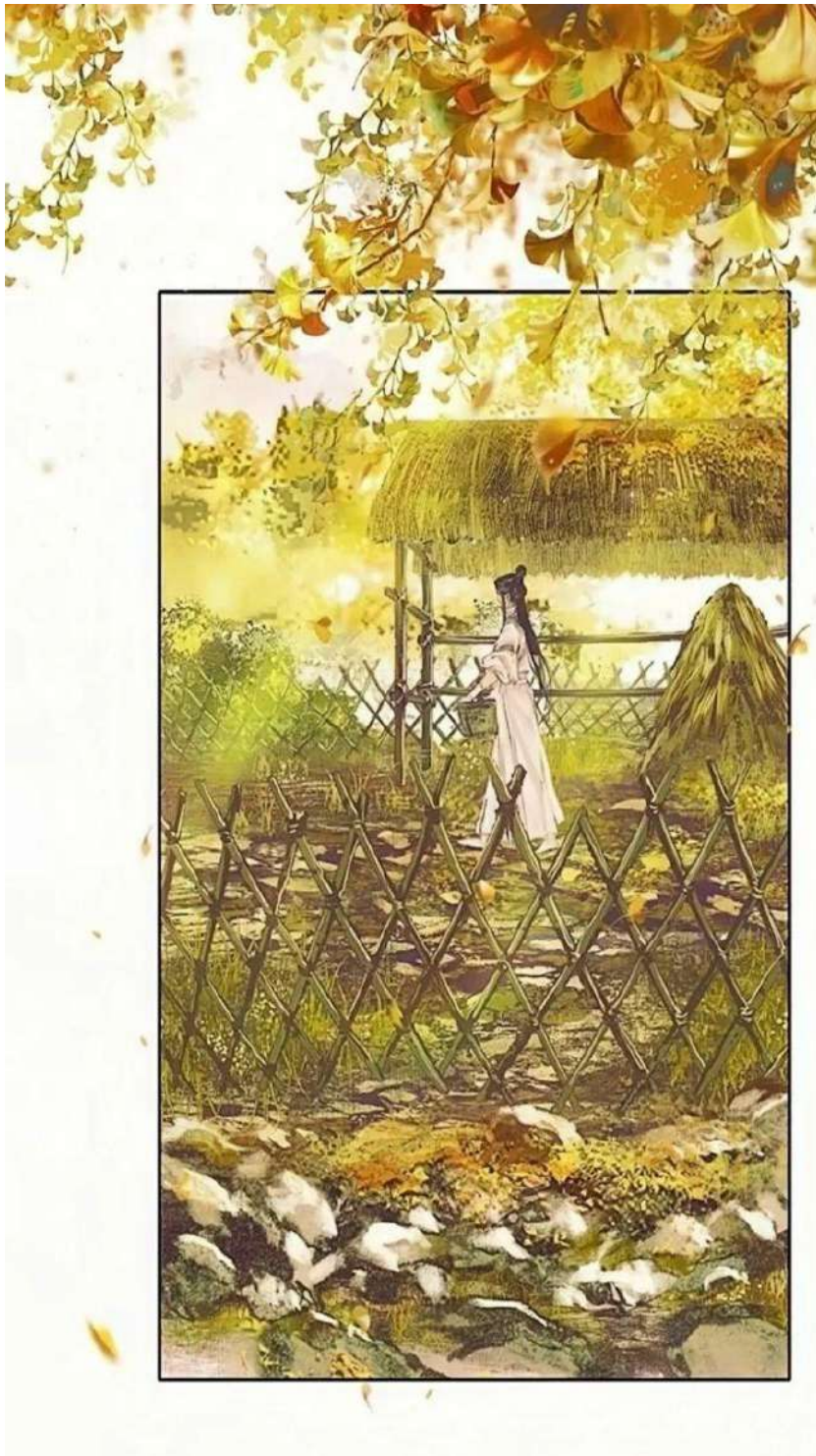
1. Артеменко, В. (2023). *Дизайн персонажів у цифровій епосі: від концепту до реалізації*. Київ: Арт-Майстерня.
2. Гончарук, Л. (2021). *Соціологія геймінгу: формування спільнот та міжособистісні відносини в онлайн-іграх*. Дніпро: Університетське видавництво.
3. Джонсон, А. (2021). *Наратологія в коміксах: від концепції до візуалізації історії*. Харків: Комікс-Арт.
4. Захаров, І. (2020). *Колір та композиція у мальованих історіях: практичний посібник для художників*. Одеса: Візуальні світи.
5. Коваль, Р. (2019). *Особливості візуального сторітелінгу в корейських вебтунах (манхвах): стиль та вплив*. Київ: Монографія КНУКіМ.
6. Кравець, О. С. (2019). Вплив кіберспорту та ігрової культури на сучасне суспільство. *Збірник наукових праць «Медіа та комунікації»*, 7(2), 88–102.
7. Лі, С. (2023). *Жанр ісекай у сучасній азіатській культурі: аналіз популярних тенденцій*. Львів: Мрія.
8. Петренко, О. В. (2020). Гейміфікація реальності: дослідження феномену дезадаптивної мрійливості та її прояви. *Журнал «Сучасна психологія та медіа»*, 15(3), 45–58.
9. Сміт, Д. (2022). *Психологія віртуальних світів: вплив онлайн-ігор на соціальні зв'язки та емоційний стан*. Київ: Простір.
10. Anime & Manga News Portal. (2023). *Феномен «The Greatest Estate Developer»: гумор та інженерія в ісекаї*. Отримано з <https://animemanganews.net/>

11. ArtStation Magazine. (2024). *Тенденції у візуальному розвитку MMORPG: кейс-стаді*. Отримано з <https://www.artstation.com/magazine/>
12. ComicCon Insights. (б.д.). *Мистецтво розкадровки: як планувати панелі для максимального ефекту*. Отримано з <https://www.comicconinsights.org/>
13. GameDev Insights. (2024). *Тенденції розвитку MMORPG та їх вплив на формування соціальних зв'язків*. Отримано з <https://www.gamedevinsights.com/>
14. Game Industry Blog. (2023). *Розробка ігрових систем: досвід створення механік для MMORPG*. Отримано з <https://www.gameindustryblog.net/>
15. Спільнота фанатів «Solo Leveling». (б.д.). *Аналіз художнього стилю та впливу «Solo Leveling» на жанр манхв*. Отримано з <https://sololevelingfan.wiki/>
16. The Psychology of Gaming. (2022). *Ескапізм та ідентичність у віртуальних світах: дослідження поведінки гравців*. Отримано з <https://psychologyofgaming.com/>
17. Webtoon Creators Hub. (б.д.). *Посібник зі створення успішного вебтуна: від ідеї до публікації*. Отримано з <https://www.webtoon.com/creators/>
18. World of Fantasy Literature. (2022). *Візуальна адаптація романів: приклад «Heaven Official's Blessing»*. Отримано з <https://fantasy-lit.org/>

Список ілюстрацій, набросків та референсів:



Іл.1. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.2. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.3. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



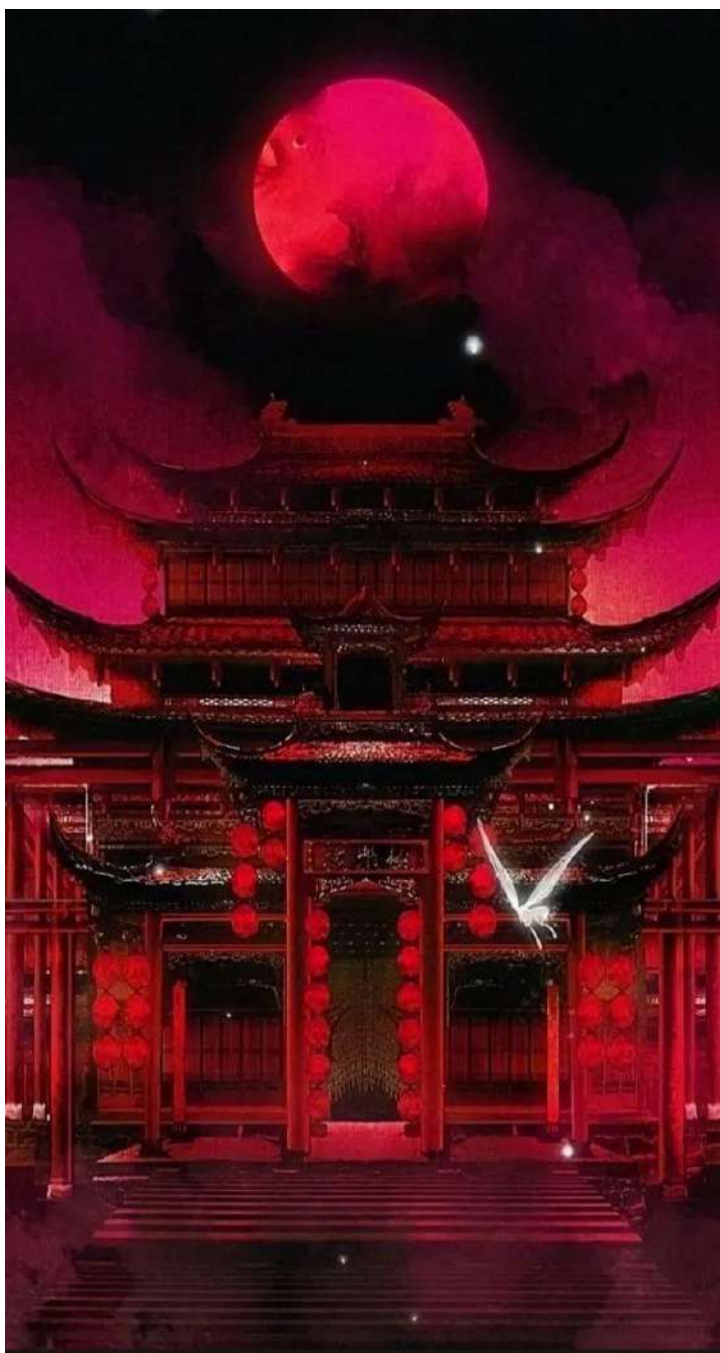
Іл.4. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.5. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.6. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.7. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.8. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.9. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.10. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.11. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.12. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.13. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.14. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.15. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.16. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.17. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.18. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



А

Іл.19. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.20. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Ил.21. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.22. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.23. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.24. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.26. Кадр з манхви «Випадковий порятунок ворога Цзянху»



Іл. 27. Скріншот з гри «Revelation». Карта гравця класу маг меч



Іл.28. Скріншот з гри «Revelation». Карта нпс Маг Цинь



Іл.29. Кадр з аніме «Вічна воля»



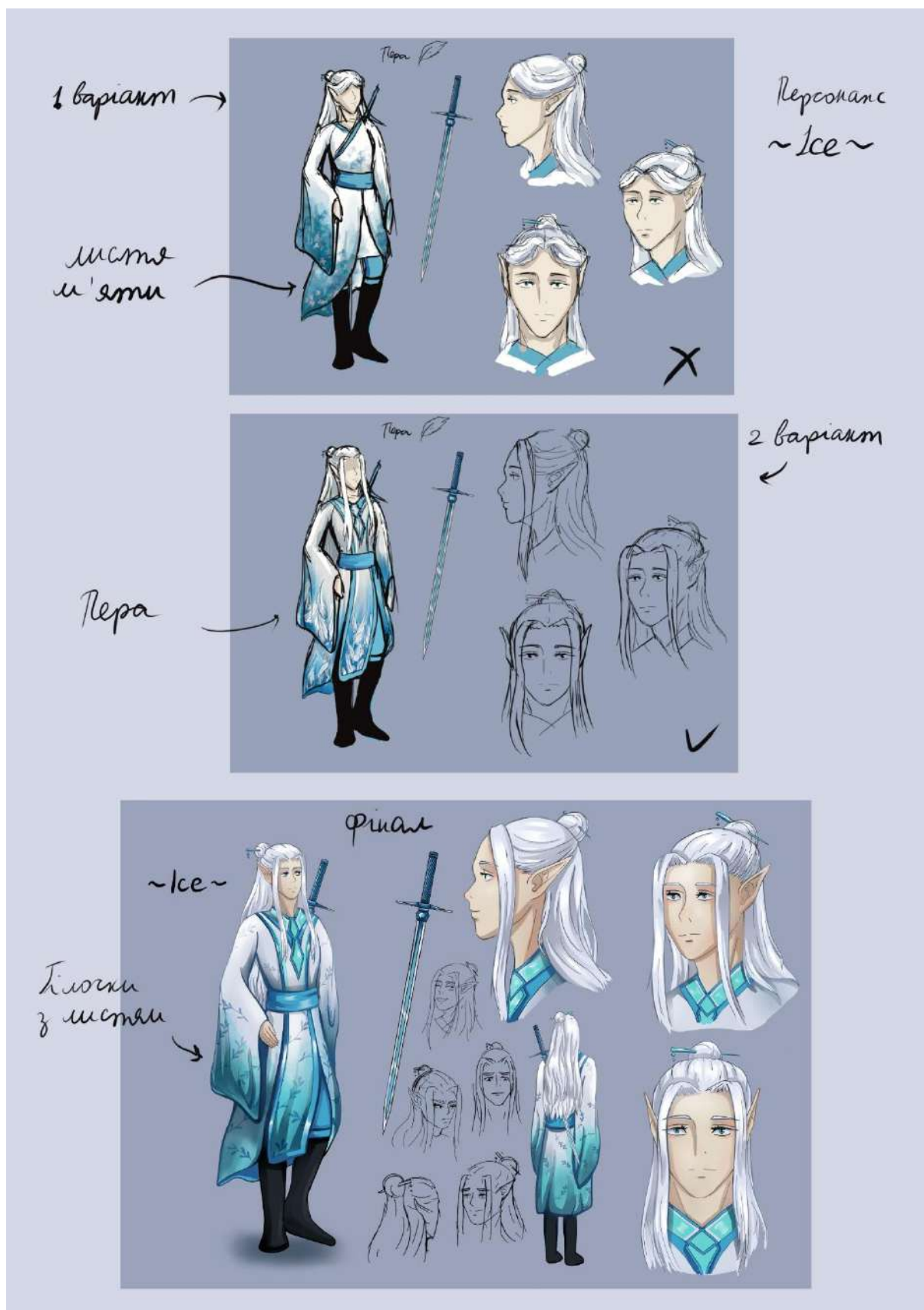
Іл. 30. Скріншот з гри «Dragon raja». Автор Insane



Іл. 31. Скріншот з гри «Dragon raja». Автор Insane



Іл. 32. Процес розробки персонажа: головний герой Хануме



Іл. 33. Процес розробки персонажа: Айс



Іл. 34. Розробка персонажів.

Пам'ятний подарунок на річницю

Парні
крила



Іл. 35. Візуал крил Яскравого серця.



Іл. 36. Ескізний пошук обгортки



Іл. 37. Розкадровка. 5 розворот, версія 1.



Іл. 38. Розкадровка. 5 розворот, версія 2.



Іл. 39. Розкадровка. 6 розворот.



Іл. 40. Розкадровка. 10 розворот.



Іл. 41. Розкадровка. 12 розворот.



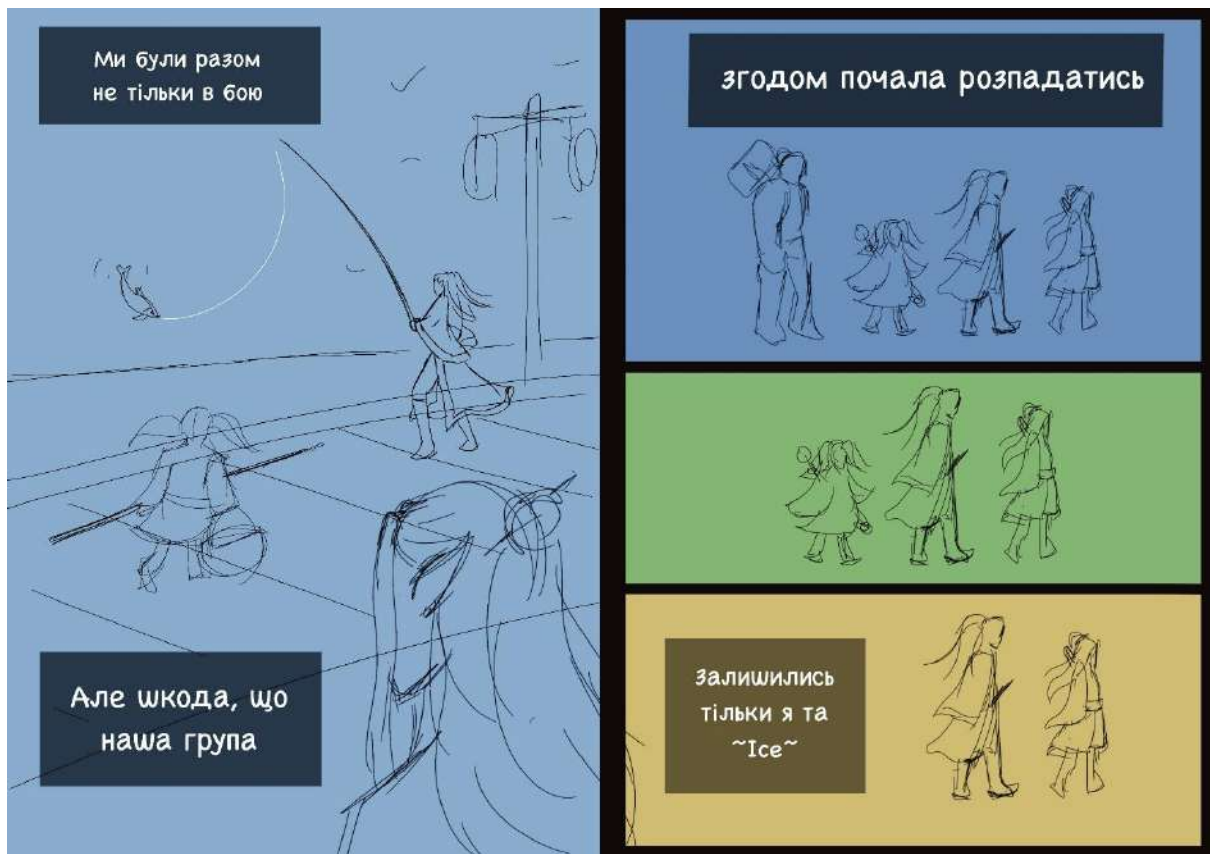
Іл. 42. Розкадровка. 13 розворот.



Іл. 43. Розкадровка. 15 розворот.



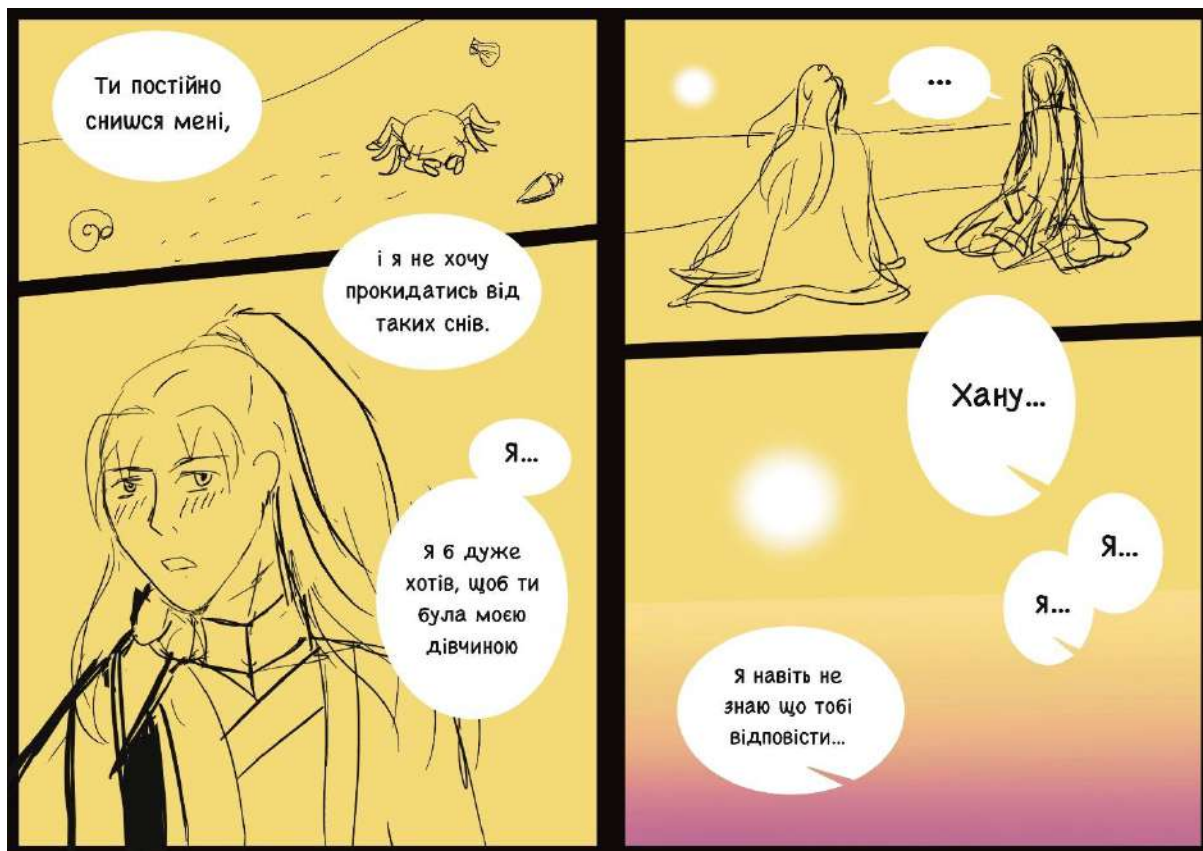
Іл. 44. Розкадровка. 19 розворот.



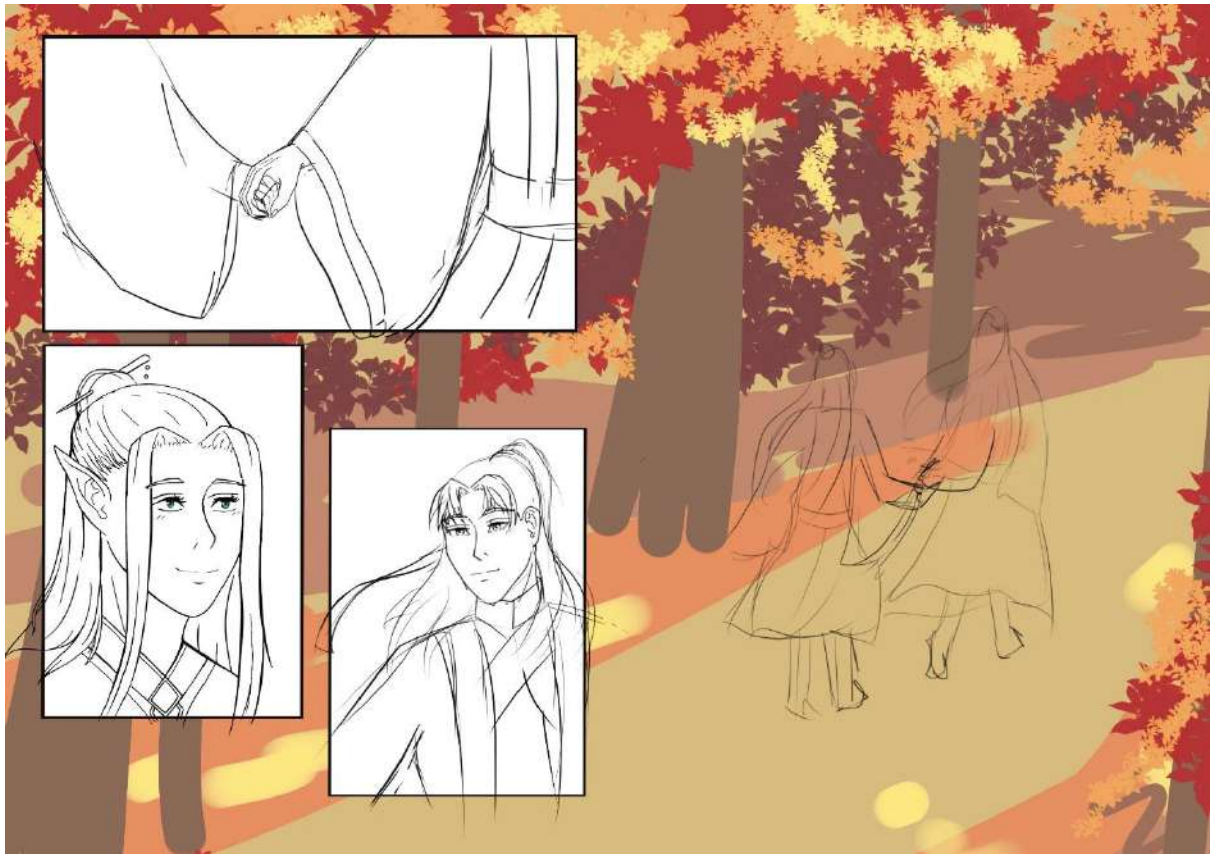
Іл. 45. Розкадровка. 20 розворот.



Іл. 46. Розкадровка. 23 розворот.



Іл. 47. Розкадровка. 20 розворот.



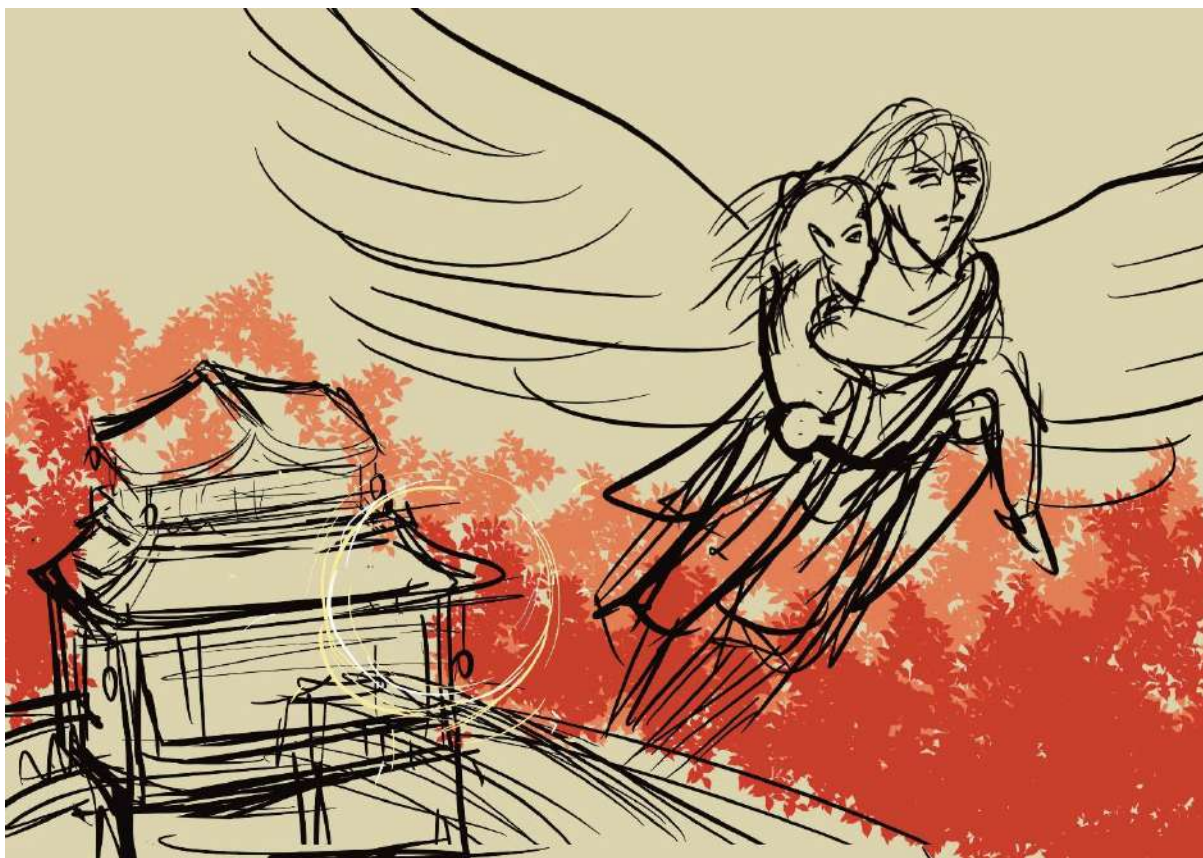
Іл. 48. Розкадровка. 29 розворот.



Іл. 49. Розкадровка. 31 розворот.



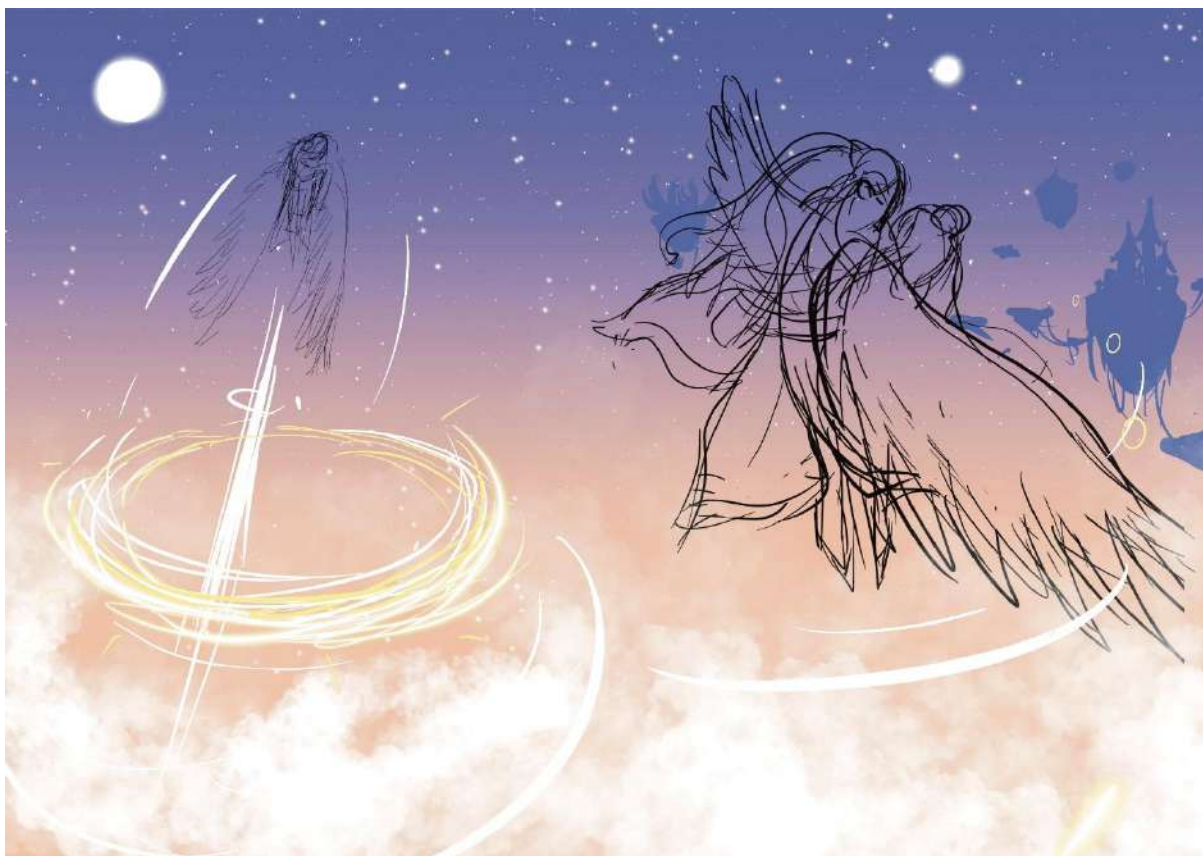
Іл. 50. Розкадровка. 32 розворот.



Іл. 51. Розкадровка. 35 розворот.



Іл. 52. Лінійний рисунок. 35 розворот.



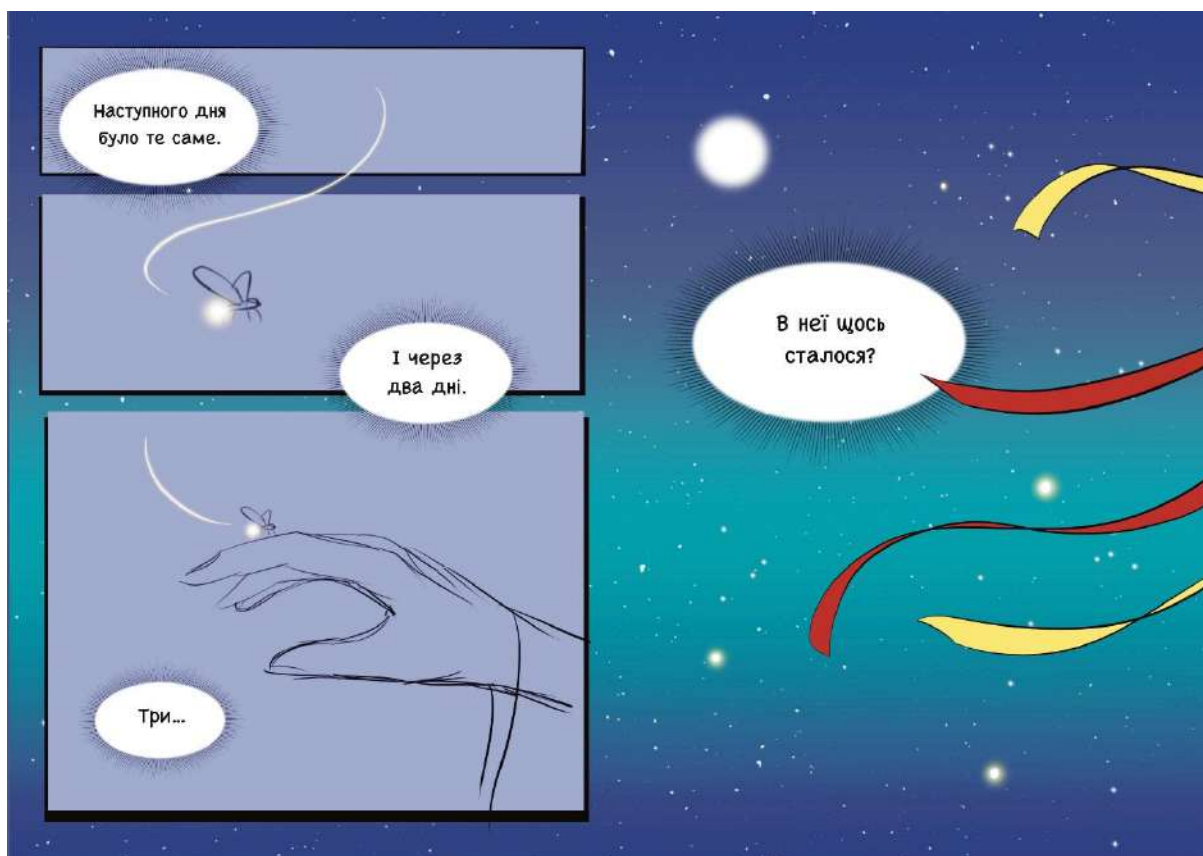
Іл. 53. Розкадровка. 36 розворот.



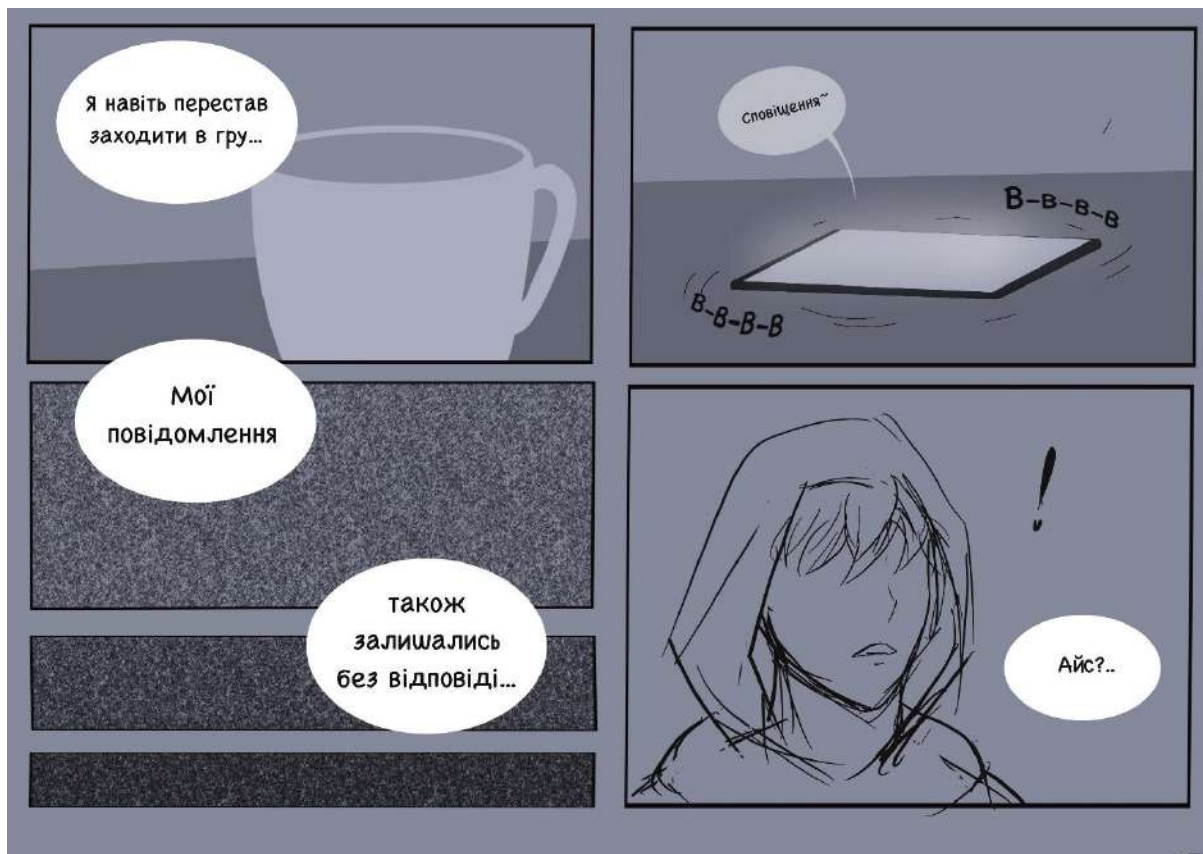
Іл. 54. Розкадровка. 37 розворот.



Іл. 55. Розкадровка. 38 розворот.



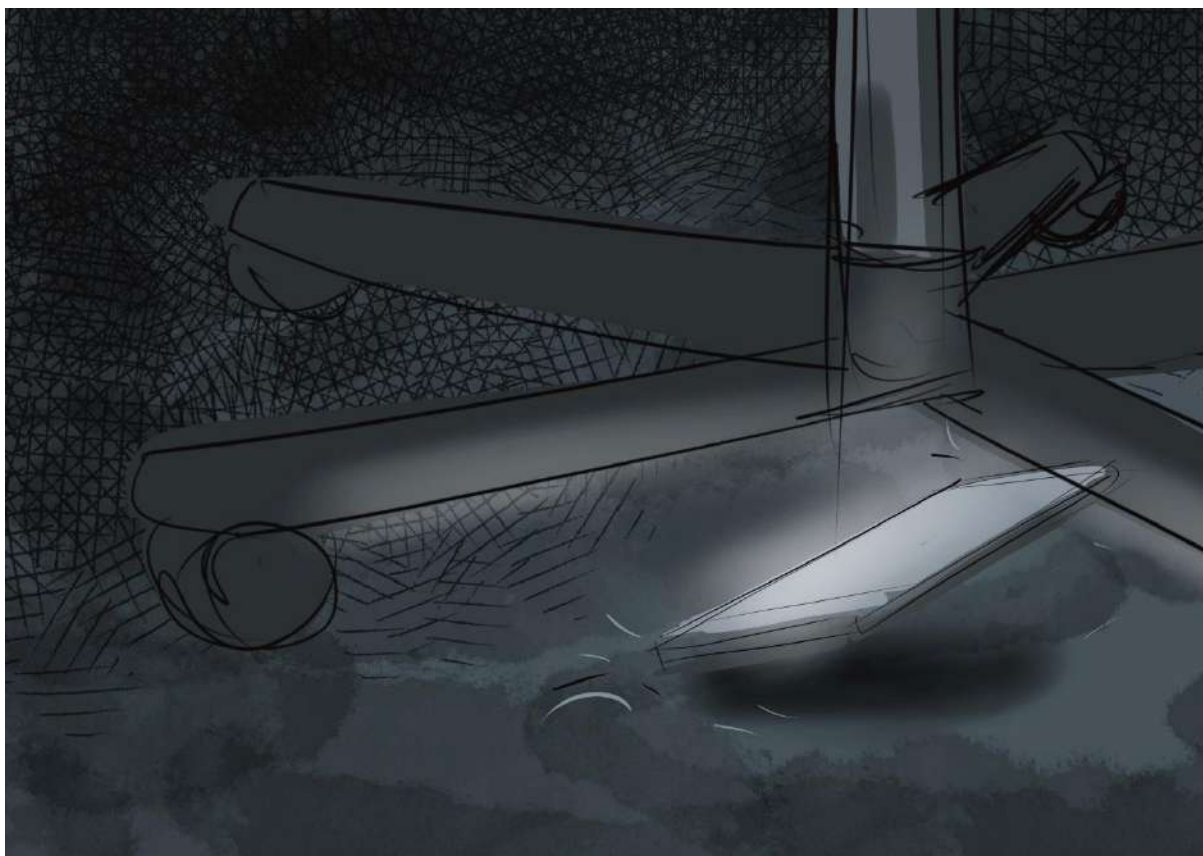
Іл. 56. Розкадровка. 48 розворот.



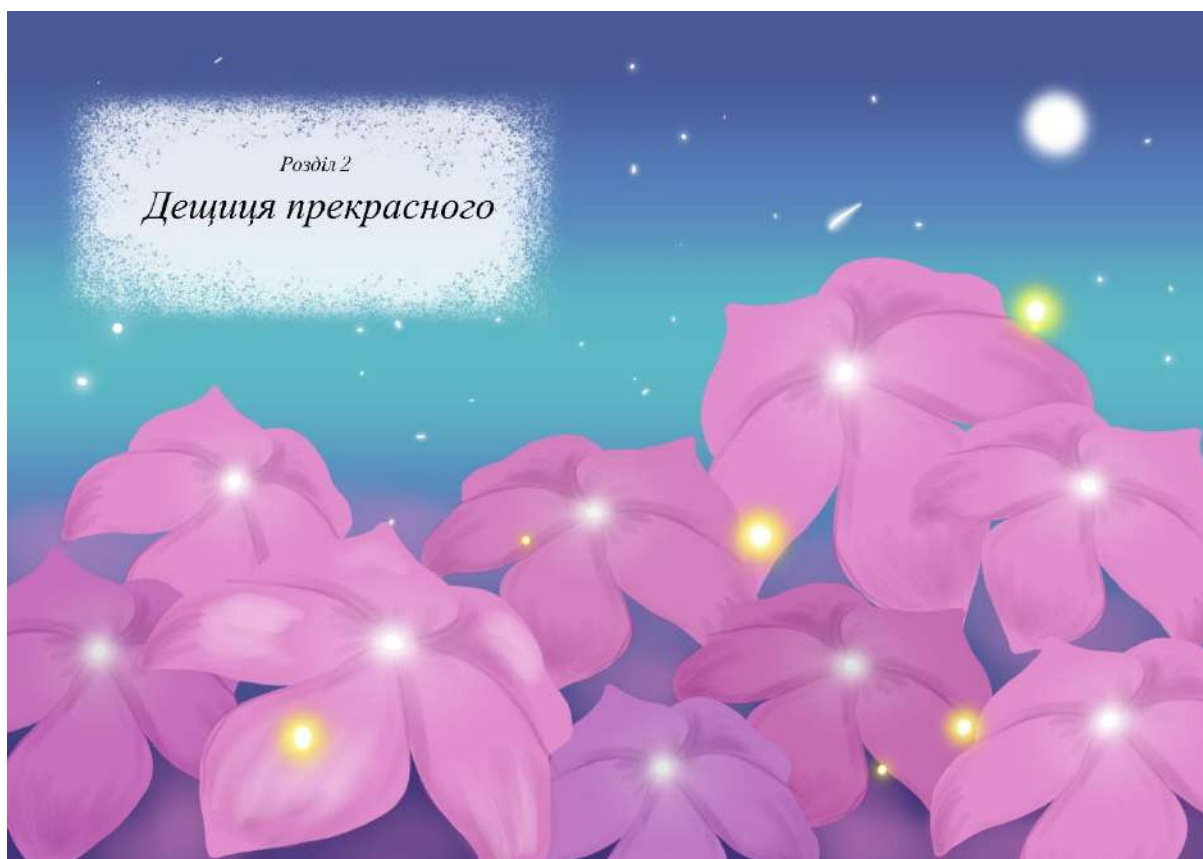
Іл. 57. Розкадровка. 49 розворот.



Іл. 58. Розкадровка. 50 розворот.



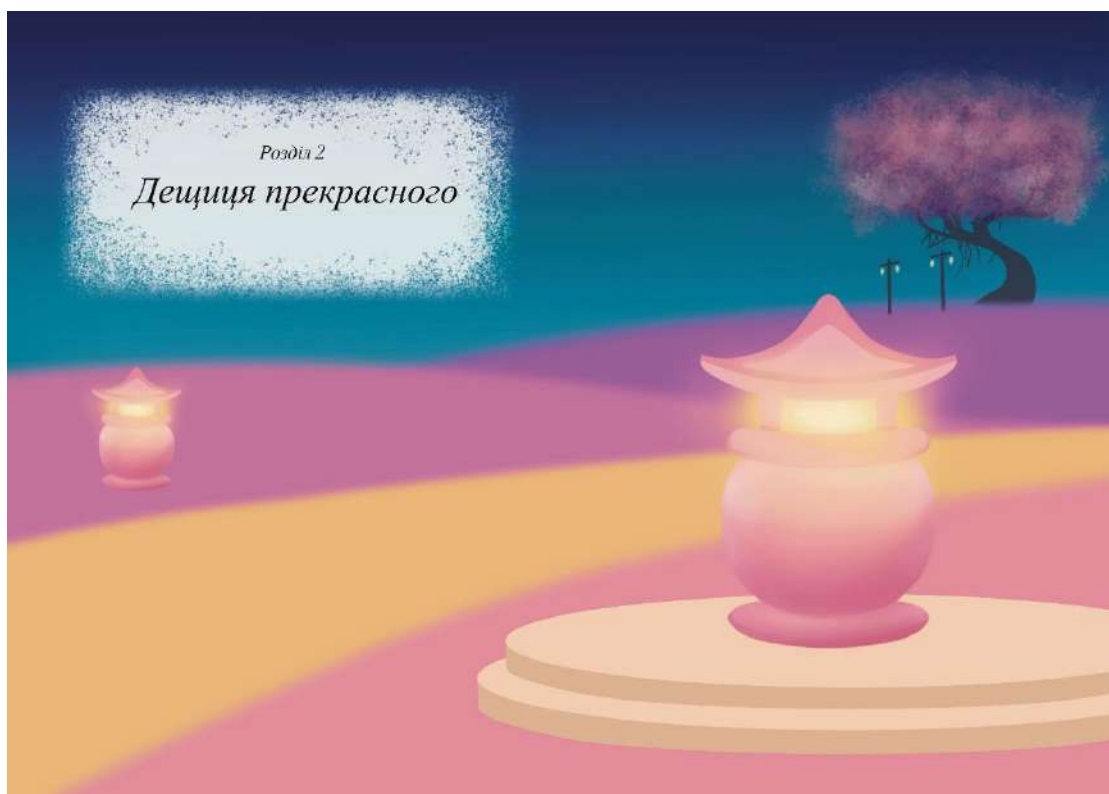
Іл. 59. Розкадровка. 51 розворот.



Іл. 60. Розділ 2, версія 1



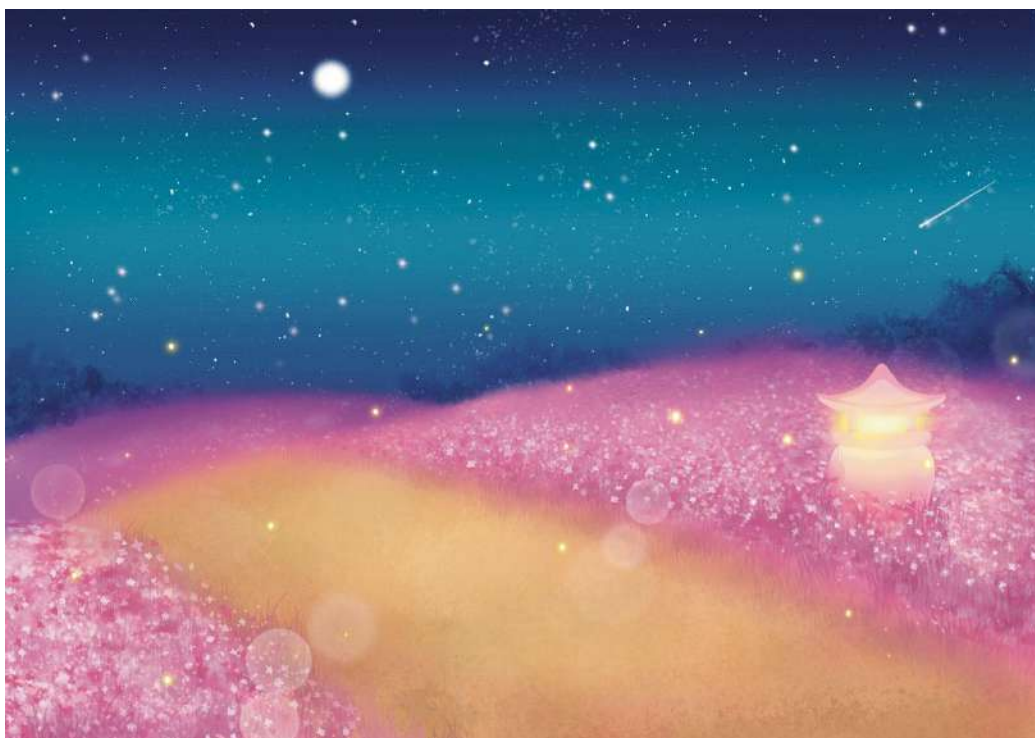
Іл. 61. Розділ 2, версія 2



Іл. 62. Розділ 2, версія 3



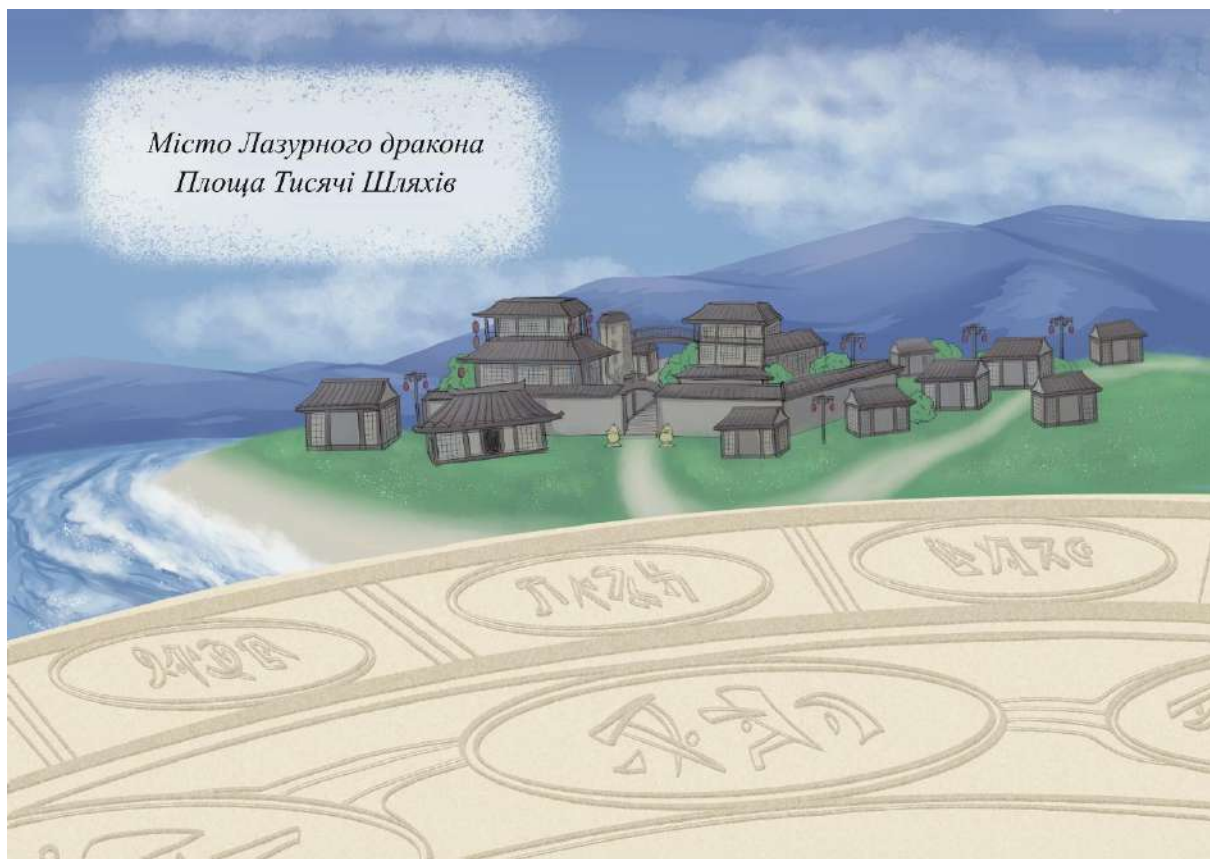
Іл. 63. Поле Зоряного неба (тло 1)



Іл. 64. Поле Зоряного неба (тло 2)



Іл. 65. Поле Зоряного неба (тло 3)



Іл. 66. Місто Лазурного дракона. Площа тисячі шляхів (тло)



Іл. 67. Розворот 19 тло



Іл. 68. Розворот 20 тло



Іл. 69. Розворот 21 тло



Іл. 70. Розворот 28 тло



Іл. 71. Розворот 46 тло

Міністерство культури та стратегічних комунікацій України
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Факультет «Образотворче мистецтво»
Кафедра графіки

АВТОРСЬКИЙ КОМІКС

«ВТРАТА СИГНАЛУ»

Магістерська робота

Виконав магістрант

другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»

НОВІКОВ Кирило

Науковий керівник

доцент кафедри графіки

РОЗЕНФЕЛЬД Максим

Рецензент

Директор видавництва «Astra»,

головний редактор

ДЖАВАХІДЗЕ Нані

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
Актуальність теми.....	4
Новизна роботи.....	5
Мета і завдання роботи	5
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «АВТОРСЬКИЙ КОМІКС «ВТРАТА СИГНАЛУ».....	7
1.1. Основна концепція теми та інтерпретація	7
Висновки до першого розділу	8
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	9
2.1. Художні аналоги	9
2.2. Огляд аналогів за темою: військовий комікс	11
2.3. Тенденції та характерні риси оформлення військового коміксу... 14	
Висновки до другого розділу	15
РОЗДІЛ 3. ОБҐРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ.....	17
3.1 Загальне рішення візуального образу коміксу.....	17
3.2 Техніка виконання.....	18
Висновки до третього розділу.....	19
ВИСНОВОК.....	20
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	21
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій.....	22
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій.....	23

ВСТУП

Комікс «Втрата Сигналу» — це не спроба зробити чергову історію про війну. Автор не прагнув повторити те, що вже сто разів показували в у фільмах чи намальованих історіях. Навпаки — його завданням було зосередитися на тому, що зазвичай лишається між кадрами: на стані людини, яка працює в умовах високої напруги, постійного стресу і внутрішнього перевантаження. І навіть якщо ця людина не перебуває в епіцентрі подій кожної секунди, все одно війна впливає на неї щодня — по особливому, часто тихо і непомітно.

Якщо заглянути за лаштунки сучасних бойових дій, то можна побачити, що війна сьогодні відбувається не лише у фізичному просторі, а й у головах людей, які працюють поруч із нею. Світ став іншим, і війна разом з ним. Тут більше тиші, більше самотніх моментів, більше очікування і більше інформації, яку потрібно обробити. Багато військових бачать події не очима, а через зовсім інші способи сприйняття. І саме це змінює людину, іноді повільно, іноді різко, але невідворотно.

Головний герой коміксу «Втрата Сигналу» живе у реальності постійної напруги, де кожна дрібниця може мати значення. І навіть коли зовні все виглядає звичним, всередині накопичуються реакції, які важко вимкнути. Людина може не помічати, як змінюється її сприйняття, але ті зміни все одно відбуваються — тихо, поступово, день за днем. Як влучно пише Бессел ван дер Колк: “The body keeps the score: it remembers everything, even when we try not to.” Саме ця думка найточніше передає основу коміксу: внутрішній світ реагує на навантаження навіть тоді, коли людина робить вигляд, що тримається впевнено.

Цей комікс — не про бої, не про великі подвиги і не про красиві ракурси. Він про той момент, коли в людині починають ламатися внутрішні орієнтири: коли вона вже не може визначити, де межа між тим, що вона

бачить, і тим, що вона відчуває. І це не історія про «геройство» чи «слабкість». Це історія про те, як людина адаптується до того, що її оточує, навіть якщо це оточення не надто доброзичливе.

У цьому сенсі «Втрата Сигналу» — це більше ніж комікс. Це спроба поглянути на війну зі сторони тих, кого інколи не видно, але хто щодня бере на себе частину її тягаря. І саме тому ця тема заслуговує окремого дослідження.

Актуальність

Чому взагалі потрібні комікси про війну, коли реальність настільки жорстка, що інколи не хочеться ні читати, ні дивитися нічого про це?

Актуальність «Втрати Сигналу» походить із самої природи сьогоднішньої війни. Вона стала іншою. Це вже не тільки окопи й атаки. Це — постійне спостереження, аналіз, робота з інформацією, рішення, які приймаються далеко від лінії вогню. Новий тип війни породив новий тип переживань, новий спосіб мислення і, по суті, новий стан людини.

Оператори, технічні спеціалісти, аналітики — усі ці люди впливають на хід подій не менше, ніж ті, хто перебуває на передовій. Але про їх внутрішній стан говорять значно менше. Це нова темна пляма сучасної війни: люди, які перенавантажені не фізично, а психологічно. Вони бачать багато, але не завжди можуть це пережити.

І саме ця проблема — мало досліджена, майже завжди непомітна і водночас дуже реальна — робить тему коміксу настільки важливою.

Актуальність полягає не тільки в темі, а й у форматі. Комікс дозволяє передати стан героя у вигляді образів, тиші кадру, дрібних деталей. Там, де текстом довго пояснювати, картинка робить це за мить. Саме тому комікси сьогодні — це вже не «дитяча забава», а форма, здатна вмістити складні та делікатні переживання.

Новизна

Новизна коміксу «Втрата Сигналу» полягає в тому, що він намагається показати не звичний образ «солдата у дії», а зовсім інший бік — внутрішню трансформацію людини, яка працює з війною на психологічній відстані.

Більшість військових історій концентруються або на бою, або на великій драмі, або на документальних фактах. У «Втраті Сигналу» ж ідеться про те, що відбувається в людині, коли вона довго живе в стані підвищеної напруги, але не завжди може цю напругу випустити. Тобто новизна не в сюжеті, а в самому способі подачі: у спробі передати перепад між зовнішнім спокоєм і внутрішнім відключенням, який знайомий багатьом людям, які працюють у пов'язаних з війною сферах.

Також новизна полягає в тому, що комікс не обирає «один правильний стиль». Він шукає спосіб поєднати реальність і суб'єктивне відчуття героя, залишаючи місце для того, щоб згодом сформувати власну візуальну мову під час практичної частини. Такий підхід дозволяє автору відійти від шаблонів і знайти свій шлях у подачі теми.

Мета роботи

Мета роботи полягає у створенні художнього коміксу, який передає стан людини, що живе в середовищі постійного психологічного напруження. Комікс має не тільки розповідати історію, а й показати, як змінюється внутрішній світ героя, як він помічає або не помічає ці зміни, і як це впливає на його взаємодію з реальністю.

Іншими словами, мета — створити історію, де головним є не подія, а відчуття.

Завдання роботи

1. Розробити концепцію коміксу «Втрата Сигналу», у якій акцент зроблено на внутрішньому стані героя, а не на бойових діях.
2. Проаналізувати художні аналоги, які допомагають зрозуміти, як інші автори працюють із темою війни та психологічної напруги.
3. Визначити тенденції сучасних військових коміксів і зрозуміти, які з них можуть стати орієнтиром у пошуку візуальної мови.
4. Сформувати наративну основу історії — тобто не тільки події, а й логіку переживань героя.
5. Підготувати фундамент для візуальної частини, який у подальшому дозволить знайти стиль, що найкраще передасть зміст історії.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «АВТОРСЬКИЙ КОМІКС «ВТРАТА СИГНАЛУ»

1.1 Основна концепція теми та інтерпретація

Комікс «Втрата Сигналу» — це історія про людину, яка працює у війні, але проживає її не так, як уявляє більшість. Це не про гучні моменти чи про те, що можна побачити на новинах. Це про те, що між ними. Про ті стани, які накопичуються непомітно, але з часом починають впливати на все: на сон, реакції, думки, сприйняття себе і навколишнього.

Герой «Втрати Сигналу» живе у ритмі, який не схожий на “звичайний”. Це постійне напруження, концентрація, відчуття відповідальності, очікування сигналів, швидкі рішення, які не дають права на помилку. І навіть коли зовні він виглядає спокійно, всередині майже завжди зберігається певний фон — той, який не вимикається.

Саме тому основа коміксу побудована не на великих подіях, а на тонких змінах у сприйнятті героя. Людина може бути фізично в одному місці, але її розум — у зовсім іншому. Вона може контролювати ситуацію на роботі, але втрачати контроль у власних думках. Вона може реагувати “правильно”, але відчувати зовсім інше, ніж очікує від неї оточення.

«Втрата Сигналу» досліджує цю межу: коли людина виконує важливу, складну роботу — і в якийсь момент починає відчувати, що її власна психіка намагається пристосуватися до стресу так, що змінює її спосіб бачити світ.

Це не історія про те, що герой «ламається». Це історія про те, як він поволі адаптується до умов, які по суті не створені для нормального життя, а лише для виживання й виконання задач. Це про те, що війна може змінювати людину навіть тоді, коли вона не перебуває під вибухами щосекунди. І ці зміни не завжди очевидні.

Автор у «Втраті Сигналу» інтерпретує війну через внутрішні процеси героя: як напруга накладається на повсякденні дії, як думки відриваються від реальності, як увага стає або надто гострою, або навпаки — розмазаною. Як мозок починає працювати по-іншому, коли він довго живе в умовах, де треба бути зібраним щохвилини.

Тому концепція коміксу — не в зовнішньому конфлікті. Вона — в тих змінах, які накопичуються повільно, але впливають на людину найсильніше.

Висновки до першого розділу

Перший розділ дозволяє зрозуміти, що «Втрата Сигналу» — це не класична військова історія й не спроба повторити щось зі стандартних сюжетів про бойові дії. У центрі цієї роботи — людина, яка щодня живе в умовах підвищеної концентрації та відповідальності, і через це її внутрішній світ поступово змінюється.

Основні висновки такі:

1. Комікс про внутрішні процеси, а не про події. Тут важливо не те, що відбувається «зовні», а те, як герой реагує всередині. Це історія про тиск, втому, розрив між емоціями й логікою.

2. Війна впливає на людину навіть тоді, коли вона не в епіцентрі вибухів. Постійна напруга, відповідальність, очікування сигналів, зосередженість — усе це виснажує не менше, ніж фізичні навантаження.

3. Герой не втрачає себе — але відчуває, що його межі змінюються. Це природна реакція на довготривале перебування в умовах, де потрібно бути готовим до всього, але при цьому залишатися холодним у своїх рішеннях.

4. Комікс передає не драму, а реалії внутрішньої адаптації. Це не трагедія, а чесне дослідження того, як психіка підлаштовується під умови війни.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

Працюючи над коміксом «Втрата Сигналу», автор не намагався знайти один «правильний» приклад, з якого можна взяти стиль і просто повторити його. Навпаки — було важливо подивитися на різні роботи, щоб зрозуміти, як інші художники говорять про складні теми: війну, стрес, плутанину в голові, втому, моменти, коли реальність сприймається не зовсім так, як раніше.

Другий розділ — це такий собі огляд того, що автор читав, що дивився, що зачепило. Не для копіювання, а скоріше для того, щоб визначити напрямок: у широкий бік психології, атмосфери та «стану героя», а не в технічні деталі чи пафосні бійки

2.1 Художні аналоги

У цьому підрозділі зібрані роботи, які допомогли сформуванню загального бачення, яку атмосферу може мати комікс про людину на війні. Не тільки військові комікси, бо іноді історії про зовсім інші речі передають потрібні емоції краще, ніж будь-які «спецефекти».

Українські приклади

«Кіборги: Останній день»

Комікс, який розповідає про захисників Донецького аеропорту. Тут уже більше динаміки, більше емоційної гіперболізації, більше візуальної експресії. Хоч події реальні, подача більш коміксова: сильні контрасти, перебільшені жести, драматичний ритм. Це показує, що військовий комікс не обов'язково має бути стриманим — він може бути експресивним і символічним, якщо тема це дозволяє.

«Воля» (UA Comix)

Це гарний приклад альтернативного підходу: комікс поєднує українську історію, міфологію та військову стилістику. Хоч він не про сучасну війну, але добре демонструє, як можна використовувати фантастику, щоб підсилити емоційний та образний контекст.

Автори працюють з темою боротьби та духу, але не документально — а через символи, екшн і гіперболу. Для «Втрати Сигналу» це точний приклад того, що військову тему можна передавати не буквально, а через інше художнє забарвлення.

Зарубіжні приклади

«The Punisher MAX»

Хоч це комікс не про війну, але головний герой там живе на межі. Його холодність, втомленість і відсутність зайвих емоцій відчуються у кожному кадрі. Це те, що важливо для «Втрати Сигналу»: не зображення дії, а зображення внутрішнього стану людини, яка давно перевтомлена власними думками.

«DMZ»

Комікс про війну у напівфантастичній альтернативній Америці. Образи різкі, світ хаотичний, а акцент — на тому, як люди адаптуються до постійної небезпеки. Попри вигаданий сеттинг, психологічні моменти подані дуже правдиво.

Стиль різкий, місцями навіть рваний, але через це відчувається постійне напруження. Дуже добре показано, як людина сприймає реальність,

коли живе в умовах хаосу. Тут головний інсайт для «Втрати Сигналу»: зображати не стільки події, скільки «те, як вони сприймаються».

«Tokyo Ghost» (Remender / Murphy)

Хоч це зовсім не «військовий» комікс, він показує, як у напівфантастичних умовах можна розкрити тему психічної залежності від технологій, розриву між реальністю та тим, що бачить людина, і плавного сповзання героя у власні внутрішні спотворення.

Він допомагає зрозуміти, що інколи фантастичні образи краще підкреслюють психологічні стани, ніж документальність.

«Sheriff of Babylon»

Це комікс про сучасний конфлікт і хаос. У ньому немає чорно-білих оцінок, там всі плавають між сумнівами, страхом, невизначеністю. Дуже схожий на те, що відчують люди на війні зараз. Це хороший приклад того, що в коміксі «атмосфера невпевненості» може бути важливішою за будь-які батальні сцени.

2.2 Огляд аналогів за темою: військовий комікс

Окремо від усього іншого важливо подивитися на комікси, які вже намагаються говорити про війну без прикрас і “ефектних” ракурсів. Це не завжди про круті спецоперації — часто це історії про страх, очікування, самотність, тишу, переживання.

Українські приклади

«Мій тато повернувся з війни»

Це один із найщиріших українських коміксів про війну, хоч він і подається у дуже м'якій, майже дитячій формі. У ньому немає вибухів, техніки чи «героїчних поз». Натомість він розповідає про війну з боку дітей, чий батьки воюють або повернулися з передової.

Комікс показує, як дитина бачить зміни у своєму татові: його втомленість, мовчазність, інколи відстороненість. Він говорить про ПТСР, але робить це простими, людськими образами, які може зрозуміти будь-хто.

Для роботи над «Втратою Сигналу» цей комікс важливий тим, що він фокусується «не на подіях, а на внутрішніх станах», тільки з іншого боку — зі сторони сім'ї. Він нагадує, що війна впливає не лише на тих, хто служить, а й на всіх навколо. І що про внутрішні зміни людини можна говорити мовою дуже делікатною, тихою, без надриву.

«Коротка історія довгої війни»

Комікс «Коротка історія довгої війни» — це українське графічне видання, у якому автори Маріам Найем, Юлія Вус та Іван Кипібіда беруть на себе завдання відобразити війну українців не як абстрактну або далеку подію, а як частину історії, що триває століттями — від давніх часів до сучасності.

У цьому виданні подано не просто події, а їх відчуття: втрату, адаптацію, внутрішні питання — «житиму я чи ні?» — і через образи коміксу передано глибину конфлікту.

«Іду на штурм»

Це вже зовсім інший тип українського коміксу — динамічний, різкий, емоційно напружений. Створений у співпраці з бійцями 3-ї ОШБр, він передає атмосферу штурмових дій так, як це бачать і відчувають самі військові.

Стиль тут більш «графічний»: сильні контрасти, темні плями, експресивні ракурси, жести, емоції. Комікс не боїться показувати страх, ризик, невпевненість — але без зайвої драматизації. Він передає хаос сучасного бою, швидкість думок, короткі рішення, які важко пояснити людині ззовні.

Для «Втрати Сигналу» цей комікс цікавий тим, що показує «атмосферу війни очима тих, хто перебуває в русі», тоді як твоя історія заглиблюється в інший бік — у внутрішні стани людини, яка працює в тиші, концентрації, напрузі. Разом ці два підходи показують, наскільки різним може бути досвід війни, і як комікс може передавати ці відмінності через стиль, мову і пластику кадру.

Зарубіжні приклади

«The Nam»

«The Nam» — один із найвідоміших реалістичних військових коміксів, створений як спроба максимально чесно показати досвід солдатів у В'єтнамі. У ньому немає героїзації чи перебільшень, характерних для супергеройських історій. Навпаки — тут війна постає тихою, виснажливою і переважно буденною.

Головний акцент у цьому коміксі зроблено не на битвах, а на рутині, втомі, страху, довгому очікуванні та тому, як багато часу солдати проводять у невизначеності. Автори намагаються показати саме той стан, коли день за днем повторюються схожі дії, а психологічне навантаження стає важчим, ніж реальна фізична небезпека.

«The Nam» важливий тим, що фокусується на людях, а не лише на історичних подіях. Він працює як свого роду людський документ, який передає атмосферу війни через дрібні деталі та переживання персонажів.

«Battlefields»

«Battlefields» — серія антологій Гарта Енніса, побудована навколо різних історій із Другої світової війни. На відміну від коміксів, де війна подається через ефектні сцени боїв, тут акцент зміщений на особистий досвід людей, які опинилися в екстремальних умовах.

Енніс досліджує долі конкретних персонажів — солдатів, медиків, льотчиків, цивільних. Він показує їхні страхи, слабкості, сумніви і моменти, коли доводиться робити важкі рішення. У «Battlefields» техніка, зброя й масштаби подій є лише фоном, а головним стає емоційний стан персонажів, їхня внутрішня боротьба й те, як вони переживають війну зсередини.

Саме тому цей комікс часто розглядають як протилежність екшн-військовим історіям — він неспішний, уважний до психології й фокусується на людському, а не на «великому».

2.3 Тенденції та характерні риси оформлення військового коміксу

Якщо коротко, сучасний військовий комікс — це не про “ефекти”, а про людину. Є кілька рис, які сьогодні часто зустрічаються, незалежно від країни чи стилю:

1. Занижена драматизація

Тепер ніхто не малює «героїв у позах». Більшість авторів свідомо уникають пафосу. Війна показується тихо, реалістично, з повагою до досвіду людей.

2. Атмосфера, а не екшен

У сучасних роботах важливі паузи, тиша, погляд персонажа, який задумався, дрібні деталі. Це створює набагато глибше враження.

3. Нерівність, спрощення або навіть «брудність» стилю

Неідеальні лінії та спрощені фони часто використовуються не як недолік, а як спосіб передати стан героя: напругу, втому, туман у голові.

4. Людина в центрі

Навіть якщо на сторінці зображена техніка чи зброя, фокус все одно залишається на реакції героя, на тому, як він це сприймає.

5. Психологічна глибина

Все більше художників намагаються показувати не події, а відчуття: як сприймається звук, тиша, навколишній простір, власні думки.

Висновки до другого розділу

Після аналізу різних українських і зарубіжних коміксів стає зрозуміло, що єдиної «формули» для військової історії не існує. Кожен автор знаходить свій шлях: хтось через грубі лінії і темні сторінки, хтось через мінімалістичні кадри, хтось через хаос, а хтось — через дуже тихий, майже камерний стиль. І всі ці підходи по-своєму працюють, бо головне — не техніка, а те, яке відчуття залишається після сторінки.

Цей розділ не визначає, як точно буде виглядати «Втрата Сигналу». Він лише показує навколишнє поле: що вже робили інші, які думки вони вкладали в свої роботи, як говорили про війну, про страхи, про втому, про внутрішні зсуви, які відбуваються з людиною. Це свого роду орієнтири, але не інструкції.

У процесі перегляду стало помітно, що в хороших військових коміксах завжди є чесність. Не декоративна «краса бою», не спецефекти, а справжність — у виразах облич, у паузах, у поведінці персонажів, у тому, що сцена не кричить, а навпаки лишає простір подумати. Багато з робіт, які розглядалися, прагнуть показати людину не як «героя великої епохи», а як живу, вразливу особистість, яка бореться не тільки із зовнішніми обставинами, а й із тим, що відбувається всередині.

Для автора «Втрати Сигналу» цей аналіз став потрібною зупинкою й перезавантаженням. Він дав розуміння, що головне — не намагатися «влізти» в якийсь стиль, а знайти той спосіб подачі, який найкраще передасть стан героя. Те, що він переживає, як змінюється його сприйняття, як війна впливає на голову.

І саме для цього в третьому розділі буде формуватися власна візуальна мова коміксу — вже виходячи з того, що було побачено, переосмислено і осмислено під час цього аналізу.

РОЗДІЛ 3. ОБҐРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне візуальне рішення серії ілюстрацій

У процесі створення коміксу «Втрата Сигналу» автор поступово вибудовував таку візуальну мову, яка могла б передати стан героя точніше за будь-який текст. Ідея полягала не просто в тому, щоб намалювати війну або техніку — таких зображень навколо достатньо. Важливо було зануритися в голову оператора БПЛА, показати той дивний і трохи лячний стан, коли реальність змішується з чимось схожим на ігровий інтерфейс, але при цьому герой залишається реальним, живим, стомленим і присутнім тут і зараз.

Візуальний стиль будується на поєднанні кількох шарів. Перший — це спокійна, навіть мінімалістична лінія. Вона ніби трохи приглушена, без агресивних контрастів. У такій манері хотілося досягти ефекту «дзвону в голові», коли герой зливається із середовищем, а його увага переключається швидше, ніж він встигає це усвідомити. Саме тому кадри часом виглядають спрощено — вони передають ментальність сприйняття.

Другий шар — це специфічне колірне рішення. Кольори у коміксі не надто яскраві. Навпаки, автор навмисно уникає чистих тонів, змішуючи їх так, ніби на зображення нанесена плівка або фільтр. Таким чином середовище стає трохи затуманеним, «недосяжним», ніби екраном між героєм і світом. Це важливо, бо оператор БПЛА існує саме на межі: він тут, але діє там. Він бачить усе на екрані, але відчуває наслідки у власному тілі.

Третій пласт — робота з композицією та кадруванням. У сценах, де герой керує дроном, композиція побудована так, щоб глядач бачив події «зверху», у прямій, холодній перспективі. Лінії дороги або простору тягнуться вперед, підсилюючи відчуття руху. У таких епізодах автор навмисно уникає зайвої деталізації персонажів — це дозволяє робити акцент на тому, що бачить дрон, а не людина. Натомість у сценах всередині машини

або в моменти напруги камера опускається ближче до лиця, до очей — там, де найкраще видно зміну стану героя.

Загалом рішення візуального образу можна охарактеризувати як «гібрид погляду живої людини та погляду камери». Автор не намагається зробити зображення надто реалістичним, але й не перетворює його на умовність. Він лишає достатньо повітря й простору для того, щоб читач міг пройти шлях героя разом із ним. Візуал у «Втраті Сигналу» — це не прикраса сюжету, а форма розмови з читачем.

3.2 Техніка виконання і технологічні аспекти створення коміксу

Техніка, у якій виконано комікс, поєднує цифровий малюнок із певною традиційною логікою штриха. Автор створює ілюстрації повністю в цифровому форматі, але намагається уникати відчуття «комп'ютерності». Через це лінії інколи мають нерівності, легкі коливання, наче намальовані швидким рухом руки. Така риса додає зображенням живості та підкреслює емоційну природу історії.

Колір накладається шарами, без різких перепадів. Уся палітра спеціально приглушена: багато холодних фіолетових, сіро-бежевих, тьмяних зелених. Такі кольори не відволікають від головного — вони створюють атмосферу втоми, тривоги й нескінченної концентрації, у якій живе оператор БПЛА.

Особливу увагу автор приділяє роботі з лініями руху — у сценах переслідування або небезпеки вони стають активнішими й динамічнішими. А в повільних моментах, навпаки, лінії сповільнюються, стають тоншими, певною мірою «теплішими». Це дозволяє створювати природний темпоритм історії без зайвих сюжетних пояснень.

Цифровий інструментарій також допоміг посилити відчуття екранності. У кількох сценах зображення спеціально стилізоване під вид із дронної камери: з'являються невеликі «тремтіння» ліній, грубі позначки висоти,

мінімальні написи, що формують «інтерфейс». Ці елементи зроблені не як декоративні вставки, а як частина розповіді — вони показують, як герой бачить світ і як його погляд змінюється під впливом роботи.

З технічної точки зору комікс залишає достатньо простору для читача. Стиль не перенавантажений деталями, завдяки чому зображення легко читаються. Автор дотримувався мети — зберегти емоційність сцени, а не перемалювати техніку або середовище до надреалізму.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі було визначено, як саме художні рішення впливають на сприйняття історії та героя. Стиль, колір, композиція і техніка виконання працюють разом, щоб створити відчуття ніби читач сам опиняється між двома реальностями — живою і «екранною».

Образ героя розкривається не тільки через події сюжету, а й через те, як його світ показано: спрощені форми передають напружений фокус, приглушені кольори — втому й тривогу, а різниця між камерою та «звичайним» кадром робить помітним головне — внутрішній розрив, який і є серцем історії.

ВИСНОВОК

У дипломній роботі було показано, як тема сучасної війни може бути переосмислена через формат коміксу та візуальну мову. Автор звернув увагу на психологічний стан оператора БПЛА . Саме цей досвід став основою для змістовного та емоційного ядра проєкту.

У першому розділі було визначено концепцію і пояснено, чому комікс може стати ефективним способом говорити про війну. У другому — розглянуті художні аналогії, які допомогли зрозуміти, якими можуть бути різні підходи до військових історій і як автор адаптував цей досвід під власну задачу. У третьому — обґрунтовано візуальні та технічні рішення, які використовуються для створення атмосфери та передачі психологічного стану героя.

У результаті комікс «Втрата Сигналу» став не просто зображенням бойових дій, а способом показати людину, яку війна перетворила на частину складної системи, де камера інколи бачить більше, ніж очі. Проєкт поєднує особисті відчуття, художню мову та сучасний контекст — і дає можливість читачеві замислитися не тільки над тим, що відбувається на екрані дрона, а й над тим, що відбувається всередині тих, хто цим дроном керує.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ennis G. «The Punisher MAX». Marvel Comics.
2. King T. «The Sheriff of Babylon». Vertigo / DC Comics.
3. Wood B. «DMZ». Vertigo / DC Comics.
4. Ennis G. «Battlefields». Dynamite Entertainment.
5. «The Nam». Marvel Comics, 1986–1993.
6. «Іду на штурм» UA Comix.
7. «Воля». UA Comix.
8. «Кіборги: Останній день». UA Comix.
9. «Коротка історія довгої війни» Видавництво
10. «Мій тато повернувся з війни» ГО «Герої України»
11. Remender R., Murphy S. «Tokyo Ghost». Image Comics.
12. van der Kolk B.» The Body Keeps the Score: Brain, Mind, and Body in the Healing of Trauma».
13. Shay J. «Achilles in Vietnam: Combat Trauma and the Undoing of Character».
14. McCloud S. «Understanding Comics: The Invisible Art».
15. Eisner W. Graphic Storytelling and Visual Narrative.
16. Телеграм канал «Розвідка Ноем» https://t.me/rozvidka_noem.

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Рис. 1 — Обкладинка коміксу «Воля»

Рис. 2 — розворот з другого тому коміксу «Воля»

Рис. 3 — Обкладинка до коміксу «Кіборги»

Рис. 4 — Візуальний стиль коміксу «Кіборги»

Рис. 5 — Обкладинка коміксу «The Punisher MAX»

Рис. 6 — Візуальний стиль коміксу «The Punisher MAX»

Рис. 7 — Обкладинка коміксу «The Sheriff of Babylon»

Рис. 8 — Сторінка з коміксу «DMZ»

Рис. 9 — Візуальний стиль коміксу «Battlefields»

Рис. 10 — Візуальний стиль коміксу «Tokyo Ghost»

Рис. 11 — Візуальний стиль коміксу «Tokyo Ghost»

Рис. 12 — Обкладинка коміксу «The NAM»

Рис. 13 — візуальний стиль коміксу «Мій тато повернувся з війни»

Рис. 14 — візуальний стиль коміксу «Мій тато повернувся з війни»

Рис. 15 — візуальний стиль коміксу «Іду на штурм»

Рис. 16 — обкладинка коміксу «Іду на штурм»

Рис. 17 — візуальний стиль коміксу «Коротка історія довгої війни»

Рис. 18 — концепт персонажа з коміксу «Втрата Сигналу»

Рис. 19 — розворот з коміксу «Втрата Сигналу»

Рис. 20 — обкладинка коміксу «Втрата Сигналу»

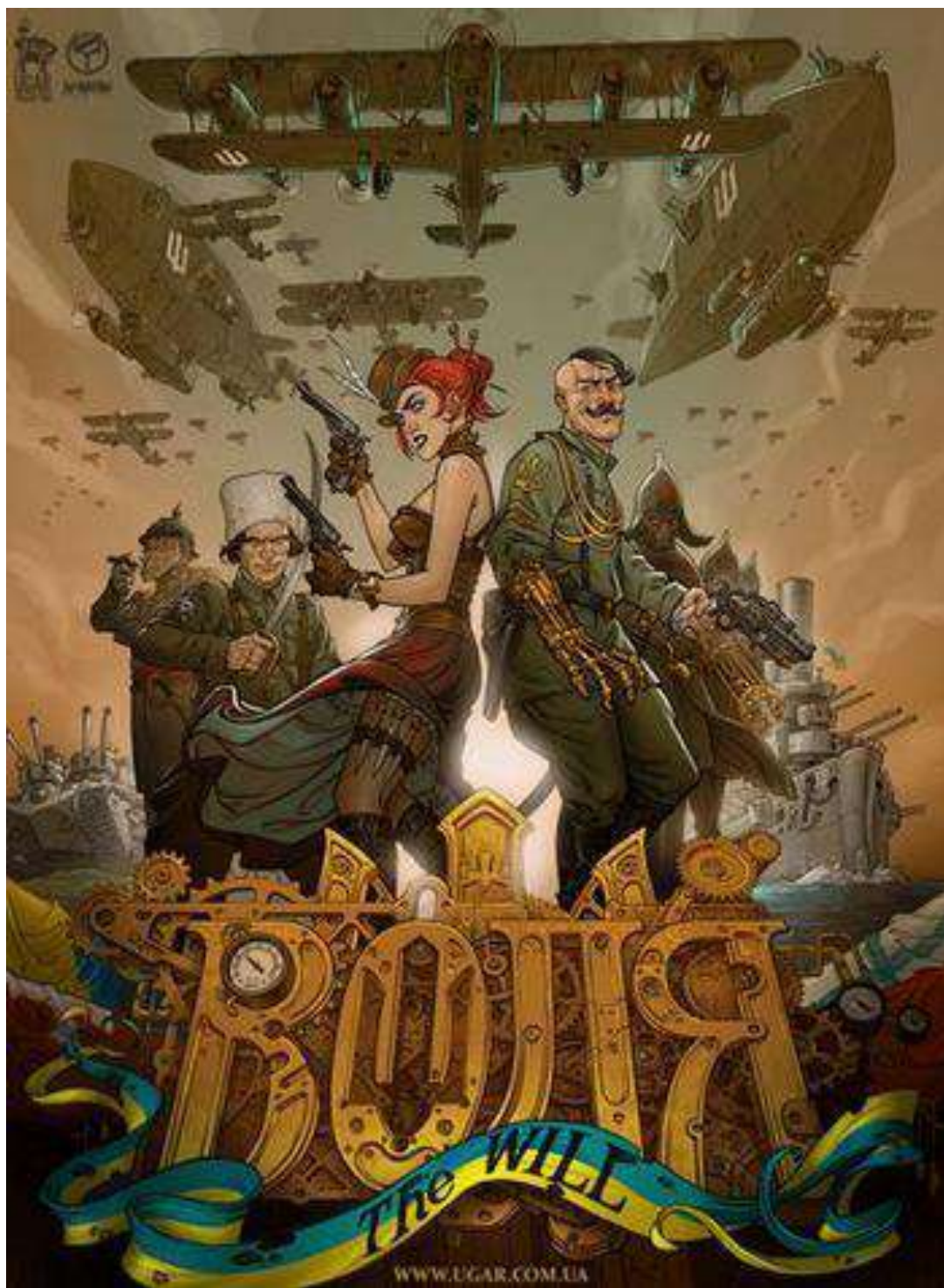


Рис. 1 — Обкладинка коміксу «Воля»



Рис. 2 — розворот з другого тому коміксу «Воля»

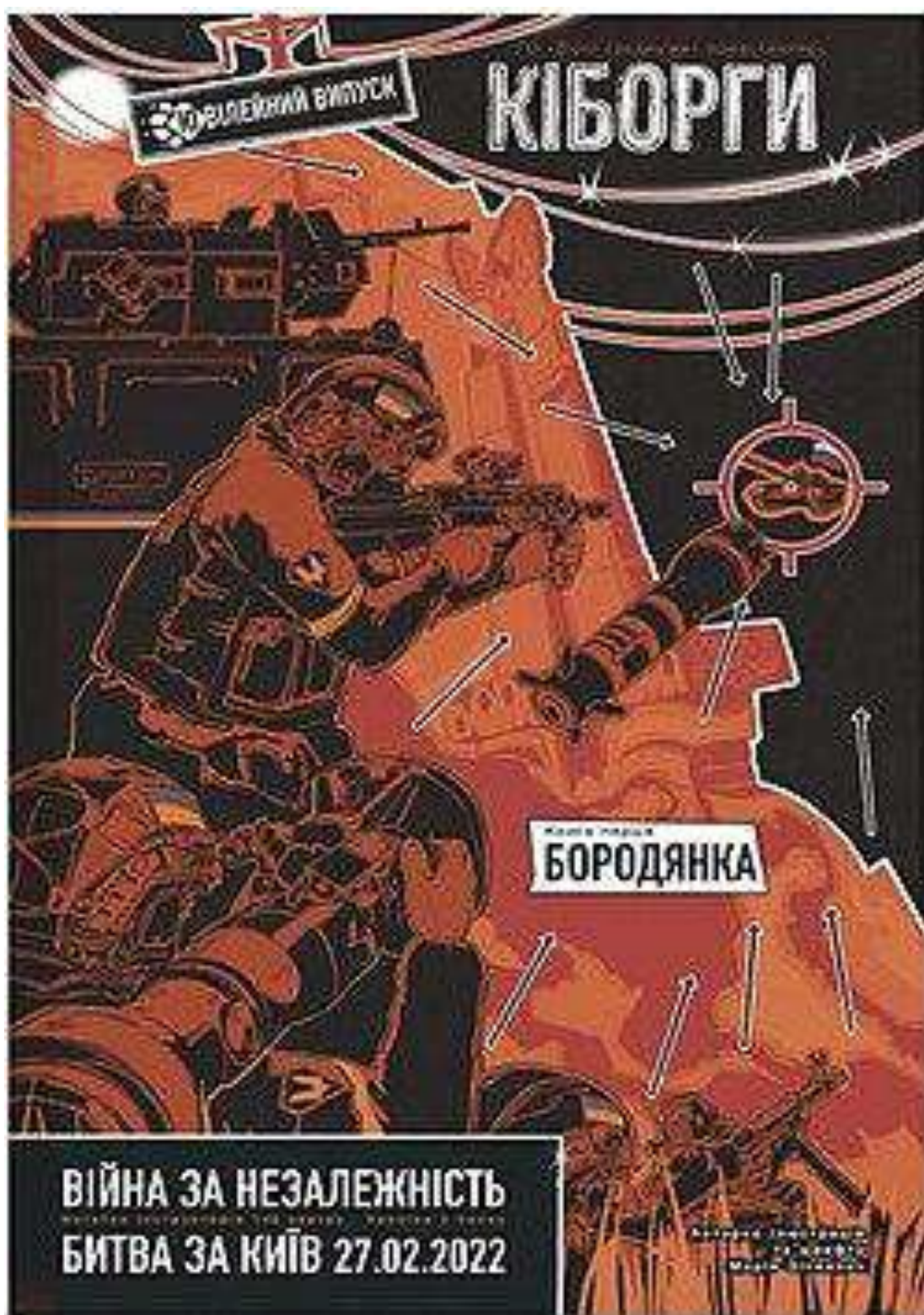


Рис. 3 — Обкладинка до коміксу «Кіборги»



Рис. 4 — Візуальний стиль коміксу «Кіборги»

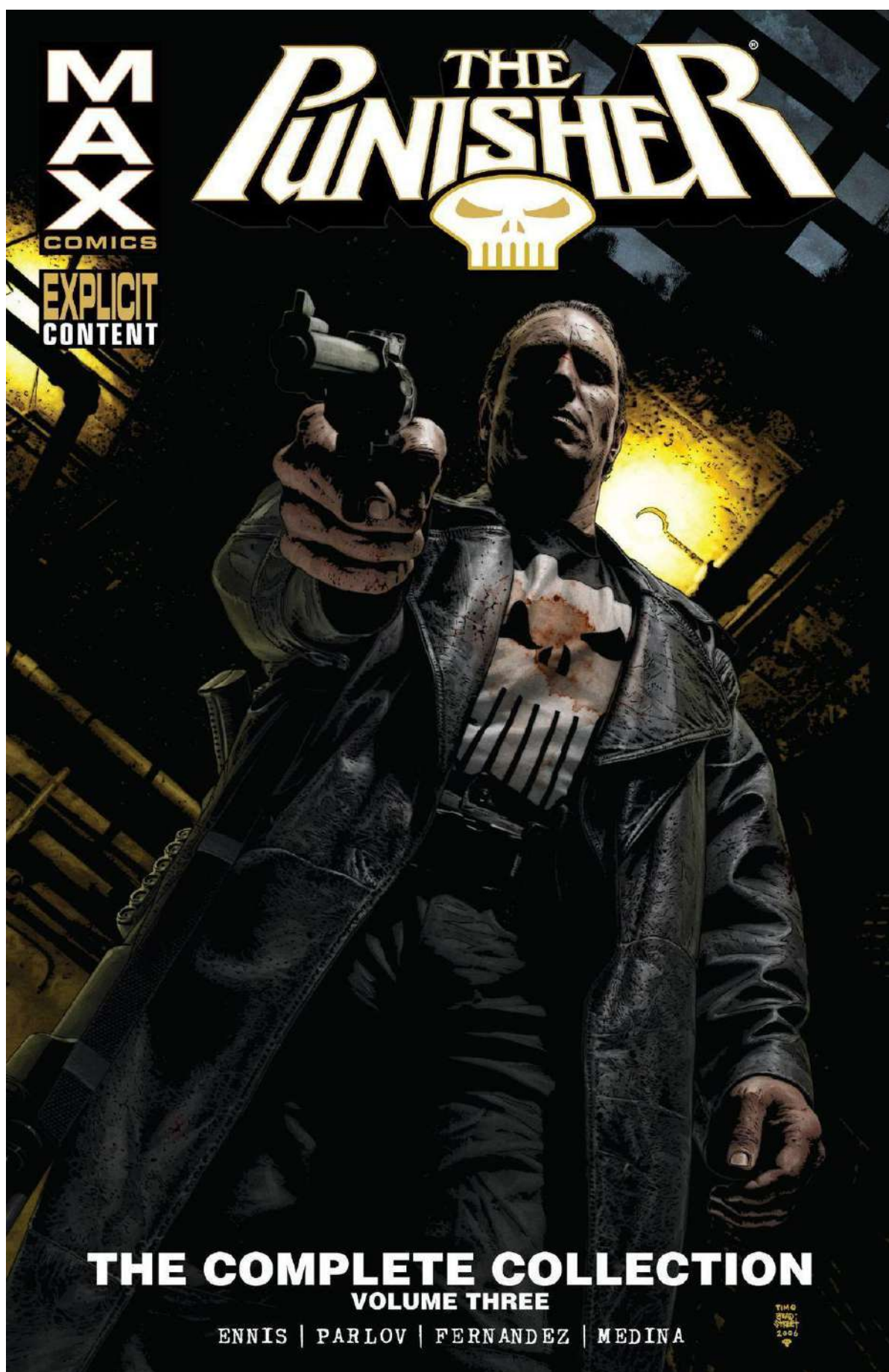


Рис. 5 — Обкладинка коміксу «The Punisher MAX»

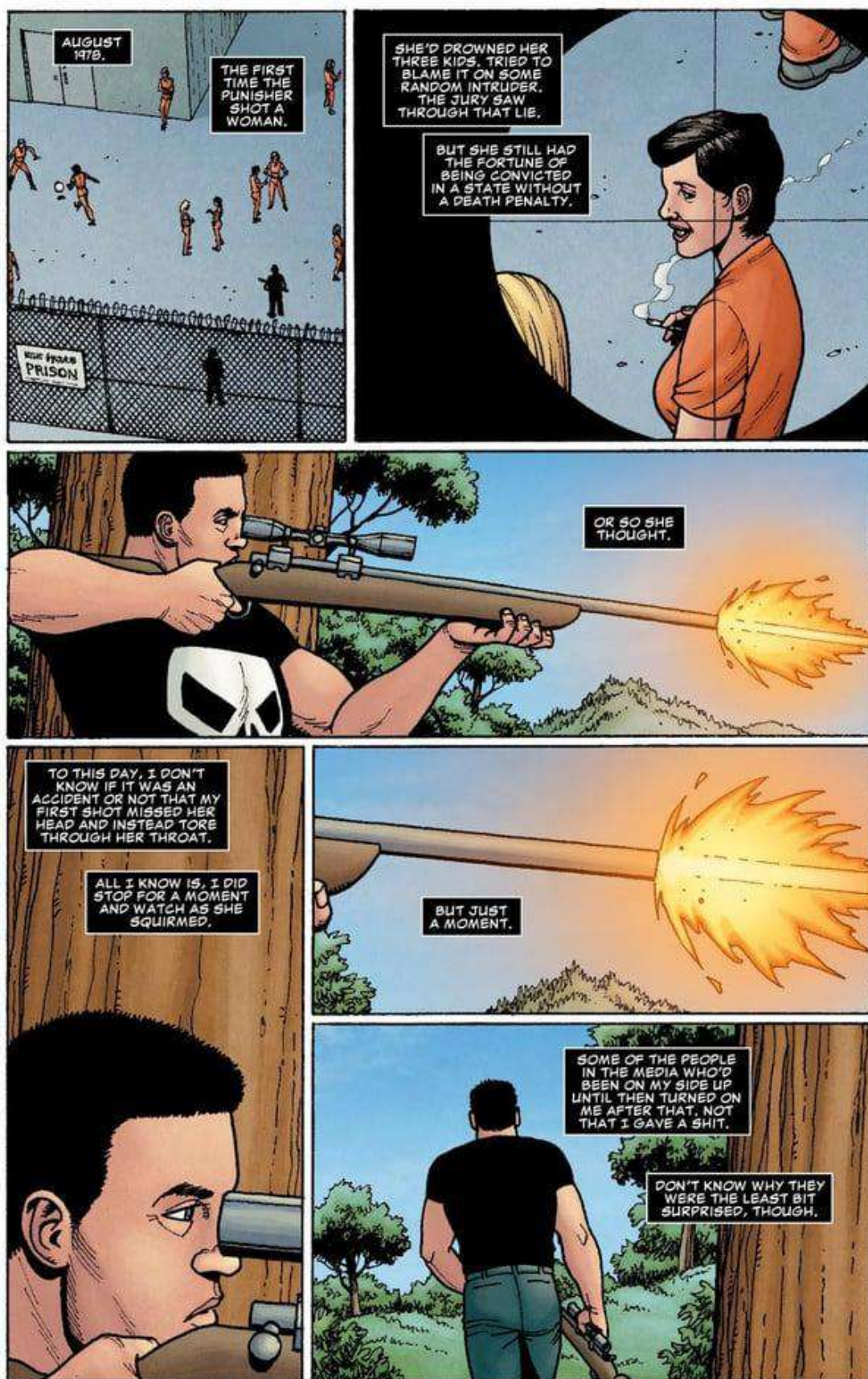


Рис. 5 — Сторінка з коміксу «The Punisher MAX»



Рис. 6 — Візуальний стиль коміксу «The Punisher MAX»

"Wall-to-wall awesome! Fantastic writing, amazing art, and a protagonist that kicks ass from the word go.
THE SHERIFF OF BABYLON rocks!"

—BRAD THOR, NEW YORK TIMES BEST-SELLING AUTHOR OF CODE OF CONDUCT

THE SHERIFF OF BABYLON

BANG. BANG. BANG.

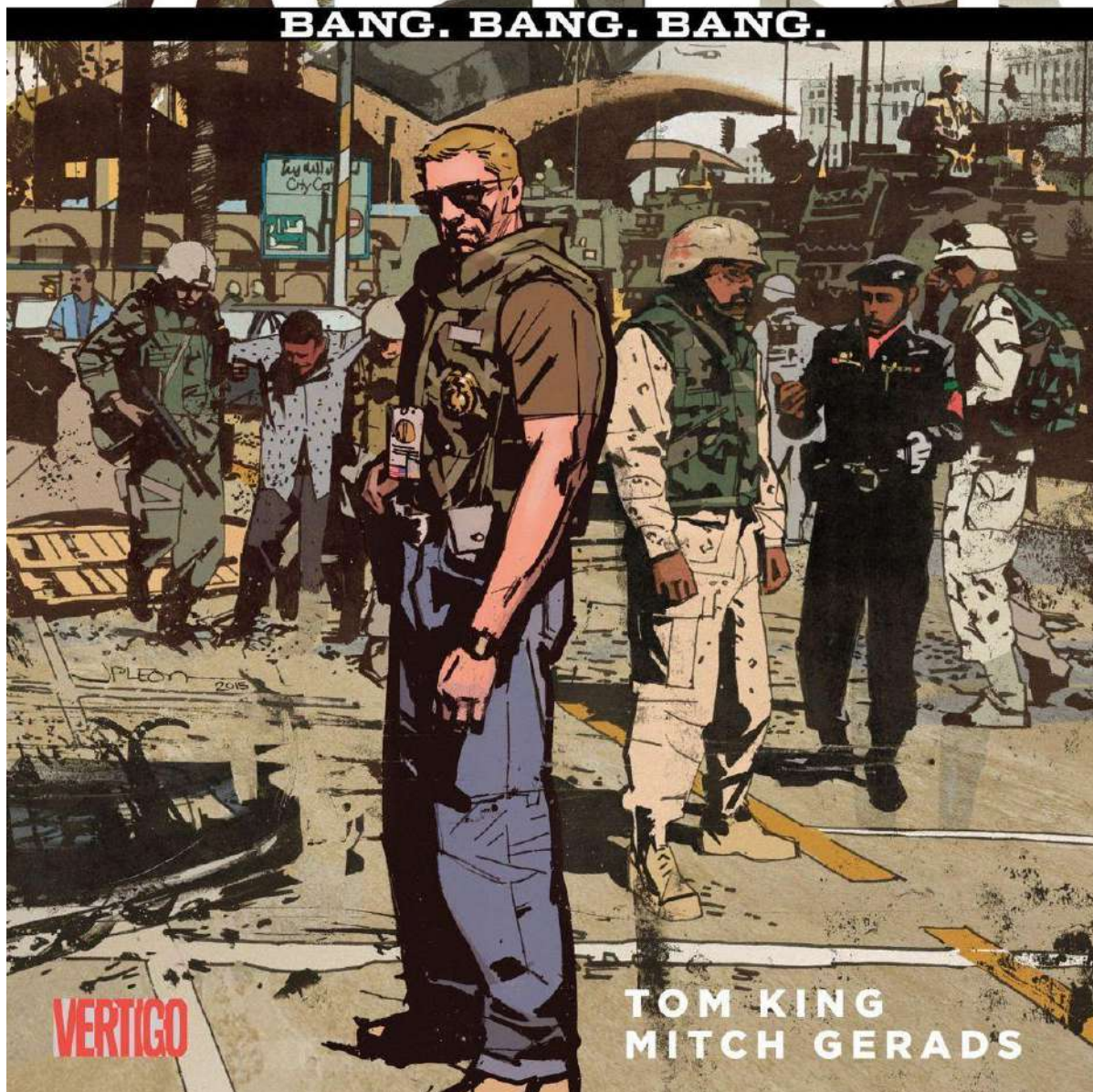


Рис. 7 — Обкладинка коміксу «The Sheriff of Babylon»



Рис. 8 — Сторінка з коміксу «DMZ»



Рис. 9 — Візуальний стиль коміксу «Battlefields»

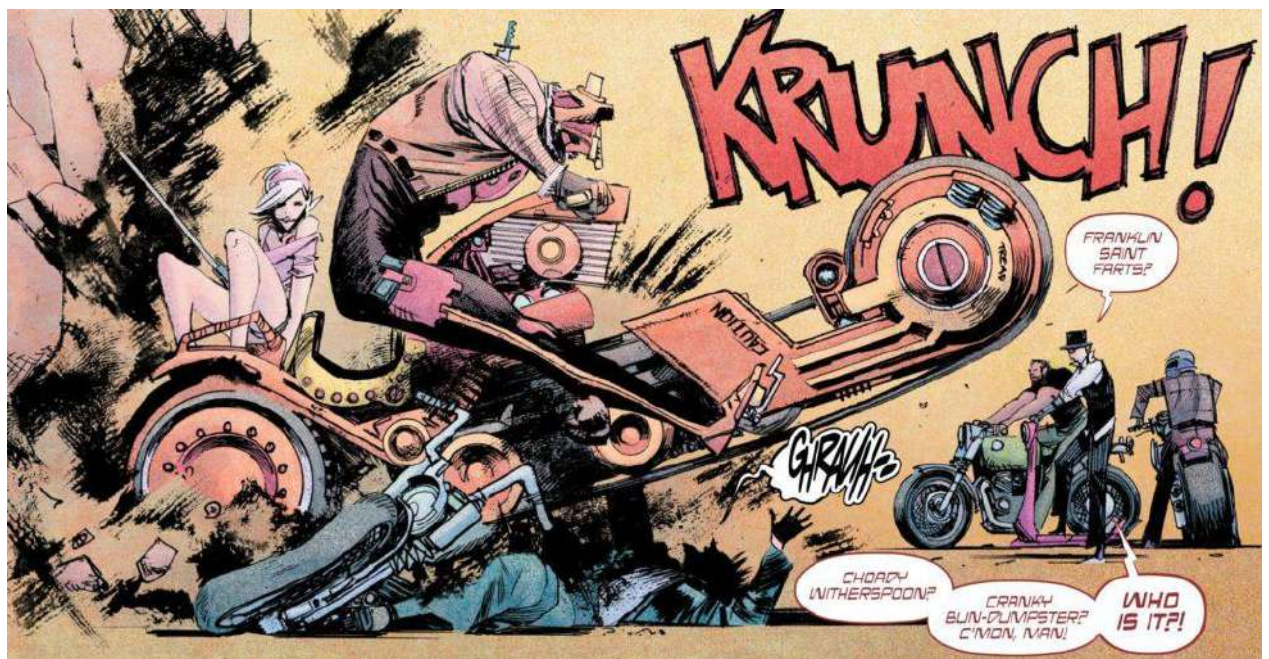


Рис. 10 — Візуальний стиль коміксу «Tokyo Ghost»



Рис. 11 — Візуальний стиль коміксу «Tokyo Ghost»

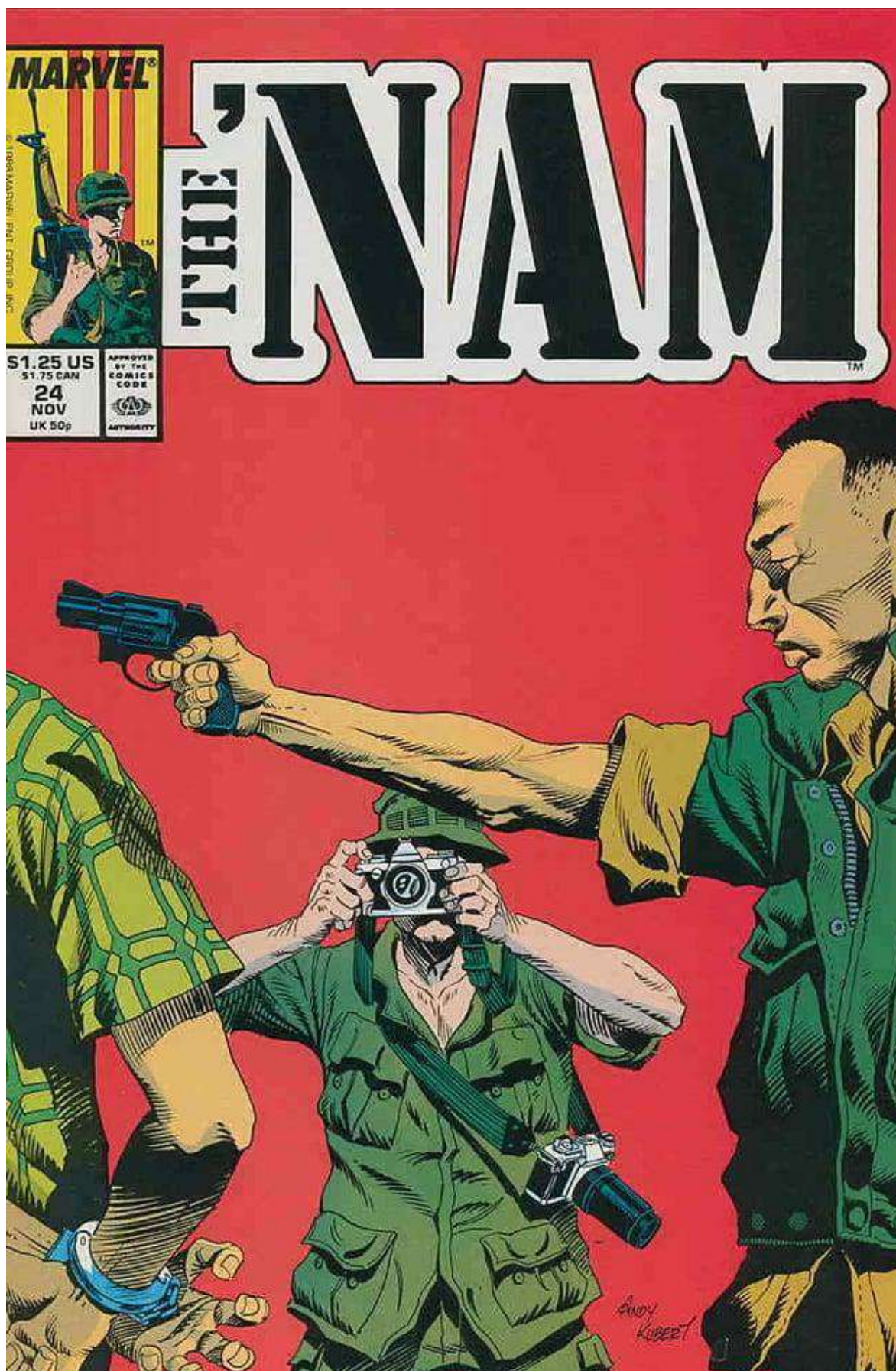


Рис. 12 — Обкладинка коміксу « The NAM»

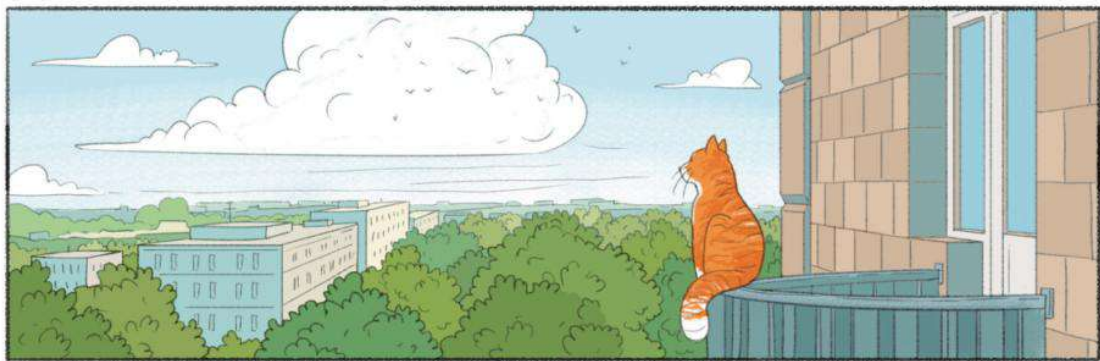


Рис. 13 — візуальний стиль коміксу «Мій тато повернувся з війни»



Рис. 14 — візуальний стиль коміксу «Мій тато повернувся з війни»



Рис. 15 — візуальний стиль коміксу «Іду на штурм»



Рис. 16 — обкладинка коміксу «Іду на штурм»



Рис. 17 — візуальний стиль коміксу «Коротка історія довгої війни»



Рис. 18 — концепт персонажа з коміксу «Втрата Сигналу»



Рис. 19 — розворот з коміксу «Втрата Сигналу»

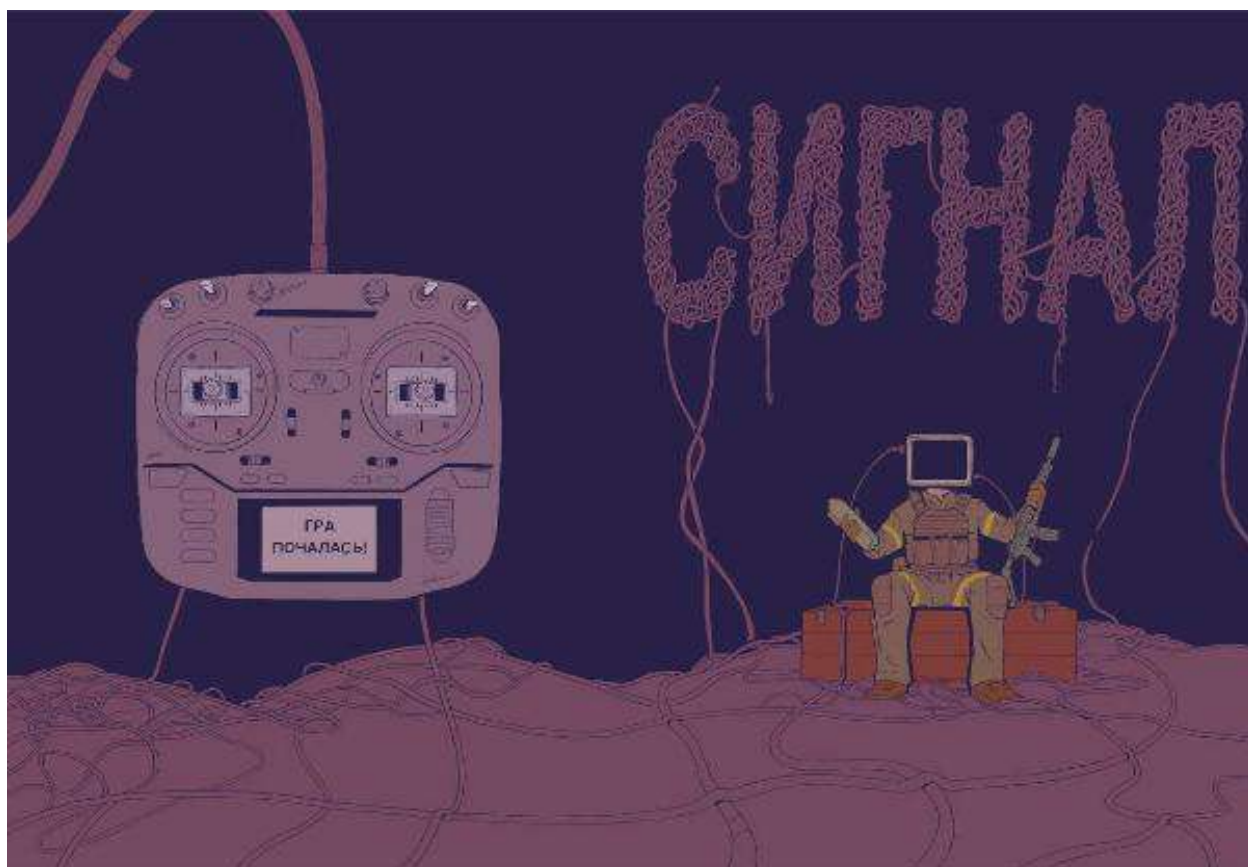


Рис. 20 — обкладинка коміксу «Втрата Сигналу»

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра Графіки

СЕРІЯ ІЛЮСТРАЦІЙ «МІСЦЯ, В ЯКИХ МЕНЕ БІЛЬШЕ НЕМАЄ»

(ТЕМА - СПОГАДИ ДИТИНСТВА ЯК ШЛЯХ ДО СЕБЕ:

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ВТРАТИ ДОМУ ТА ПОШУКУ ІДЕНТИЧНОСТІ)

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Бардусова Анна Ігорівна

Науковий Керівник

доцент Максим РОЗЕНФЕЛЬД

Рецензент

Директор видавництва «Astra»,

головний редактор

Нані ДЖАВАХІДЗЕ

Харків 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ	8
1.1 Основна концепція теми	8
Висновки до першого розділу.....	10
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	11
2.1 Вступ. Контекст війни та потреба художньої відповіді.....	11
2.2 Огляд сучасних платформ та спільнот на тему воєнного мистецтва.....	11
2.3 Аналіз окремих художників та робіт.....	12
2.4 Порівняння з концепцією серії «Місця, в яких мене більше немає».....	13
Висновки до другого розділу.....	13
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	15
3.1 Загальне візуальне рішення	15
3.2 Техніка виконання.....	20
Висновки до третього розділу	21
ВИСНОВКИ	22
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	23
ДОДАТОК 1	24
ДОДАТОК 2	31

ВСТУП

1.1 Основна концепція теми

Сучасне мистецтво все частіше торкається тем, пов'язаних із внутрішнім станом людини її психоемоційним досвідом, пережитими травмами, трансформаціями, які раптово або поступово виникають через зовнішні події. Ми всі зараз ніби живемо в умовах постійної зміни, і кожного разу доводиться наново збирати себе, шукати якісь точки опори, які не завжди очевидні. Інколи згадувати те, що було в минулому, і водночас якось уміщати себе в теперішнє, яке теж змінюється швидше, ніж встигаєш звикнути.

Ідея дому, мабуть, це одна з найглибших і найскладніших тем. Дім це ж не просто місце, де ти жив. Це щось значно більшу. Відчуття, що ти десь потрібен, що тебе пам'ятають, що ти частина чогось. У дитинстві дім це взагалі маленький всесвіт. Там безпечно, там усе починається. Але що робити, коли дому більше немає? Коли місце, яке було твоєю точкою відліку, просто зникає фізично чи психологічно? Особливо зараз, під час повномасштабної війни, коли мільйони людей вимушені покинути свої домівки. Це вже навіть не абстрактна тема це реальність, яка торкнулась майже кожного.

Моя робота «Місця, в яких мене більше немає» це, по суті, моя особиста спроба розібратися з власною втратою. Через серію ілюстрацій я намагаюсь заглянути в ту порожнечу, яка з'являється, коли твоє дитинство ніби залишається без свого фізичного місця. Хочу прожити ці емоції, зрозуміти їх, не тікаючи. Це не просто про відсутність дому як будівлі. Це про втрату частини себе, яку колись було легко відчути варто було лише повернутись у знайому кімнату, пройтись знайомою вулицею. А тепер цього всього немає. І ти ніби мусиш навчитися знову розпізнавати себе в нових реаліях. Як знайти себе, коли те, що тебе формувало, зникло? Як жити з тим, що місця з твоїх спогадів тепер або недосяжні, або взагалі не існують?

Для митця, який пережив втрату дому чи вимушене переміщення, творчість стає не просто способом висловитись. Це спосіб зібрати себе заново, побачити, що з тобою відбулося. Через колір, лінію, композицію можна передати те, що важко сказати словами: ностальгію, втрату, розгубленість, біль. І десь між ними надію. Мистецтво вміє говорити без слів, на рівні досвіду, інтуїції. Можливо, саме тому воно стає таким важливим зараз, коли у нас у всіх багато спільних ран, і кожен намагається знайти спосіб їх висловити.

Ілюстрація для мене це спосіб говорити про складні емоції простою мовою. Вона дозволяє передати те, що важко пояснити словами. Часто ілюстрація ніби спрощує реальність, залишаючи тільки найважливе. І саме через це людям легше відчувати те, що я хочу сказати. Образи, які я створюю, одночасно дуже особисті, але й універсальні, бо в них впізнають себе багато людей, які пережили війну.

Через візуальні історії я хочу показати, який він емоційний досвід вимушеного переселення. Щоб інші люди могли хоча б частково зрозуміти тих, хто втратив свій дім і намагається жити далі.

В умовах війни в Україні це все відчувається особливо сильно. Люди втратили не тільки стіни й речі. Вони втратили частину себе, частину свого життя. І вони ніби зависають між тим, ким були раніше, і тим, ким змушені стати зараз. Через ілюстрації я намагаюся показати цей внутрішній стан коли ти ніби йдеш вперед, але серце постійно озирається назад.

Головною темою і інструментом цього проєкту стали дитячі спогади. Ці спогади ніби маленькі частинки втраченого дому. Вони зберігають тепло минулого і допомагають триматися, коли все навколо невизначене. Через ці уривки пам'яті та образи дитинства авторка показує, як змінюється людина всередині і як поступово відновлюється відчуття себе.

Метою цього дипломного проєкту є створення серії ілюстрацій, які показують, як змінюється особистість після втрати дому та звичного життя. У проєкті поєднано реальні матеріали (фрагменти спогадів, архівні

зображення, деталі з дитинства) з абстрактними та символічними формами. Це створює простір для власного розуміння, емоційного відгуку та роздумів.

Актуальність теми

У сучасних умовах українського суспільства, що зазнає глибоких трансформацій унаслідок війни, особливої актуальності набувають дослідження, присвячені ідентичності особистості, втраті дому та засобам осмислення травматичного досвіду. Мистецтво, зокрема візуальне, виступає потужним інструментом рефлексії, зцілення та переосмислення життєвих подій, тому дослідження його ролі в процесі формування і трансформації особистісної ідентичності є важливим.

Ця робота народилася з особистого досвіду автора. Дитинство пройшло в Мирнограді на Донеччині. В місті, яке постраждало від війни. Втратити знайомий простір, відчувати, що рідне місто зникає, дуже непросто. Саме це спонукало звернутися до теми втрати дому, спогадів дитинства та того, як усе це впливає на внутрішній світ людини.

Ця тема дозволяє дивитися на ідентичність з різних сторін. Вона поєднує теоретичні знання з практикою художньої роботи, що допомагає показати не тільки зовнішні події, а й внутрішні переживання, емоції та процеси трансформації. Мистецтво в такому контексті стає способом зрозуміти себе, переосмислити власний досвід і навіть знайти опору, коли все навколо змінюється.

Таким чином, актуальність, особиста зацікавленість, а також соціально-культурний контекст визначили вибір даної теми як об'єкта наукового дослідження. Робота в цьому напрямі сприяє формуванню нового наративу про досвід втрати, пошуку себе та відновлення через творчість.

Новизна цієї роботи в тому, що вона поєднує особисті спогади з великою соціальною темою, війною та її впливом на внутрішній світ людини. Тут

важливо не тільки показати те, що відбувається зовні, але й передати емоції, які залишає ця втрата.

Ще однією особливістю роботи є використання різних технік таких як: акварель, графіка та цифрова графіка. Це дозволяє створювати багат шарові образи, які живуть на кількох рівнях.

Ця робота це спроба знайти новий спосіб говорити мовою образів про складний досвід, який зараз переживає ціле покоління українців. Вона про втрату дому, про зміни, які відбуваються всередині людини, коли її світ перевертається, і про пошук себе в цих нових умовах. Кожен малюнок, кожна лінія, кожен колір це маленька спроба передати переживання, які важко словами висловити. Вона не лише про особисту історію, а й про спільний досвід, який об'єднує багатьох людей. Вона показує шлях від втрати до відновлення, від руйнування до переосмислення себе, від мовчання до можливості висловитися через образи.

Мета і завдання роботи

Метою даної наукової роботи є дослідження психоемоційної трансформації особистісної ідентичності в умовах втрати дому через візуальне мистецтво, зокрема шляхом аналізу художньої візуалізації спогадів дитинства як засобу самовизначення та подолання екзистенційної кризи.

Завдання дослідження

1. Розібратися, як вчені розуміють ідентичність, особливо коли йдеться про втрату, травму або складні життєві кризи.
2. Дослідити, як візуальне мистецтво допомагає осмислити переживання, знайти внутрішню рівновагу та зрозуміти себе в складних умовах.
3. Подивитися на приклади робіт художників, де важливу роль відіграють тема втрати дому та спогади дитинства.
4. На основі власного досвіду створити власний мистецький проєкт, який показує, як змінюється людина через спогади та переживання.

5. Перевірити, наскільки візуальне мистецтво допомагає зрозуміти свій досвід і знайти нову ідентичність.

Висновки

Ця робота - це моя спроба візуально поговорити про втрату, пам'ять і пошук себе. Через серію ілюстрацій я досліджую, що відчуває людина, коли вона змінює місце проживання не за власним бажанням, а тому що мусить. Втрата дому це не тільки про фізичне, це про психологічну зміну, яка може дуже вплинути на ідентичність. Я хочу, щоб ці роботи допомогли краще зрозуміти, як люди намагаються знайти своє місце в світі, навіть після великої втрати. І як, попри все, ми продовжуємо шукати простір, у якому знову зможемо відчути себе частиною спільноти.

РОЗДІЛ 1 КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ

1.1 Основна концепція теми

Ця серія ілюстрацій називається «Місця, в яких мене більше немає». Вона розповідає про те, як ми переживаємо втрату дому і шукаємо себе знову. Тема цієї роботи це дитячі спогади як шлях до розуміння себе. Ідея з'явилася з того, що багато людей, особливо в умовах війни, змушені залишати свої домівки, і з цим приходять не тільки фізична, а й емоційна втрата. Втрата місця, де ми відчували себе в безпеці, зв'язок з минулим, це велика внутрішня травма. Дитинство це час, коли ми починаємо формуватися як особистості. Саме в дитинстві ми навчаємось бути кимось, будувати своє розуміння світу. І ці спогади з дитинства, навіть якщо вони дуже туманні, завжди залишаються з нами. І ось коли все, що було тобі знайоме: дім, місце, де ти виріс, раптом зникає, це ставить під сумнів все, що ти знав про себе. Іноді важко навіть усвідомити той момент, коли раптом розумієш: усе, що було звичним, зникло, і тобі доводиться починати з чистого аркуша.

Ця серія ілюстрацій це спроба висловити, як відчувається втрата дому, себе і тієї внутрішньої опори, на яку трималося життя. Це дуже особистий досвід, але водночас він знайомий багатьом. Через метафори, текстури, розриви й фрагменти я намагаюся показати стан людини, яка ніби зависла в повітрі: землі під ногами вже немає, проте вона все одно намагається скласти себе знову з того що залишилось, зі спогадів, які ще тримаються.

У цій серії мені хотілося передати саме шлях пошуку. Коли твоє колишнє місце сили зникло, і ти намагаєшся створити нове, хоча не маєш жодного орієнтиру. Кожна робота це спроба впіймати ту секунду, коли усвідомлюєш, що того дому, що визначав тебе, більше немає. І раптом розумієш, що дім це не стіни. Це щось значно глибше, частина тебе самого, яка живе всередині, навіть якщо зовні вже нічого не залишилося. Це ті образи, які ти носиш у собі, навіть якщо в реальному світі від них нічого не залишилося. Я не намагаюсь показати повну картину втрати, а скоріше її окремі елементи.

Наприклад, на деяких ілюстраціях видно, як персонажі стоять у порожніх, темних просторах, а інші ніби зникають у тому просторі, що колись був домом. Це як образи спогадів, які починають стиратися. Дуже часто світло грає важливу роль у моїх роботах. Через світло і тінь глядач має відчувати саме цю відсутність. Іноді люди на ілюстраціях виглядають так, ніби вони трохи розчиняються в повітрі, а їхні тіні нечіткі, ніби втратили форму. У цих роботах багато мотивів порожнечі: порожні кімнати, покинуті будинки. Це про ті внутрішні порожнечі, які з'являються після втрати.

Та попри це все у цих ілюстраціях є й надія. Це не лише історія про те, що зникає. Це ще й про пошук нового ґрунту під ногами. Я використовую чорні та сірі відтінки, бо вони допомагають передати цю невизначеність. Вони створюють відчуття, що світ ще не фокусі: щось попереду є, але поки що нечітко, наче спогад, який не встигаєш упіймати.

Це не буквальна оповідь і не сюжет у класичному розумінні. У цій серії немає звичного головного героя. Замість нього з'являється невеличка фігура інколи силует, інколи просто тінь, яка є внутрішнім «я». Це не портрет конкретної людини, а радше форма, через яку можна прожити певний стан.

Ця фігура виникає в просторах, що поступово віддаляються від реальності: у старих касетах, які пам'ятають більше за людей; у дзеркалах, що вже нічого не відбивають; у швах, якими ніби намагаються скласти фрагменти чийхось чужих історій; у краєвидах, які розмиваються й тануть так швидко, що ти навіть не встигаєш згадати, звідки їх знаєш. Кожна ілюстрація - як автономна метафора, але всі вони об'єднані по настрою, стилістично та композиційно. Всі разом вони складають візуальний цикл, своєрідну книжку без тексту, де замість сторінок - фрагменти себе, замість сюжету - емоційна топографія втрати.

Ключова художня мета серії - дослідити, як книжкова ілюстрація може передавати нематеріальні, внутрішні стани: розгубленість, фрагментацію, відчуття «розшитості», відсутності місця, до якого належиш. На відміну від класичної книжкової ілюстрації, яка служить текстові, тут ілюстрація

виконує самостійну наративну функцію - вона створює образи, які працюють як візуальні поезії або психоемоційні мапи. Глядач запрошений не до прочитання історії, а до проживання досвіду через образ.

Цей проєкт має особливу актуальність у сучасному українському контексті. Через війну мільйони людей втратили свої домівки, розірвали зв'язки з просторами дитинства, з місцями сили, з культурним контекстом, у якому виростили. Така втрата - не лише фізична, вона також має глибокий вплив на психологічний ідентифікаційний центр. Людина, що втратила дім, змушена наново себе збирати: через пам'ять, через символи, через образи. Саме тому художня робота з цією темою є не просто особистою рефлексією, а внеском у візуальну розмову про втрату, відновлення, пам'ять і відсутність.

Серія демонструє, як книжкова графіка може виходити за межі літературного супроводу, наближаючись до візуального есею чи артбуку - особливо в час, коли ми втратили мову для опису втрат, і мусимо створювати нову образну.

Висновки до першого розділу

Серія ілюстрацій «Місця, в яких мене більше немає» розповідає про те, як відчуваєш втрату дому і разом із ним частини себе. Вона про той момент, коли ти вже не в минулому, але ще й не в новому житті коли все всередині змішалось, і ти намагаєшся зрозуміти, ким тепер є. Кожна ілюстрація через кольори, деталі і символи передає цей стан.

Темні кольори разом із м'яким світлом показують боротьбу між болем і надією. Світло, що пробивається крізь темряву, нагадує, що навіть у найскладніші моменти залишається щось, за що можна триматися.

В цілому ця серія про внутрішні зміни. Про те, як люди намагаються зібрати себе після втрати і звикнути до нової реальності, де вже немає колишнього тепла і затишку. Це історія не тільки про втрату, а й про пошук нового сенсу і спробу зберегти зв'язок із тим, що залишилося.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1 Вступ. Контекст війни та потреба художньої відповіді

Повномасштабне вторгнення Росії в Україну у 2022 році радикально змінило не лише політичну та соціальну реальність країни, а й саму структуру повсякденного досвіду українців. Простір, який раніше сприймався як стабільний і знайомий, став небезпечним, фрагментованим, а подекуди повністю знищеним. Мільйони людей втратили домівки, були змушені покинути свої міста або повернулися до місць, яких більше не існує у первісному вигляді. У цих умовах мистецтво стало способом фіксації втрати, переживання травми та пошуку нової точки опори. Ілюстрація як швидкий, чутливий і глибоко емоційний медіум виявилася надзвичайно важливою для візуального осмислення теми дому, пам'яті та відсутності.

Серія «Місця, в яких мене більше немає» органічно вписується в цю культурну ситуацію, продовжуючи традицію художньої рефлексії про втрату простору та пошук себе після руйнувань.

2.2 Огляд сучасних платформ та спільнот на тему воєнного мистецтва

Aid2Art [6] - міжнародна гуманітарно-мистецька ініціатива, створена для підтримки українських художників, чиє життя і робота були порушені війною. Платформа функціонує як віртуальна галерея, у якій представлено роботи митців, що реагують на війну: плакати, цифрові ілюстрації, концептуальні роботи. Багато з них розкривають тему втрати дому, втрати міста, внутрішнього переселення, руйнування особистої історії. У контексті теми дипломної роботи важливо, що Aid2Art слугує не просто архівом мистецтва, а простором колективної пам'яті, у якому художники фіксують те, що зникає у фізичному вимірі.

Sunseed ART [3] - українська платформа плакату й ілюстрації, створена після початку повномасштабної війни. Її мета - підтримка митців та збереження культури через візуальне документування подій. Sunseed ART

також допомагає зрозуміти, як плакат як медіум трансформувався в інструмент опору, соціального свідчення та фіксації болючої реальності.

2.3 Аналіз окремих художників та робіт

У цьому підрозділі розглянемо, як тема втрати дому проявляється у творах сучасних українських ілюстраторів, роботи яких доступні на платформах Aid2Art, Sunseed ART та персональних сайтах.

1. Svitlana Gryb [6]

У роботах Світлани Гриб часто простежується мотив ізоляваності, самотності та втрати безпечного простору. Її ілюстрації використовують м'яку, але емоційно сильну образність, у якій людська постать часто розташована у порожньому, невизначеному середовищі. Це створює відчуття «міжпростору», стану, знайомого багатьом переселенцям, які більше не мають точки повернення.

2. Foya Masha - робота «Safe Place» [5]

Маша Фоя створює лаконічні, виразні ілюстрації з чіткою композицією та символічною мовою. У роботі «Safe Place» дім постає не як будівля, а як тендітний символ безпеки, який легко порушити. Робота передає крихкість простору, який ми звикли називати «домом», та відчуття його підвішеності під час війни.

Цей образ близький до концепції дипломної серії, де місця стають порожніми не тому, що фізично зникли, а тому що суб'єкт більше не може до них повернутися, емоційно чи фактично.

3. Наталя Шульга [9]

У роботах Наталі Шульги часто зустрічається поєднання дитячої простоти та глибокої емоційної напруги. Художниця працює з темою втрати через метафори дороги, відстані, розриву зв'язку. Її візуальна мова нагадує щось знайоме, тепле, але спотворене війною - ніби фрагменти дитячих спогадів, які повертаються у тривожній формі.

4. Олексій Ревіка [3]

Ревіка працює з графічним, часто мінімалістичним підходом, який різко підкреслює емоційний зміст зображення. У його плакатах часто з'являється зруйнована або порожня архітектура, дім як оболонка, що більше не виконує своєї функції. Такий погляд перегукується з ідеєю «місць-привидів», у яких колись було життя.

5. Anna Sarvira [4]

Анна Сарвіра - одна з найвідоміших українських ілюстраторок сучасності. У її роботах війна відображається не через прямі сцени руйнувань, а через зміну атмосфери: напруження, тривога, розгубленість, фрагментованість простору. Її підхід акцентує не на фізичній втраті дому, а на психологічній: коли навіть знайомі місця стають чужими.

2.4 Порівняння з концепцією серії «Місця, в яких мене більше немає»

Серія досліджує особисту пам'ять про місця, які перестали бути твоїми емоційно, фізично або символічно. У цьому серія перегукується з підходами вищезгаданих художників. У серії простір може бути символічним, узагальненим, перетвореним на метафору, може з'являтися мотив відстані, втрати контакту з минулим, відчувається тема самотності у просторі, який більше не відповідає на присутність людини.

Однак проєкт має власну унікальність. Він фокусується не на колективній втраті, а на інтимному, особистому досвіді, який відображає глибоко суб'єктивну історію. Серія акцентується на емоціях.

Висновки

Аналіз художніх аналогів показує, що тема втрати дому є однією з центральних у сучасному українському мистецтві. Платформи Aid2Art і Sunseed ART демонструють масштаб та багатогранність художньої реакції на війну, а роботи сучасних митців, наприклад від Світлани Гриб, Анни Сарвіри формують широкий візуальний контекст, у якому тема дому розкривається через пам'ять, втрату, відстань і внутрішню трансформацію.

У цьому культурному полі серія «Місця, в яких мене більше немає» продовжує важливу лінію художнього осмислення війни, але водночас додає новий, особистий і глибоко психологічний вимір. Робота розвиває тему не лише через фіксацію руйнувань, а й через емоційний досвід втрати простору, що формує нову візуальну мову пам'яті у сучасному українському мистецтві.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне візуальне рішення

Серія ілюстрацій «Місця, в яких мене більше немає» створена з використанням цифрових інструментів на планшеті за допомогою програми Adobe Fresco. Це дало мені змогу відтворити емоційні настрої та складні текстури, не обмежуючи себе в засобах втілення. Моя мета полягала в тому, щоб через цифрові можливості передати атмосферу втрати і пошуку нової ідентичності.

Візуальне рішення кожної роботи обране таким чином, щоб підкреслити основні теми - порожнечу, розпад і незавершеність, які співвідносяться з процесом втрати дому. Використання чорно-білої палітри створює відчуття самотності, але водночас світлі елементи в деяких ілюстраціях, такі як освітлені будинки, фігури або сходи, додають відчуття надії й пошуку.

Всі образи мають чітко виражену символіку: зруйновані місця, порожні вокзали, розбиті предмети, а також персонажі, що шукають свій шлях. Це все взаємопов'язано з темою спогадів, втрат і пошуку нового дому. Кожна ілюстрація створює ефект внутрішньої порожнечі, не завершеності, що посилюється відсутністю колірної насиченості. Але у всіх роботах є також світлі елементи, які символізують прагнення, бажання знайти себе або знайти новий шлях.

Перша ілюстрація: Зникла дорога

Ця ілюстрація передає відчуття втрати й суму. Дівчинка стоїть на дорозі, що розламалася й більше не веде до її дому. Колись це був шлях, знайомий і близький, але тепер він зруйнований, і повернення неможливе. Вона дивиться на нього з болем і розуміє, що дім залишився тільки у спогадах.

Тріщини на землі символізують розрив із минулим, з тим, що колись давало тепло й безпеку. Разом із дорогою ніби зникла не лише будівля, а й

частинка її самої усе те, що було пов'язане з домом. Дівчинка виглядає замисленою, ніби намагається прийняти те, що сталося, і знайти сили рухатися далі.

Будинок у далині ще видно, але він здається примарним, неначе сон або спогад. Світло біля нього м'яке, але вже не досягне воно належить минулому.

Сенс цієї ілюстрації в тому, що іноді ми втрачаємо те, що для нас було найріднішим, і більше не можемо повернути це. Але навіть у цьому болі є момент росту: дівчинка стоїть на межі старого і нового життя. І хоч новий шлях ще не видно, він обов'язково з'явиться.

Друга ілюстрація: «Стрічка, що тримає дім»

На цій ілюстрації зображена стара відеокасета. Вона лежить посеред пустої, темної вулиці, де видно зруйновані будинки. Із касети тягнеться довга стрічка, яка ніби піднімається в повітря і веде кудись углиб пейзажу. Сенс цієї роботи в тому, що касета тут символізує спогади з дитинства. Колись на такі касети записували важливі моменти: сімейні свята, перші кроки, поїздки, прості дні вдома. Хоч самого дому вже не існує, стрічка все одно ніби тягнеться туди, де колись було щось близьке й тепле. Навколо темний, трошки приглушений пейзаж, але сама стрічка здається світлішою. Це про те, що навіть коли місце зникає, спогади не зникають разом із ним. Вони розмиваються, стають менш чіткими, але все одно живуть у тобі.

Ця робота про те, як крихітна деталь з минулого може зберігати атмосферу дому, якого вже давно немає. Касета маленький носій великої пам'яті, нагадування про те, що колись там був ти, твоє життя, твоя історія.

Третя ілюстрація: «Шви пам'яті»

На ілюстрації зображена дівчинка, яка стоїть у тихій, затемненій кімнаті. У її руках тонка нитка. Дівчинка тримає її з особливою ніжністю, ніби ця нитка останній зв'язок із чимось дуже важливим. Вона намагається нею з'єднати

фрагменти своїх спогадів, те, що залишилося від минулого, яке було їй дорогим.

Кімната порожня, стіни розмиті, а на них ледь видно сліди ниток. Вони ніби свідчення того, що дівчинка вже не вперше намагається зібрати своє минуле до купи.

Це не просто спогади це частини її самої, її історії. І хоча вона знає, що минуле не повернеться, усе одно намагається зберегти.

Від неї виходить м'яке світло, трохи золотаве. Це світло як нагадування, що навіть у темряві завжди залишається щось, що варте того, щоб його берегти. Воно тримає її, не дає впасти у відчай, дозволяє відчувати, що частинка добра й любові нікуди не зникла.

Проте ця нитка дуже тендітна. Вона не може повернути час назад, не здатна оживити те, що втрачено, але може з'єднати все, що ще залишилося в душі. Ілюстрація говорить про те, як важливо триматися за те, що нас гріє, навіть якщо це лише спогади. Дівчинка наче символ кожного, хто намагається не втратити себе після болю, хто вчиться приймати втрату, але не дозволяє їй знищити тепло всередині.

Четверта ілюстрація: «Порожній вокзал»

У цій ілюстрації я хотіла передати відчуття порожнечі, яке виникає, коли ти ніби стоїш на вокзалі, але вже знаєш, що потяг не приїде. Місце знайоме, будівлі, колії, все ніби так, як має бути, але водночас щось зовсім не так. Жодного руху, жодного звуку. Все застигло.

На передньому плані стоїть маленька фігура. Вона світиться, ніби трохи не з цього світу. У руці валіза, як символ того, що вона все ще хоче кудись піти, але не знає куди. Це той стан, коли наче готова рушати вперед, але перед тобою тільки темрява, і ніхто не каже, в який бік рухатися.

Колії тягнуться вдалечінь, але ведуть у туман. І це дуже схоже на відчуття, коли життя різко змінюється, і ти намагаєшся знайти хоч якийсь напрямок, але все навколо виглядає невизначеним і сірим.

Світіння цієї фігури наче маленький внутрішній вогник, який не гасне, навіть коли навколо все виглядає мертвим або застиглим. Це не про відчай, швидше про той момент, коли ти завмер й не розумієш, куди рухатися далі.

Ця робота про розгубленість. Про стан, коли ти стоїш із валізою, а звичний маршрут раптом перестав існувати. І ти просто залишаєшся на місці, бо поки що інакше не можеш.

П'ята ілюстрація: «Дзеркала, що не відображають»

На цій ілюстрації зображена дівчина, яка стоїть у тиші й трохи ніби загублена в своїх думках. Вона виглядає спокійною, але видно, що всередині в неї щось болять, щось важливе змінилося. Вона тримає руки так, ніби намагається зібрати себе, заспокоїти, зрозуміти, що відбувається.

Позаду неї розбите скло. Це не просто декоративний фон. Це символ того, що її внутрішній світ теж у певному сенсі тріснув. Колись це «скло» було наче дзеркалом, у якому вона могла бачити себе й своє життя. А тепер там замість відображення лише уламки, лінії, сліди, в яких нічого не розгледіти чітко.

Так буває, коли переживаєш щось травматичне: дивишся в себе, а ніби нічого не бачиш. Уламки пам'яті, шматки минулого, які не складаються в цілу картинку.

На тлі можна помітити розмиті образи щось схоже на дім, на старі речі, на спогади. У цих тріщинах ніби оживають давні спогади такі нечіткі, розмиті, але все ж важливі. Вони вже не такі ясні, як колись у дитинстві, та все одно лишаються частиною нас, тим, що формує навіть тоді, коли ми цього не помічаємо.

Ця ілюстрація про те, що минуле інколи тріскається, як тонке скло. І ти стоїш перед цими уламками, намагаючись знову зібрати себе до купи. Це мить, коли ти вперше по справжньому бачиш свої надломи й болючі місця. І замість того, щоб тікати від них, починаєш розуміти, що саме через ці слабкі точки з'являється нове усвідомлення себе. Пам'ять уже не така яскрава, біль

не кричить, але ще є всередині. І поступово, дуже повільно, приходить прийняття.

Шоста ілюстрація: «Драбина всередину»

У цій роботі я намагалася передати почуття, яке з'являється тоді, коли дім перестає бути місцем повернення. Він і далі живе в пам'яті світлий, теплий, майже дотиковий, — але насправді вже далеко поза межами досяжного. Тому цей будинок ніби завис у повітрі: як спогад, що втратив ґрунт. Він світиться тим особливим світлом, яке має тільки те, що нам неймовірно дороге, те, що ми вперто тримаємо всередині, навіть коли зовнішній світ руйнується.

Драбина, що тягнеться вгору, з'явилася майже сама. Для мене вона стала образом цієї дивної й болісної дистанції. Це наче шлях назад, але такий довгий і хисткий, що кожен крок здається випробуванням. Ти ніби знаєш, куди прагнеш повернутися, але всередині вже визнаєш: це повернення не буде простим. А може, й не станеться взагалі.

Низ роботи темний, важкий, із нечіткими силуетами. Після втрати все здається трохи чужим. Там, де колись було твоє життя, тепер пусто. Між темрявою і світлим домом виникає особливий контраст. Він нагадує, що іноді спогади світять яскравіше за будь-яку реальність. І навіть коли фізичного дому вже немає, він продовжує жити всередині нас.

Ця робота про розгубленість і те, як жити тут і тепер, коли серце твоє ще там, де був твій дім, і де досі шукаєш хоч якусь опору.

Сьома ілюстрація: «Між спокоєм і болем»

Ілюстрація показує дівчину, яка сидить у порожній кімнаті, ніби опинилася у світі, що раптом став холодним і чужим. Зовні вона виглядає спокійною, зосереджено сидить на місці так, наче змирилася з тим, що відбувається. Але всередині вона зовсім інша: схвильована, втомлена, надломлена. Її спина і шия ніби розчиняються у повітрі, розпадаються на дрібні фрагменти це символ того болю, що повільно поглинає її, не даючи опертися на саму себе.

Це часткове «зникнення» немов говорить, що вона вже не може утриматися у тій реальності, яка раніше була для неї звичною і безпечною.

Кімната навколо порожня й холодна. Єдине джерело світла це лампа, що освітлює простір м'яким, але слабким світлом. Вона ніби уособлює надію, яку дівчина намагається в собі вберегти: маленький вогник у темряві, який не здатен зігріти. Світ навколо ніби притих. Усе здається віддаленим, неначе не належить їй. Хоча на обличчі спокій, але всередині все інакше. Серце стискається від болю, що не має слів. Її розмиті контури в ілюстрації нагадують, як вона сама ніби розсипається зсередини: колишнє життя, яким вона жила, наче повільно зникає.

Вона намагається втриматися за реальність, але спогади повертаються хвилями. Через них їй важко зібрати сили, важко знайти опору, важко повернути відчуття себе.

Ця ілюстрація про втрату, яка змінює людину до невпізнання. Про тугу за теплом, що більше не поруч. Про внутрішні рани, яких ніхто не бачить, але які болять довше за будь-які слова.

3.2 Техніка виконання

Ілюстрації були виконані в програмі Adobe Fresco на планшеті, що дало мені змогу працювати з графікою на цифровому рівні, зберігаючи при цьому м'якість і текстурність, властиву традиційному малюнку. Програма дозволяє комбінувати різні стилі та техніки, що зробило можливим створення ефекту розмитості пам'яті, щоб було враження, що образи не є чіткими, але все одно присутні в свідомості.

Для передачі емоційної глибини ілюстрацій я використовувала пензлі, які імітують пастель і олівець, що дозволило створити плавні переходи світла і тіні, а також передати не тільки чіткість, а й певну розмитість, яка відповідає темі спогадів і втрат. Особливу увагу приділено світлотіні, де світло немов пробивається крізь темряву.

Для кожної ілюстрації я вибирала текстури, які дозволяють відтворити ефекти різних матеріалів. М'які переходи між світлом і тінню додають ілюстраціям глибини та об'ємності, водночас залишаючи простір для інтерпретації глядачем. Це дозволило створити атмосферу, де відсутні чіткі межі.

Завдяки використанню цифрових технологій можливо було гратися зі світлом, глибиною і деталями, досягати необхідної контрастності і створити цілісне, емоційно насичене зображення. Водночас, програма Adobe Fresco дала можливість легко експериментувати з різними стилями та ефектами, що дозволило точно передати емоції.

Висновки до третього розділу

Використання цифрових інструментів у поєднанні з традиційними техніками допомогло реалізувати концепцію серії «Місця, в яких мене більше немає», створюючи ілюстрації, які не тільки передають тему втрати і пошуку, але й емоційно насичені. Монохромна палітра і мінімалістичний стиль в поєднанні з цифровими інструментами дозволили створити ефект, де глядач може відчувати не тільки зображену картину, але й емоції, що лежать за її межами.

Цифрові можливості програми Adobe Fresco дійсно відкрили нові можливості для створення графіки з мінімальними витратами часу, з одночасним збереженням текстур і глибини, які б інакше було важко досягти традиційними методами. Роботи передають не тільки візуальну інформацію, але й емоційний настрій, що є найважливішим для серії, яка повинна не просто бути красивою, а й провокувати роздуми і емоції у глядача.

ВИСНОВОК

Дипломна робота «Місця, в яких мене більше немає» досліджує тему втрати дому та її вплив на психоемоційний стан людини через серію ілюстрацій. Вона поєднує особистий досвід автора з ширшим соціально-культурним контекстом сучасної України.

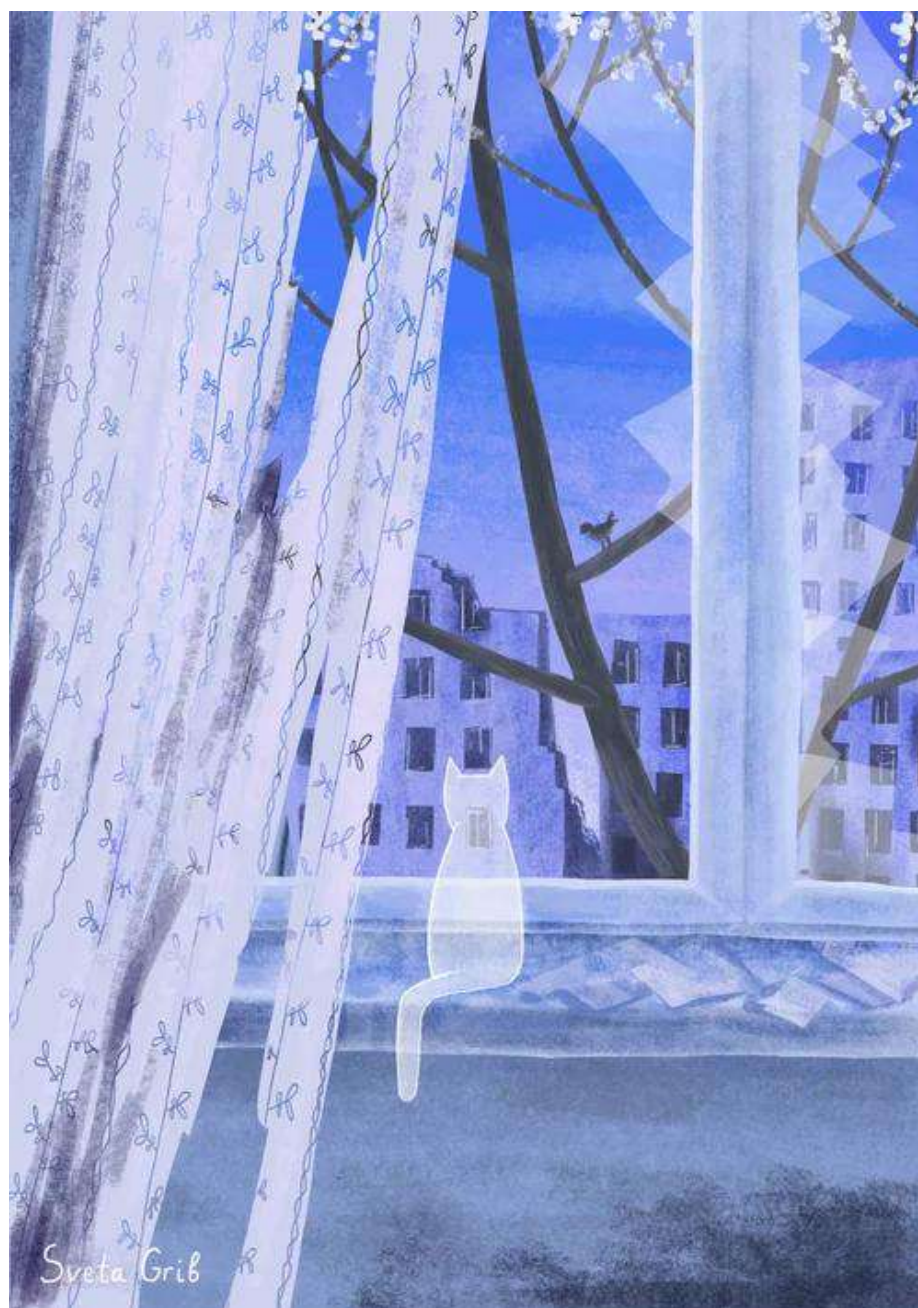
Ця робота дуже особиста: вона частково про власний досвід автора. Але водночас вона про сучасну Україну, про війну, переселення людей, про всі зміни і втрати, які зараз відчуває багато людей. Проведений аналіз показав, що сучасне мистецтво активно досліджує теми внутрішніх переживань, травматичних подій та трансформацій особистості. Втрата дому сприймається не лише як фізичне зникнення простору, але й як серйозна психологічна зміна, яка впливає на ідентичність людини. Ілюстрації серії стають інструментом осмислення цих станів, дозволяючи передати емоційний досвід, який важко висловити словами.

В підсумку, робота додає свій голос у сучасну розмову про втрату, пам'ять і ідентичність. Вона показує, що ілюстрації - це не просто картинки, а спосіб розповісти історію, передати емоції і допомогти іншим відчувати те, що словами не завжди можна передати.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

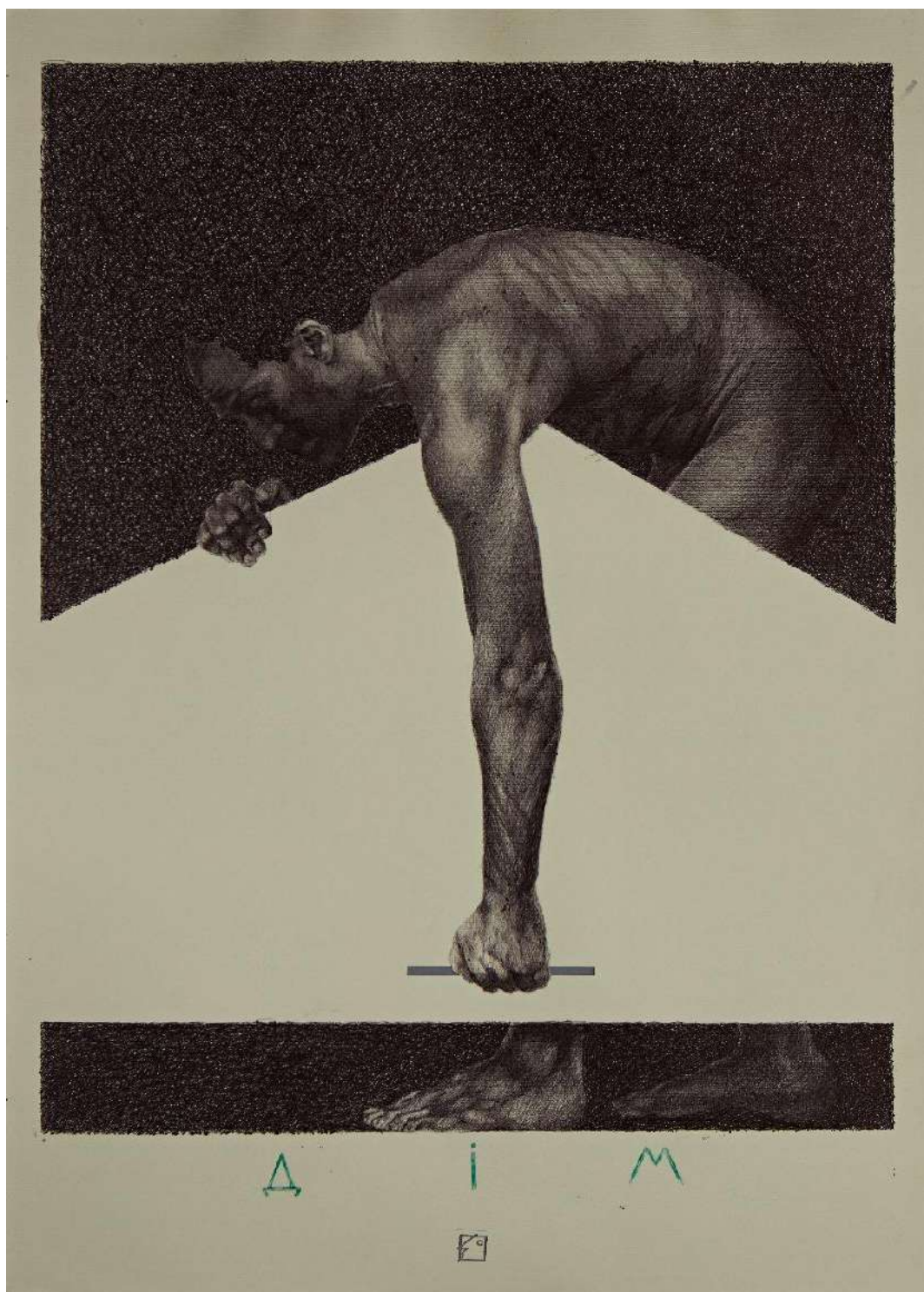
1. Травма, пам'ять та художнє представлення: [Електронний ресурс] // International Journal of Arts and Liberal Studies. – 2025. – Т.1, №1. – С.10-15. – Режим доступу:
<https://www.eduresearchjournal.com/index.php/ijals/article/download/288/291/881>
2. Brown, B.J., Hayes. Травма та пам'ять / [Електронний ресурс] // Journal of Art for Life. – 2025. – Т.7, №1. – С. – Режим доступу:
[file:///C:/Users/annyt/Downloads/bjbrown,+Hayes+Article+-+Trauma+and+Memory+-7\(1\).pdf](file:///C:/Users/annyt/Downloads/bjbrown,+Hayes+Article+-+Trauma+and+Memory+-7(1).pdf)
3. <https://sunseed-art.com/ua/product/64760558e15f120c909e9a9d/distance-2022-88>
4. <https://annasarvira.com/illustration>
5. <https://foya.myportfolio.com/posters>
6. <https://www.aid2art.org/gallery/p/alone>
7. <https://www.illustrateukraine.com/author/webfolks>
8. https://sunseed-art.com/en/product/6425639677a57726d4389b02/safe-place?srsId=AfmBOopPUkyIKVEK0qarUNAIW6JG0-dGOp6mamdGp_TW6pO0Gc8V5Aut
9. <https://sunseed-art.com/ua/product/6730f42ad5ac16162064d6ba/bye>
10. <https://www.moenchehaus.de/kaiserring/daria-koltsova/>

ДОДАТОК 1



1. Alone

Svitlana Gryb, 2022, Kyiv



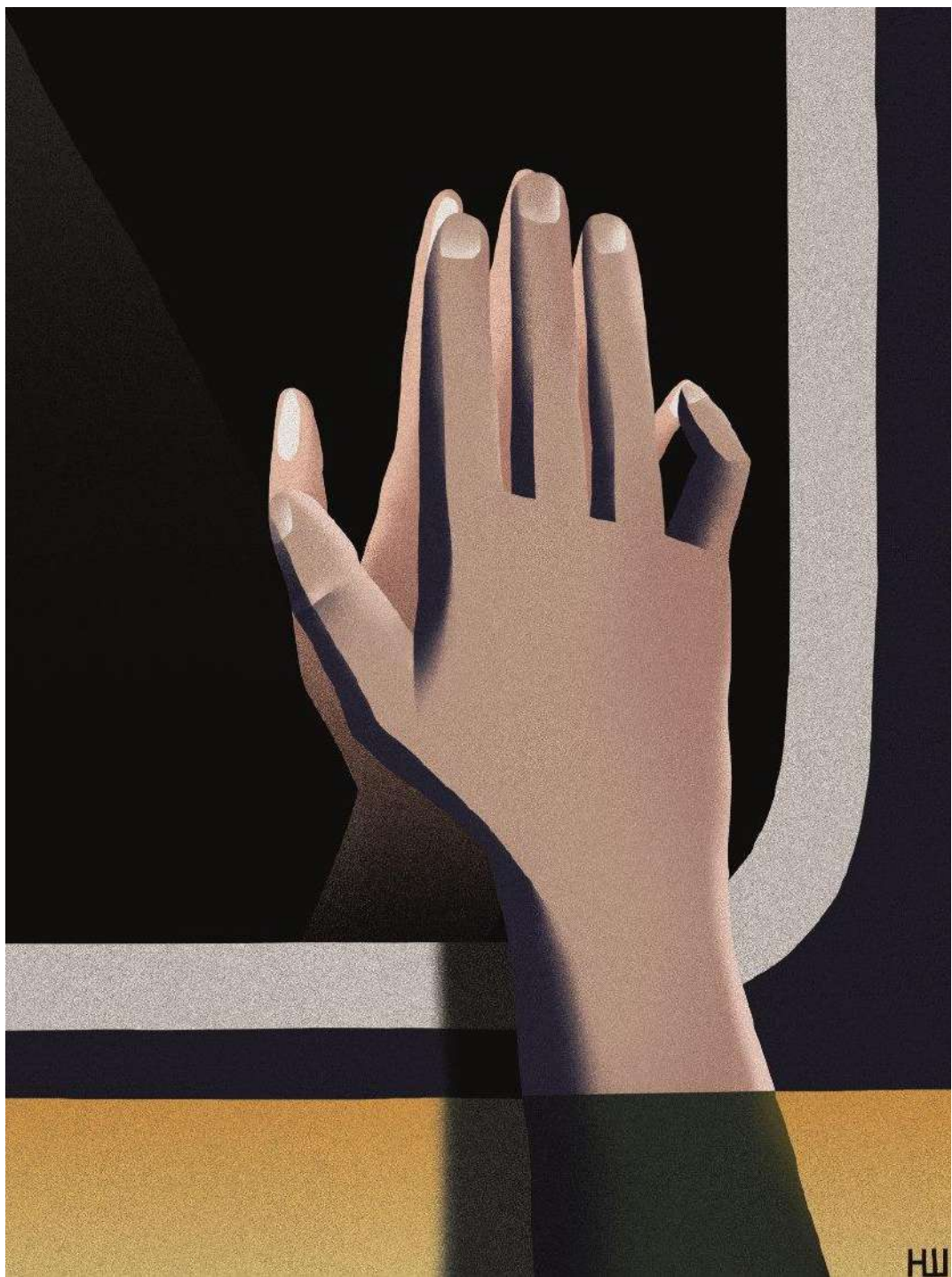
2. Олексій Ревіка

ДІМ, 2022- 48



3. Олексій Ревіка

Відстань, 2022-88



4. Наталя Шульга

«Прощай»

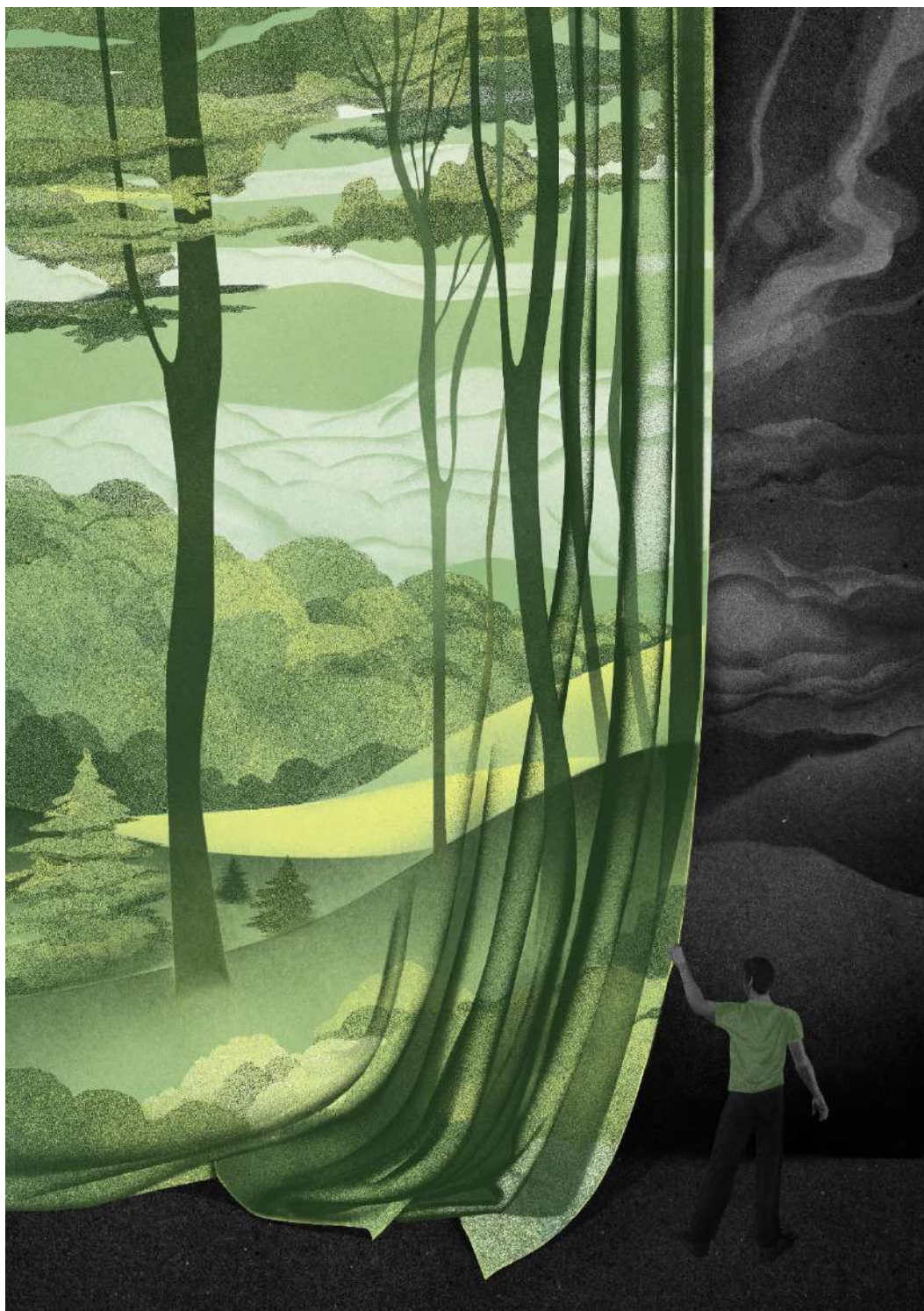


5. Марія Фоя

«Безпечне місце»

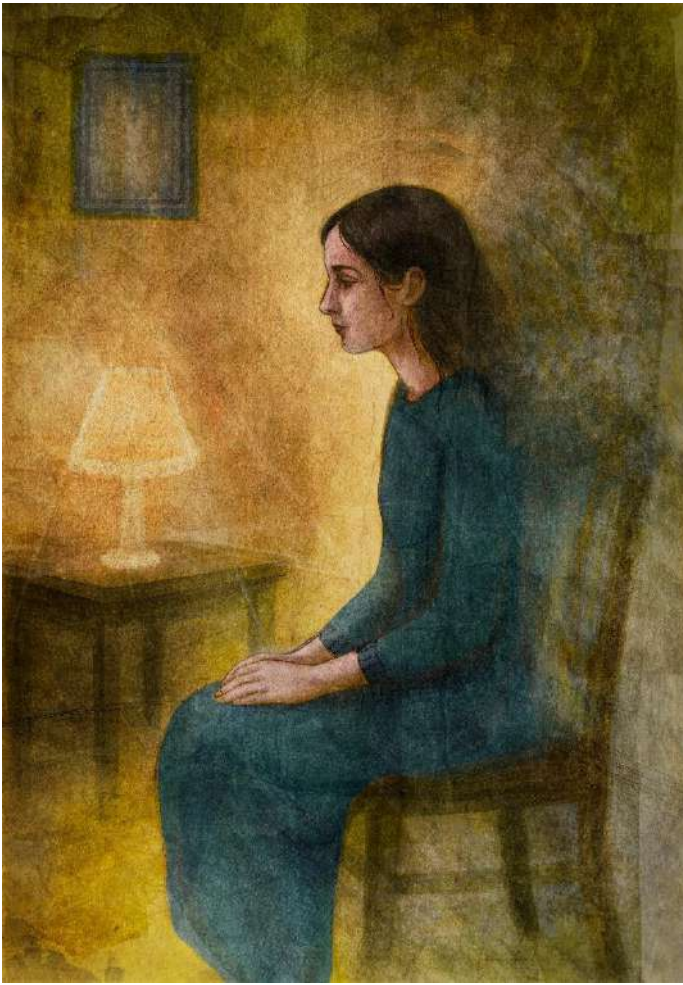


6. Марія Фоя



7. Марія Фоя

ДОДАТОК 2







МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Кафедра графіки

ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ НАУКОВО-ПОПУЛЯРНОЇ ПУБЛІКАЦІЇ

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Крапівіна Анастасія Сергіївна

Науковий керівник:

доцент Шевченко В. Я.

Рецензент:

дійсний член Національної академії мистецтв

України, професор Векленко О. А.

Харків

2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ОФОРМЛЕННЯ НАУКОВО-ПОПУЛЯРНОЇ ПУБЛІКАЦІЇ	8
1.1. Підхід до візуальної інтерпретації ідеї	8
1.2. Загальна структура мальовпису	9
Висновки до першого розділу	10
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	11
2.1 Сучасні комікси на екологічну тематику	11
2.2 Аналоги загальної концепції та композиційні аналоги	17
2.3 Стилiстичні аналоги та ілюстрації на екологічну тематику	19
2.4 Аналоги обкладинки	21
Висновки до другого розділу	25
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	27

	3
3.1 Художнє оформлення науково-популярної публікації	27
3.2 Техніка виконання	28
ВИСНОВКИ	30
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	32
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	36
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій	37

ВСТУП

“Seagull invasion” — це авторський комікс у жанрі екологічної драми, де основний сюжет побудований на базі екологічної катастрофи та її наслідків. На противагу усій трагічності та здавалося би неможливості вирішення питання сам комікс не має у собі мети вивести людей на сором, або інші негативні емоції. У коміксі зображено інший бік життя біля моря, та як люди впливають на своє оточення. Цей твір має на меті, показати інший бік, та пояснити важкі наукові спостереження у простому та доступному форматі коміксу.

Сам по собі жанр екологічної драми — це піджанр драматичної літератури, який фокусується на конфліктах та проблемах, пов'язаних із навколишнім середовищем, а саме на взаємодії людини з природою та наслідках людської діяльності для довкілля. Цей жанр поєднує драматичну напругу з темами екологічних катастроф, стихійних лих, збереження природи та екологічних злочинів. У своїй магістерській дипломній роботі я вирішила зосередитися на мальовписі — медіумі, який поєднує в собі образ і текст, що дозволяє візуально спростити сприйняття викладеного матеріалу, що є важливим при роботі з науково-популярною літературою.

Культура мальовпису — це історія не лише розважального жанру, а й потужного візуального інструмента, який дедалі частіше використовується для осмислення складних соціальних, історичних та психологічних тем. Починаючи з друкованих сатиричних серій XIX століття та класичних супергеройських коміксів XX століття, мальовпис із часом трансформувався у повноцінну форму мистецького висловлювання, здатну говорити про війну, травму,

расизм, геноцид і ментальне здоров'я. Після Другої світової війни, зокрема, з'явилися графічні романи, що стали свідченням пережитого — як-от *Maus* Арта Шпігельмана чи *Persepolis* Маржан Сатрапі. У ХХІ столітті мальопис остаточно закріпився як серйозний культурний інструмент роботи з пам'яттю, болем і політичною рефлексією.

Мальопис у сучасних умовах перестає бути лише розповіддю — він стає шляхом для розповсюдження інформації, простішою у сприйнятті аніж звичайна література наукового жанру.

Актуальність теми

Обрана тема є репрезентацією досліджень впливу нашого повсякденного життя, над яким більшість навіть і не замислюється, на навколишнє середовище та інших істот, що ділять простір із нами. В умовах глобальної зміни клімату та стрімкого зникнення біорізноманіття, поширення науково-популярної літератури екологічної тематики є вирішальним для корекції курсу екологічної катастрофи. Основною темою мого дослідження стало Балтійське море, яке довго вважалось найбільш забрудненим через сільськогосподарські стоки, промислові відходи та інтенсивний судноплавний рух, страждаючи від евтрофікації, що спричиняє цвітіння водоростей та «мертві зони», але водночас його стан покращується завдяки зусиллям країн-учасниць Гельсінської комісії, хоча якість води значно варіюється від місця до місця.

Завдяки критичній важливості поширення свідомості щодо екологічного стану довкілля та можливості уникнути подальші погіршення у цій сфері через глобальну кліматичну кризу. Глобальна зміна клімату загрожую не лише через зміну

температури, але ще й через зникнення біорізноманіття та ендемічних видів.

Сам по собі лепарелло це стиль складання схожий на повітряні міхи концертини або однойменного акордеона, тобто кожна написана сторінка звернена до іншої написаної сторінки, коли книга закрита. Тому її можна відкрити на будь-якій сторінці. Вона може мати обкладинку, прикріплену до передньої та задньої частин книги, або отвори в задній обкладинці, щоб книгу можна було «шнурувати». У сучасному книгодрукарстві видавництва рідко звертають увагу на цей варіант палітури через складнощі виробництва та високу собівартість, саме це спонукає мене до створення мальовпису саме у цьому зникаючому форматі.

Новизна роботи

На відміну від традиційних підходів, де мальовпис розглядається переважно як популярна або масова форма культури, у цьому дослідженні мальовпис аналізується як повноцінний інструмент візуального свідчення, здатний фіксувати, передавати й опрацьовувати наукові теми, пов'язані з екологією, впливом людини на навколишнє середовище, втратою балансу та свідомості щодо наслідків. Завдяки формату мальовпису інформація подається у доступному форматі для дітей та дорослих. З точки зору художніх та техніко-технологічних новацій твору мальовпис виконаний у техніці колажування. Під час роботи над твором був використаний авторський архів плівкових фотографій для доповнення твору. Серед інших елементів новаторства у роботі використано таку технологію палітурної справи як лепарело, що звичайно не вперше

репрезентована у виробництві коміксів, проте є незвичним та новаторським елементом саме для науково популярної літератури.

У роботі над своїм дослідженням було використано матеріали компанії “HELCOM”, заснованої на основі положень Гельсінської конвенції 1972-го року. Ця компанія займається моніторингом стану Балтійського моря та такими напрямками такими діями як контроль за сільським господарством, рибальством, муніципальними та індустріальними викидами, відповідальність за неконтрольовані викиди продуктів із індустрії судноплавства.

“Seagull invasion” — це перший мальопис, що репрезентує тему впливу людської безвідповідальності на екологію. Під час роботи над мальописом було проведено глибоке дослідження теми коміксу та можливостей його поєднання із форматом науково-популярної публікації, за допомогою цього дослідження є можливість поширити свідомість суспільства у доступній та легкій для сприйняття формі. Цей мальопис руйнує стереотипи про те, що комікси не можуть стосуватися сйозних тем та не виправдовують себе у жанрі науково-популярної літератури. Завдяки сумісній роботі із науковцями та компанією “HELCOM” цей твір дійсно стає першим у своєму жанрі.

Мета та завдання роботи

Метою роботи є створення сучасною візуальною мовою на основі авторського текстового сценарію проєкту мальопису в жанрі екологічної драми, що охоплює широку читацьку аудиторію і водночас зберігає характер науково популярної літератури.

Досягнення мети роботи передбачає виконання таких завдань:

1. Дослідження матеріалів наукових конференцій та публікацій статей актуальних до теми мальовису.
2. Визначення передумов роботи над мальписом та загальної концепції роботи, авторські інтерпретації теми.
3. Дослідження мальовисів у науково-популярному жанрі.
4. Підбір, систематизація та аналіз художніх аналогів до мальовису.
5. Визначення підходів, технік і графічних рішень для практичної роботи, пошук комплексної візуальної мови твору.
6. Створення практичної частини роботи на основі опрацьованих матеріалів.

Структура роботи визначається темою, метою й завданнями. Робота складається із вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків (А – список ілюстрацій; Б – альбом ілюстрацій).

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ДИПЛОМНОГО ТВОРУ

1.1. Основна концепція теми та інтерпретація

Концепція твору “Seagull invasion” полягає у створенні авторського коміксу для розповсюдження та спрощення сприйняття науково популярної літератури. За допомогою формату коміксу ця робота не тільки виділяється креативним підходом та новаторським рішенням щодо оформлення робіт у науково-популярному жанрі, а й допомагає спростити важкі екологічні концепції у щось зрозуміле навіть для дітей, хто хоча поки може і не мати великого інтересу або досвіду із науковою літературою, але є критично важливою аудиторією для поширення свідомості у питаннях екології. Для своєї роботи я обрала техніку цифрового малюнку та поєднала її із колажем саме через природу чайок у сьогодення — перетворившись у падальщиків та буквально захопивши міста з під людського контролю, їх часто можна спостерігати у неприродних обставинах і у даному творі саме ця аналогія надихає на комбінування колажу та рисунку. Саме ці ідеї і лягли до основи концептуального рішення й обумовили авторське сприйняття теми дослідження науково-популярної літератури.

Основна концепція мальовису полягає у поширенні соціально важливих тем, на які зазвичай люди не звертають уваги. Більшість у своєму повсякденному житті навіть і не замислюється чим може обернутися викинута обгортка від шоколадки, або вилиті великою корпорацією виходи виробництва. Ця концепція має заповнити нішу науково популярної літератури за тематикою екології та виконати свою роль у поширенні заданої теми на молоду аудиторію. Завдяки чому виконуються стилістичні вимоги до науково-популярної літератури та авторської концепції.

1.2. Загальна структура мальопису

У основі структури мальопису було взято композиційні принципи створення графічних романів та новел, задля збереження доступного формату оповідання, що підходить для цільової аудиторії. Концептуально мальопис був виконаний за допомогою поєднання двох основних технік — цифрового рисунку та цифрового колажу. Для колажного елементу оформлення було взято авторські плівкові фотографії, що підкріплює авторську концепцію та додає культурного контексту мальопису. Фотоматеріали колажу були відзняті у містах, близьких у розташуванні до водяних тіл та які насамперед щоденно зіштовхуються із зазначеними екологічними наслідками.

За основу палітурного рішення оформлення мальопису було прийнято взяти технологію лепорелло, що допомогло зберегти цікавий для цільової аудиторії формат та передати авторську концепцію. Сам по собі формат лепорелло — це термін у філокартії, що позначає листівку, а точніше набір листівок, де зображення прикріплені одне до одного довгими сторонами, утворюючи «гармошку». Термін з'явився в німецькомовній літературі з філокартії, наприкінці 1980-х років. Етимологія терміна походить з опери В. А. Моцарта «Дон Жуан», до тієї сцени, де слуга Дон Жуана на ім'я Лепорелло демонструє значний список любовних перемог свого господаря, розгортаючи його через усю сцену. Оскільки розгортати такий список, згорнутий в сувій, дуже незручно для артиста, часто в постановках опери він бере участь, складений «гармошкою».

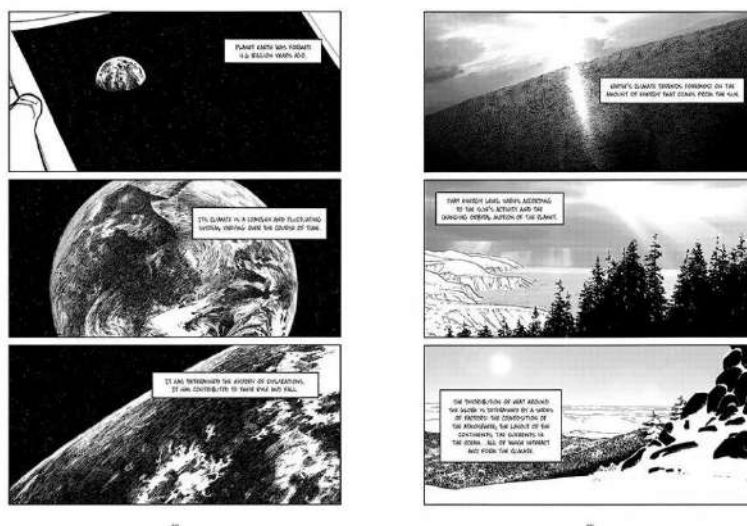
Висновки до першого розділу

Таким чином, мальопис «Seagull invasion» постає як цілісний авторський проєкт, спрямований на осмислення екологічних проблем через доступну та візуально привабливу форму коміксу. Обрана концепція дозволяє поєднати науково-популярний контекст з художньою інтерпретацією, що значно розширює коло потенційної аудиторії та сприяє формуванню екологічної свідомості, зокрема у дітей та підлітків. Використання цифрового малюнка в поєднанні з колажем посилює ідейний зміст роботи, акцентуючи увагу на зміненому характері взаємодії людини та довкілля, де чайки виступають символом наслідків людської діяльності та екологічного дисбалансу. Структурне рішення мальопису, засноване на принципах графічного роману, забезпечує логіку та ясність оповідання, а використання формату лепорелло не лише підкреслює експериментальний характер роботи, але й посилює візуальний та концептуальний ефект. На завершення, «Seagull invasion» демонструє потенціал коміксів як ефективного інструменту для висвітлення соціально важливих тем, доводячи, що мистецтво може бути ефективним засобом комунікації складних екологічних ідей у сучасному культурному просторі.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1 Сучасні комікси на екологічну тематику

Під час роботи використовувалися різні джерела натхнення та досвід митців, які працювали з аналогічними завданнями, чи створювали художні образи або використовували матеріали й техніки, які є близькими до обраної теми, концепції та художнього рішення. Було проведено аналіз досвіду різних митців, їх технічних



рішень.

Серед яких був мальопис “Climate change”, авторства французького митця, Філіппа Скварцоні, структурований як гібрид між автобіографічними мемуарами та документальним репортажем. Він поєднує в собі особисті роздуми автора з інтерв'ю, графіками та пояснювальними діаграмами. В той час при роботі з моїм мальописом “Seagull invasion”, навпаки, використовуються персонажів тварин — як наративних посередників. У той час як

“Climate change” висуває на перший план людського оповідача, який долає власний когнітивний дисонанс щодо кліматичної науки, комікс екстерналізує вплив на екологію через нелюдських



протагоністів, чиє витіснення стає алегорією колапсу екосистеми.

Незважаючи на різні наративні фокуси, обидва малюнки виконують подібну посередницьку функцію: вони перетворюють абстрактні дані про навколишнє середовище, такі як — скорочення видів, забруднення, надмірний вилов риби та деградацію екосистеми, на індивідуальний досвід. Комікс використовує антропоморфізованих пташиних персонажів, щоб зробити вплив на навколишнє середовище емоційно зрозумілим, тоді як Скварцоні покладається на людський самоаналіз, щоб подолати психологічну дистанцію читачів від їх впливу на клімат.

Обидві роботи значною мірою спираються на графічну метафору як інструмент зображення. Скварцоні використовує композиційні прийоми, такі як повторення діаграм, послідовностей танцюючого льоду, атмосферні викиди — для передачі масштабу впливу на

екосистему. В той час колі мальопис “Seagull invasion”, через більш наративну естетику, використовує метафоричні еквівалентності:

- «вторгнення» в міста символізує екологічні петлі зворотного зв'язку;
- голодні чайки символізують втрату морського біорізноманіття;
- діти, що взаємодіють з птахами, представляють вплив майбутніх поколінь на екологічні наслідки.

Ці метафоричні прийоми виконують подібні концептуальні функції: вони спрощують складні взаємодії на системному рівні до окремих, зрозумілих сцен, що полегшують розуміння читачем процесів, із якими вони можуть не зустрічатися у повсякденному житті.

“Climate change”, залишається закріпленим в документальній літературі, поєднуючи репортаж із особистими свідченнями. “Seagull invasion”, зберігає екологічний реалізм: переміщення морських птахів углиб материка є задокументованою поведінковою реакцією на зменшення прибережних ресурсів; міська поведінка чайок, пов'язана з поїданням сміття, спостерігалася в багатьох регіонах; а екологічні стресори Балтійського моря добре відомі матеріалах конференцій та наукових публікаціях.

Таким чином, вигадане обрамлення коміксу не зменшує його наукової обґрунтованості; радше, воно ілюструє зростаючу роль графічної прози як засобу комунікації екологічної науки шляхом драматизації емпірично обґрунтованих екологічних моделей.

Також під час пошуку аналогів серед останніх екологічно орієнтованих коміксів було знайдено “Great Pacific”, що займає

окремий наративний простір. Замість використання документального реалізму — як у “Climate change”, або алегорії на тварин, як умоєму мальовисі, про який йшлося раніше, серія Гарріса застосовує спекулятивну передумову до існуючого екологічного явища: збереження пластику в Північно-Тихоокеанському кругообігу. Центральна лінія сюжету мальовису запитує, що відбувається, коли екологічну катастрофу не просто визнають, а операціоналізують. Цей спекулятивний зсув дозволяє наративу дослідити політичні, економічні та етичні питання, пов'язані зі впливом на навколишнє середовище.

Там, де багато графічних екологічних наративів намагаються безпосередньо візуалізувати наукові процеси, мальовис “Climate change” переосмислює екологічну шкоду як можливість для радикального геополітичного переосмислення. Його головний герой, Час Вортінгтон, спадкоємець нафтового конгломерату оголошує тихоокеанську сміттєву пляму незалежною державою, “Новим Техасом”, перетворюючи забруднення на політичну нерухомість.

Це наративне рішення є важливим із двох причин. По-перше, віно підриває традиційне зображення екологічних катастроф як суто негативних, натомість досліджуючи, як владні структури можуть намагатися скористатися ними. По-друге, переосмислення сміттєвої плями з розсіяного забруднення на цілісну територію відображає ключову тему в екологічних гуманітарних науках: напругу між плинністю екологічних систем та жорсткістю політичних кордонів.

Надаючи наративу сміттєвої плями цілісність, образно та буквально, цей мальовис робить видимою проблему, яку насправді

важко просторово уявити через її розсіяну, постійно мінливу композицію.

Хоча “Great Pacific” є відверто вигаданим твором, наука про навколишнє середовище, що лежить в основі його передумов, впізнавана. Гарріс висуває на перший план матеріальні властивості пластику, такі як стійкість, плавучість, складну деградацію — як сприятливі умови для сюжету. Комікс уявляє цю ділянку достатньо стабільною, щоб підтримувати інфраструктуру, лабораторії та оборонні системи, що, хоча й науково неправдоподібно в строгому



сенсі, пропонує потужний наративний прийом.

Спекулятивні технології коміксів, такі як системи для консолідації плавучих уламків або використання екологічних матеріалів як зброї, функціонують менше як передбачення, а більше як наративні метафори. Вони драматизують людське бажання розробляти рішення проблем, створених попередніми технологічними втручаннями. У цьому відношенні «Великий Тихий океан» бере участь у діалозі про технооптимізм, ставлячи під сумнів, чи можуть самі лише інновації вирішити екологічні кризи,

чи такі зусилля просто відтворюють ту саму логіку, яка і стала їх причиною.

“Great Pacific” Джо Гарріса вирізняється з-поміж багатьох екологічно зосереджених графічних наративів своєю залежністю від спекулятивної екстраполяції, геополітичної напруженості та етично неоднозначного героїзму. Там, де “Climate change” висуває на перший план наукову грамотність та особисту відповідальність, а мій мальопис наголошує на багатовидовій емпатії, Гарріс конструює екологічний наратив, керований політичними та



економічними наслідками екологічного колапсу.

Перетворюючи тихоокеанську сміттєву пляму на драматичну сцену для державності, конфліктів та технологічних амбіцій, комікс розширює можливості для екологічної розповіді в графічній літературі. Він демонструє, що спекулятивна фантастика може ретельно розглядати реальні екологічні проблеми, пропонуючи читачам призму, крізь яку вони можуть дослідити переплетення



науки, політики та екологічної уяви.

2.2 Аналоги загальної концепції та композиційні аналоги

Важливим концептуальним аналогом став австралійський митець— Шон Тан, зокрема його робота з візуальними метафорами та мовою образів, яка дозволяє говорити про складні соціальні й екологічні теми без прямого пояснення та використання складних наукових термінів. Його твори демонструють, як ілюстрація та послідовне зображення можуть формувати глибоке осмислення проблем через наратив, близький і зрозумілий навіть дитячій



аудиторії.

У «Червоному дереві», хоча ваші композиції часом виглядають похмурими — з їхньою землистою палітрою та, здавалося б, стерильним середовищем — завжди є проблиски тепла. Наприклад, ми спочатку бачимо червоний листок над ліжком героїні, але потім, якщо придивитися уважніше, ми можемо знайти його в кожній наступній композиції. Червоне дерево, або доказ його створення, постійно з нею. Страшна фігура над сходами, схожа на тотем (бо «світ — це глуха машина», нагадує величну літаючу істоту («чудові

речі проходять повз вас») далі в оповіданні. Що вас приваблює в цьому зіставленні? [34]

Я вважаю, що кожен твір мистецтва — це справжній акт балансування, ви маєте справу з постійною напругою між протилежностями, починаючи з найочевиднішого парадоксу: спроби зобразити реальність, створюючи вигаданий світ. У випадку з «Червоним деревом» є ще одна проблема, що міститься в цьому, завдання створювати образи смутку та депресії, не будучи



насправді сумним та гнітючим, і, можливо, дистанціюючи читача. [34]

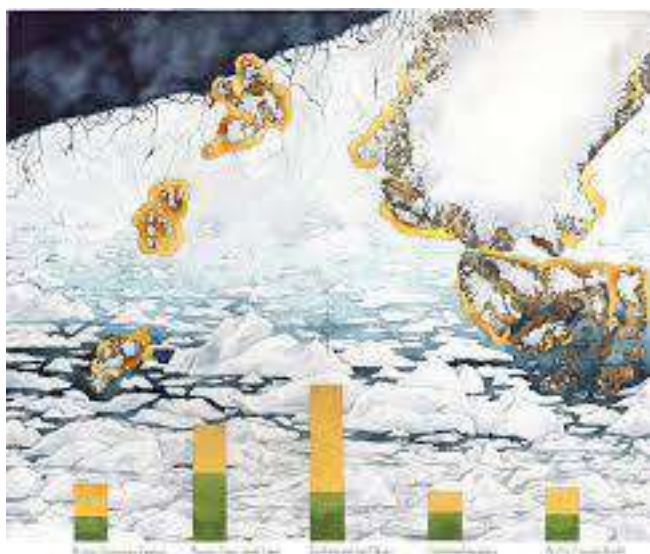
У будь-якому разі, я відчуваю, що реальне життя — це не зовсім одне чи інше. Це дивна та дивовижна суміш почуттів, часто суперечливих. Я намагався відобразити це в трактуванні кожного дивного сценарію в книзі, тому є як холодні, так і теплі елементи, які досягають своєрідної реалістичної рівноваги; мені доводиться малювати кожне зображення багато разів, щоб зробити це

правильно, намагаючись зробити все «правдивим» для переживання, водночас досить загадковим та відкритим для інтерпретації. «Рима» форм, про які ви згадуєте, як-от ті крилоподібні структури, що з'являються як на страшних, так і на чарівних об'єктах, можливо, натякає на те, що ніщо не є по суті добрим чи поганим, а все залежить від контексту та інтерпретації. Світло використовується подібним чином, це може бути як визвольне світло далекого неба, так і сяючого дерева; або полоняюче світло кошмарної театральної вистави, або безкінечна біла пустеля; тіні також можуть бути як безпечними, так і гнітючими. Як і реальність, цей вигаданий світ не має вродженої символіки, це просто одна дивна річ за іншою, і кожна людина повинна виробити свою реакцію. [34]

2.3 Стилистичні аналоги та ілюстрації на екологічну тематику

Під час роботи та пошуку аналогів для стилістичного рішення мою увагу привернула американська ілюстраторка — Джилл Пелто. У своїй роботі вона зосереджена на передачі зв'язків між людиною та довкіллям, безпосередньо інтегруючи наукові дані у свої картини, щоб зацікавити широку аудиторію графіками зміни клімату. Стилистично більшість робіт Джилл Пелто характеризуються виразною інтеграцією візуального мистецтва та кліматичної науки. Її роботи використовують набори даних про навколишнє середовище як формальні композиційні елементи, перетворюючи наукові графіки, такі як показники підвищення рівня моря, баланс маси льодовиків або глобальні температурні аномалії, на контури, що формують ландшафти, фігури та екологічні сцени. За допомогою цього методу Пелто руйнує традиційні межі між ілюстрацією, науковою комунікацією та образотворчим мистецтвом.

Її основний матеріал, акварель, застосовується з м'якими градієнтами та плавними переходами, що викликають атмосферне та водне середовище. Ці хроматичні варіанти часто відображають екологічні явища, представлені в її джерелах даних: холодні сині та сірі кольори для занепаду кріосфери або тепліші відтінки, що сигналізують про посилення кліматичних процесів. Естетичний результат – це гармонійна, але зворушлива взаємодія між



емпіричною інформацією та живописним вираженням.

Композиції Пельто зазвичай використовують мінімалістичний візуальний словник, підкреслюючи ясність та концептуальну спрямованість. Замість того, щоб зображувати переповнені або надмірно складні сцени, вона створює образи, що зосереджені на одній метафорі або екологічному наративі. Ця стриманість посилює емоційний резонанс її робіт, підкреслюючи теми вразливості, трансформації та екологічної невідкладності.

Важливо, що візуальні наративи Пельто не спираються виключно на тривогу, а й передають тонке відчуття надії та відповідальності. Поєднуючи наукову точність із доступними, емоційними образами,

її роботи прагнуть залучити глядачів до глибшого занурення у сучасні екологічні проблеми. Роблячи це, вона є прикладом зростаючого руху, в якому мистецтво функціонує не лише як культурне вираження, але й як переконливий спосіб наукової

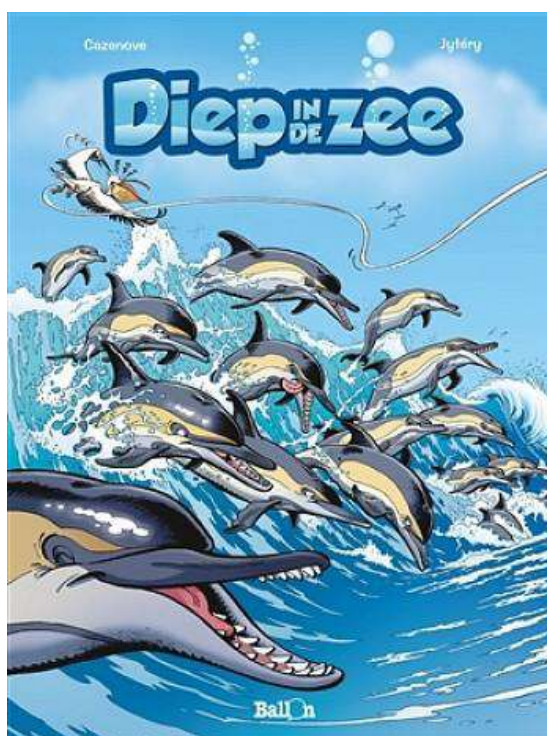


комунікації та захисту довкілля.

2.4 Аналоги обкладинки

Серія мальовисів «Dier in de Zee», написана Крістофом Казеновом та проілюстрована Тьеррі «Jytéry» Пюжаріне, займає особливе місце серед сучасних європейських мальовисів, поєднуючи гумор з освітнім контентом. Розрахована насамперед на юних читачів, серія запрошує свою аудиторію досліджувати підводний світ через барвисті історії та легкий, доступний стиль оповіді. Хоча обкладинки окремих томів різняться, вони послідовно відображають образний та дослідницький тон серії. Оскільки внутрішні сторінки заповнені яскравими, різнобарвними

ілюстраціями, видно, що обкладинки дотримуються одного й того ж візуального підходу, представляючи динамічні зображення морських істот, розташованих в активних або гумористичних сценаріях (Рис. 2.10 - Рис. 2.12). Навіть без прямих візуальних посилянь, маркетингові описи підкреслюють присутність жвавих морських тварин, що говорить про те, що обкладинка спирається на експресивні композиції та яскраві палітри, покликані привернути

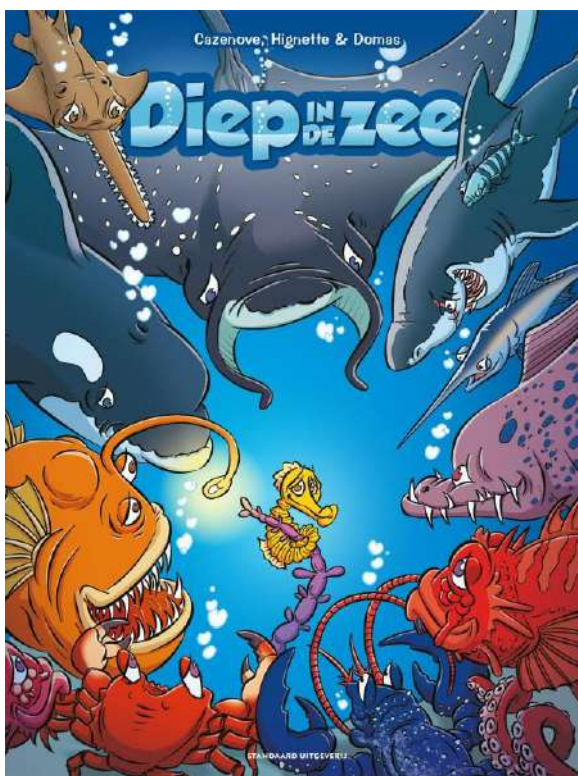


увагу юних читачів.

Назва «Dier in de Zee» — буквально «Глибоко в морі» — зазвичай супроводжується літерами, що викликають асоціації з плинністю та рухом підводного середовища. Загальна візуальна риторика обкладинок, здається, підтримує подвійну мету серії: розважати, водночас знайомлячи з науковими знаннями. Це ще більше підкріплюється тенденцією ілюстрацій зображувати морських істот у перебільшених позах, запрошуючи читачів у світ,

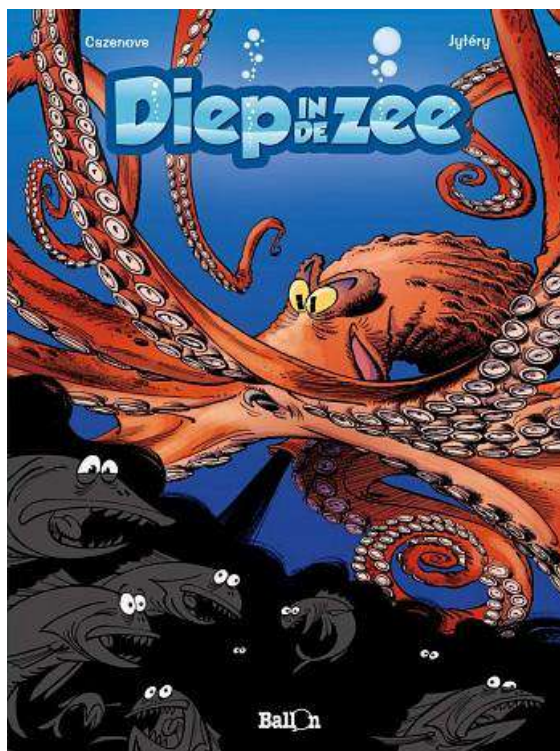
де співіснують біологічна точність та комічний таймінг. Поєднання насиченого кольору, гумористичних візуальних підказок та енергійного макетування позиціонує серію в рамках ширшої традиції освітніх коміксів, які використовують візуальну насолоду як шлях до навчання.

Усередині серії персонажами є, перш за все, самі морські істоти. Ці тварини зображені через грайливе поєднання карикатури та впізнаваних біологічних рис. Письменство Казенова часто приписує кожному виду особливі особистості, проте гумор ніколи повністю не затьмарює фактичну інформацію, вбудовану в панелі. Риба-фугу, наприклад, може бути наділена комічним почуттям «художнього чуття», тоді як поведінка медузи чи камбали перебільшена для комедійного ефекту; тим не менш, панелі часто містять невеликі фактичні примітки, які закріплюють жарти в реальній морській науці. Цей антропоморфний підхід допомагає юним читачам формувати запам'ятовувані асоціації між візуальним гумором та біологічними реаліями кожного виду, демонструючи, як комікси



можуть функціонувати як ефективні педагогічні інструменти.

Центральною темою коміксу «Diep in de Zee» є океан як простір відкриттів. Оповідний голос часто запрошує читачів «зануритися» у підводні світи та зустріти істот, які зазвичай залишаються недоступними. Зображуючи ці організми гумористичним та доступним способом, серія робить невидимі глибини океану яскраво уявними. Поєднання розваг та інформації дозволяє коміксу підтримувати делікатний баланс; гумор приваблює читачів, а інтегровані наукові факти надають їм реальні знання про морські екосистеми. Роблячи це, серія перетворює морські глибини на місце



цікавості, дива та навчання.

На завершення, «Diep in de Zee» демонструє, як комікси можуть служити як художніми, так і освітніми артефактами. Дизайн обкладинок, хоча й не завжди легко задокументований, здається, підсилює дух дослідження, який визначає серію, використовуючи колір та візуальні ефекти, що керуються персонажами, щоб задати

тон. У самому коміксі зображення морських істот як комічних фігур, так і носіїв наукових знань підкреслює гібридний характер твору. Результатом є серія, яка заохочує читачів творчо взаємодіяти з підводним світом, одночасно засвоюючи інформацію про його надзвичайне біорізноманіття.

Висновки до другого розділу

У другому розділі було проаналізовано художні аналоги різноманітних сучасних митців. Було наведено приклади художнього оформлення обкладинки, композиційного рішення,

У другому розділі було здійснено аналіз художніх аналогів різноманітних сучасних коміксів та ілюстративних практик, присвячених тематиці екології, що дозволило окреслити широкий спектр наративних, стилістичних і композиційних підходів до візуалізації проблем у сфері екології. Раніше розглянуті приклади засвідчують, що сучасний екологічний комікс не є одноманітним жанром, а радше функціонує як міждисциплінарне поле, в якому поєднуються документальний підхід, алегоричне мислення та наукова фантастика.

Аналіз мальовису «Climate change» Філіппа Скварцоні продемонстрував ефективність документально-аналітичного формату, що спирається на особистий досвід автора, наукові дані та візуальні інфографіки та структури. Водночас порівняння з авторським проєктом «Seagull invasion» виявило альтернативну стратегію екологічної комунікації, засновану на використанні нелюдських протагоністів і метафоричного наративу у мальовисі. Обидва підходи, попри відмінності у художніх засобах, виконують

спільну функцію — скорочують дистанцію між абстрактними екологічними процесами та повсякденним досвідом читача.

Звернення до серії «Great Pacific» Джо Гарріса дозволило розширити аналітичну рамку, включивши спекулятивний вимір екологічного наративу. Цей приклад показує, як екологічна тематика може бути інтегрована у політичні та економічні дискурси, де екологічна катастрофа постає не лише як об'єкт співчуття, а як поле влади, конфліктів і моральних компромісів. Такий підхід акцентує увагу на системності причин екологічних криз і критично осмислює техно-оптимістичні уявлення про їх подолання.

Стилістичний аналіз творчості Джилл Пелто став підтвердженням важливості інтеграції наукових даних безпосередньо у візуальну структуру зображення. Її роботи демонструють, як інформація із емпіричних досліджень може виконувати не лише інформативну, а й образотворчу та емоційну функцію, посилюючи художню виразність і потенціал у комунікативній функції ілюстрації. Цей підхід є показовим для сучасних тенденцій у візуальній екологічній комунікації, де мистецтво стає інструментом осмислення та співпереживання, а не лише ілюстрування фактів.

Аналіз обкладинок серії «Diep in de Zee» дозволив простежити, як поєднання гумору, антропоморфності персонажів та яскравої візуальної мови сприяє залученню молодшої аудиторії до тем морської екології. Обкладинки та внутрішня візуальна структура серії підтверджують ефективність освітнього коміксу як засобу популяризації наукових знань без втрати художньої якості.

Узагальнюючи результати аналізу, можна стверджувати, що досліджені художні аналоги сформували концептуальне й естетичне підґрунтя для створення авторського малюнку «*Seagull invasion*». Вони підтвердили доцільність використання метафори, багатопланової перспективи, поєднання наукової достовірності з художньою умовністю та експериментальних композиційних рішень як ефективних інструментів екологічного висловлювання в сучасній графічній культурі.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Художнє оформлення науково-популярної публікації

Художнє оформлення науково-популярного видання потребує ретельного обґрунтування, оскільки візуальний та концептуальний вибір безпосередньо впливає на те, наскільки ефективно складні ідеї доносяться до широкої аудиторії. У цьому контексті креативна концепція повинна служити не лише естетичною основою, але й функціональним інструментом, що підтримує ясність, доступність та залучення читача. Науково-популярні матеріали часто стикаються з проблемою перетворення високотехнічної інформації у форми, які є одночасно зрозумілими та переконливими, і продумане художнє оформлення відіграє центральну роль у досягненні цього балансу. Вибираючи візуальні стратегії, які виділяють ключові теми, спрямовують увагу читача та підсилюють наративну структуру, проєкт гарантує, що художні елементи роблять більше, ніж просто прикрашають зміст — вони активно сприяють передачі знань. Більше того, обраний художній підхід має бути здійсненим в рамках практичних обраного мате.

Обґрунтування цих рішень демонструє усвідомлення освітньої мети видання, його цільової аудиторії та ширшої комунікативної ролі, яку воно прагне виконати. Таке узгодження між творчим баченням та практичним виконанням зміцнює можливість реалізації проєкту та показує, що візуальне оформлення є невід'ємною частиною формування науково точного, захопливого та змістовного читацького досвіду.

Кольорова гамма оформлення була обрана різнобарвною, але стриманою заради загальної гармонійності мальовису. Серед кольорів домінують холодні, синуваті відтінки для передачі морської тематики твору.

Під час створення сценарію та плану структури мальовису робота була започаткована шляхом створення рисунку графітовим олівцем на папері, що допомогло пришвидшити процес створення ескізної частини твору, зберігаючи при цьому композиційну та стилістичну цілісність. Наступним етапом створення стало перенесення ескізів з паперу до цифрового формату за використання сканування, після чого ескізні лінії було відтворено у цифровому форматі. Після вищезазначених етапів робота над мальовисом продовжилась і наступним етапом став підбір кольорової гами та сам процес цифрового рисунку й колажу.

3.2 Техніка виконання

Щодо технічного виконання мальовису, була застосована техніка цифрового малювання, як в більшості сучасних коміксів, задля зручності процесу роботи та якості готового макету. Також було

застосовано техніку цифрового коллажу, з метою внесення авторської новизни у технічного рішення. Було використано такі програми як Procreate, для створення та макетування ілюстрацій, оскільки програма призначена для цифрового малювання та технологічне оздоблення дає можливість портативності, що допомогло включити процес спостереження за натурою під час створення малюнку. Загалом процес роботи побудований так, що спочатку на основі текстового сценарію була створена скетч-розкадровка, з загальною композицією сторінок та ескізами панелей, на основі яких були створені готові ілюстрації. Такий підхід забезпечує комплексне сприйняття, дозволяє втримати цілісність і уникнути логічних помилок протягом роботи. Макет малюнку має нестандартну кадрову сітку, що обґрунтовано концептуальним рішенням. Загалом практичне рішення використовує засоби візуального сторітелінгу для досягнення потрібної комунікації з глядачем через окремі ілюстрації та комплексне оформлення видання. Воно спиралось на викладену в розділі 1 концепцію теми. Тож загальне рішення макету обрано на основі загальної концепції, проаналізованих аналогів та особливостей сценарію, пояснене практичне застосування розібраних у попередньому розділі рішень та прийомів, на прикладі конкретних епізодів пояснена логіка їх практичного застосування у малюванні. Викладені технічні особливості роботи, які були обрані з урахуванням бажаного результату та технічних вимог друку.

ВИСНОВКИ

1. Проведено вивчення та аналіз теоретичних та візуальних матеріалів за темою. Проаналізовані матеріали за темою екології (матеріали конференцій, наукові статті, докторські дисертації) та створено сценарій для передачі теми мальопису.
2. Обґрунтована актуальність і доцільність роботи над зазначеним проєктом. Визначена важливість поширення свідомості щодо екологічного стану навколишнього середовища . Встановлено, що наразі мальопис є актуальним рішенням для зацікавлення більш різноманітної аудиторії для науково-популярної літератури.
3. Розглянуто закордонні мальописи та ілюстрації на тему екології. Визначено їх схожості та відмінності відносно цієї роботи, загальний стан ніші ринку на сьогодні, що допомогло з'ясувати вектор роботи над ілюстраціями до коміксу, як комерційного видання.

4. Зібрані та проаналізовані художні аналоги до ілюстрацій, загального вигляду блоку та обкладинки. Розглянуті стилістичні, композиційні прийоми і засоби виразності, загальні художні рішення, які використовували автори обраних аналогів.
5. На основі досліджених аналогів проведено пошук і визначення стилістичних, композиційних, колористичних та технічних рішень, загального напрямку роботи над мальовисом.
6. Паралельно з теоретичним дослідженням було виконано оригінал-макет на основі зібраної та викладеної інформації. Практична частина являє собою мальовис-книжку у форматі лепорелло, яка виконує вимоги концепції та є самодостатнім художнім твором.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бережна О.Б. РОЗРОБКА КЛАСИФІКАЦІЇ ДИТЯЧИХ ЖУРНАЛІВ ЗА ТИПОМ ДИЗАЙНУ / О.Б. Бережна // Системи обробки інформації : Проблеми і перспективи розвитку ІТ-індустрії - Х .: Харківський університет Повітряних Сил імені Івана Кожедуба. - Вип. 2 (118), т. 2 .- 2014. С. 295-296
2. Chaney, Michael A. "Is There an Ethnic Graphic Novel?" MELUS, 2011.
3. Nabizadeh, Golnar. Representation of Posthuman Trauma in Graphic Narratives. Palgrave Macmillan, 2019.
4. Squarzoni, Philippe "Climate changed : a personal journey through the science", New York : Abrams ComicArts, 2014
5. Пушкар О. І. Ілюстрування : навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа" / О. І. Пушкар, Т. Ю. Андрющенко. – Х. : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. – 128 с. (Укр. мов.)

6. Joe Harris, Martin Morazzo, "Great Pacific", Image Comics, 2013
7. Whitlock, Gillian. "Autographics: The Seeing 'I' of the Comics." Modern Fiction Studies, 2006.
8. What is the difference between a graphic novel and a comic book? URL:<https://www.grekoprinting-comixwellspring.com/blog/what-is-the-difference-between-a-graphic-novel-and-a-comic-book/> (дата звернення: 10.11.2025).
9. Бойко І. М. Мистецтво графіки : навч. посіб. / І. М. Бойко. — Київ : Либідь, 2018. — 204 с.
10. Коваль Н. Комікс — це мистецтво. Хтось сумнівається? URL: <https://chytomo.com/komiks-tse-mystetstvo-khtos-sumnivaetsia/> (дата звернення: 02.12.2025)
11. Benton, Tim. 2002. 'Linking Agricultural Practice to Insect and Bird Populations: A Historical Study over Three Decades', Journal of Applied Ecology, 39: 673–87
12. Larcher, Walter. 2003. Physiological Plant Ecology: Ecophysiology and Stress Physiology of Functional Groups, 4th edn (Berlin: Springer)
13. Gibson, James J. (1979) 2015. The Ecological Approach to Visual Perception, Psychology Press Classic Editions (Boston, MA: Houghton Mifflin, 1979; repr. New York: Psychology Press, 2015)
14. Maynard, Patrick. 2005. Drawing Distinctions: The Varieties of Graphic Expression (Ithaca, NY: Cornell University Press)
15. Rawson, Philip. 1987. Drawing, 2nd edn (Philadelphia: University of Pennsylvania Press)

16. Бережна, О. Б. Типографіка [Електронний ресурс] : навч. посіб. / О. Б. Бережна, Т. Ю. Андрющенко ; Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця. - Електрон. текстові дан. (9,75 МБ). - Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2021. - 124 с. : іл. - Загол. з титул. екрану. - Бібліогр.: с. 119-122.
17. Виставка "Наш час":каталог виставки до 70-річчя НСХУ/Харк.худож.музей; ХО НСХ України. ХРО"Red Horse";Гол.ред. О.Коваль, Дизайн В.Христенко.— Харківі, 2008.— 60с.:іл.— 25,00,1000 прим.
18. Виставка станкової графіки:каталог виставки/ХО НСХ України; Концепт-ідея та орг. підтримка В.Апальков,І.Яхін; Керівник проекту В.Ковтун.— Х.:ТОВ "Майдан", 2009.— 62с.:іл.— 30,00,600 прим.
19. МакКлауд С. Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво / пер. з англ. Ярослава Стріха. Київ, 2019. 224 с.
20. Brenner R. E. Understanding Manga and Anime / R. E. Brenner. 2007. 356 p.
21. Cohn N. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images / N. Cohn. London: Bloomsbury. 2013. 256 p.
22. Groensteen T. The System of Comics / T. Groensteen // University Press of Mississippi. 2007 [1999]. 188 p.
23. Вирішення завдань поліграфічного виробництва в умовах концептуальної невизначеності [Електронний ресурс]: монографія / авт. кол. : О. І. Пушкар, А. С. Гордєєв, Є. М.

- Грабовський, С. О. Назарова [та ін.]; за заг. ред. О. І. Пушкаря. — Електрон. текстові дан. (7,33 МБ). — Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2024. — 212 с. : іл. — Загол. з титул. екрану. — Бібліогр. : с. 206-209. URL: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/33110> [дата звернення 10.12.2025]
24. Касіян В. І. Мистецтво графіки. — К., 1960
25. Akademia prezentuje/Academy presents. — Warsaw: Oficyna Wydawnicza RYTM, 2006.— 168 с.
26. Grafika ze zbiorow krakowskiej ASP 1946–2006.— Krakow: Wydawnictwo im. Jana Matejki
27. Белов Д. Український комікс: бібліотечно-інформаційний вимір : дис. ... д-ра філ. наук : 029.10. Київ, 2021. 213 с.
28. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. Вісник Львівського університету. Серія «Іноземні мови». 2012. Вип. 19. С. 141-147.
29. Максименко О. Мальовані історії: в Україні комікс активно розвивається, але рідко потрапляє на очі широкої публіки. Журнал «Український тиждень». 2012. Вип. 19. С. 11-14
30. Почепцов Г. Комікси як засіб транслявання соціальних смислів. URL: <https://cutt.ly/ytP7JNo> (дата звернення: 27.11.2025)
31. Савчук. М. В. Комікс. Енциклопедія Сучасної України. Інститут енциклопедичних досліджень НАН України. URL: <https://esu.com.ua/article-1449> (дата звернення: 17.11.2025)

32. Duncan R., Smith M., Levitz P. The Power of Comics: History, Form, and Culture. Bloomsbury Academic, 2015. 464 p.
33. McCloud S. Understanding comics: The invisible art. New York : William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.
34. Шон Тан, Інтерв'ю, [Електронний ресурс], URL: <https://www.shauntan.net/kirkus-interview> (дата звернення: 29.11.2025)

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Малюнок 1: Арт Шпігельман, графічний роман «Маус»

Малюнок 2: Серджо Топпі, мальовис The Toppi Gallery: Bestiary

Малюнок 3: Джулі Рошло, мальовис Betty Boob

Малюнок 4: Серджо Топпі, мальовис “Sharaz’de”

Малюнок 5: Серджо Топпі, мальовис “L'Uomo del Nilo”

Малюнок 6: Дженіс Шапіро, мальовис “Honoria”

Малюнок 7: Ель-Гордо, мальовис “Birth of a Legend”

Малюнок 8: Паоло Антіга, мальовис “Megalodon”

Малюнок 9: Паоло Антіга, мальопис “Megalodon”

Малюнок 10: Крістоф Казенов, мальопис “Diep in de Zee deel 7”

Малюнок 11: Крістоф Казенов, мальопис “Diep in de Zee deel 6”

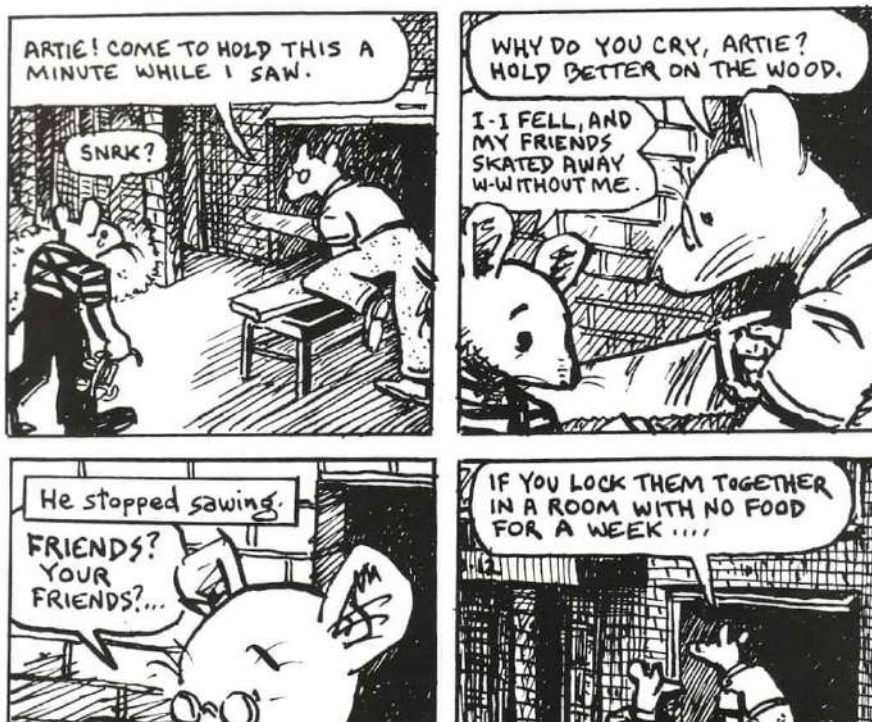
Малюнок 12: Крістоф Казенов, мальопис “Diep in de Zee deel 5”

Малюнок 13: Крістоф Казенов, мальопис “Diep in de Zee deel 1”

Малюнок 14: Давши Пілкеї, мальопис “Dog Man”

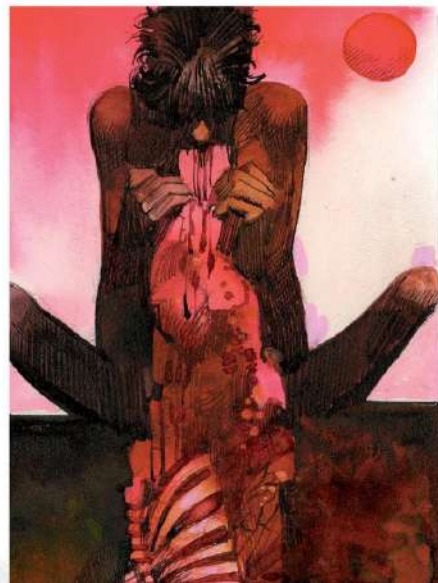
Малюнок 15: Алі Фіцджеральд, мальопис “Squeek Chatter Bark”

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



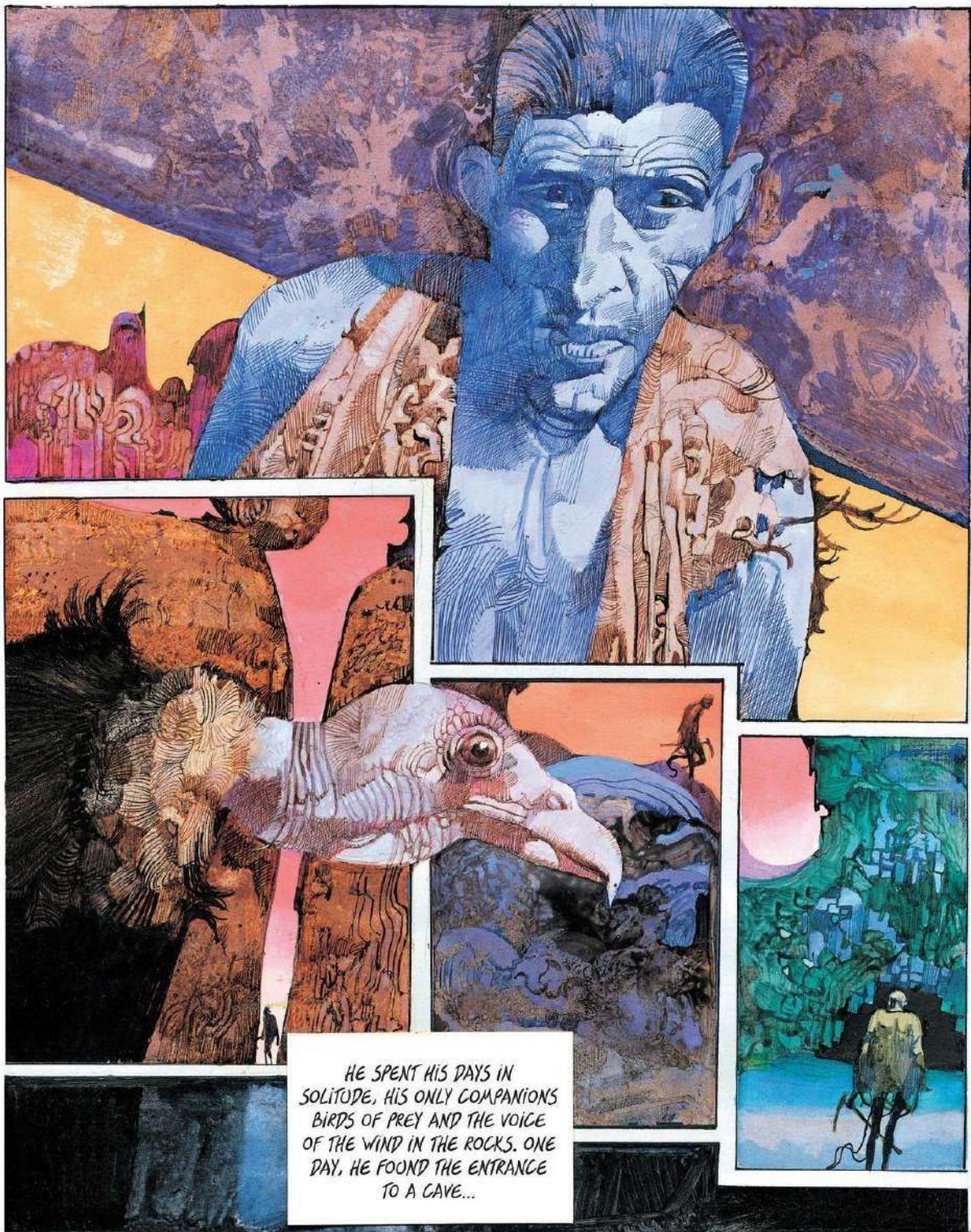


Eat or be eaten.

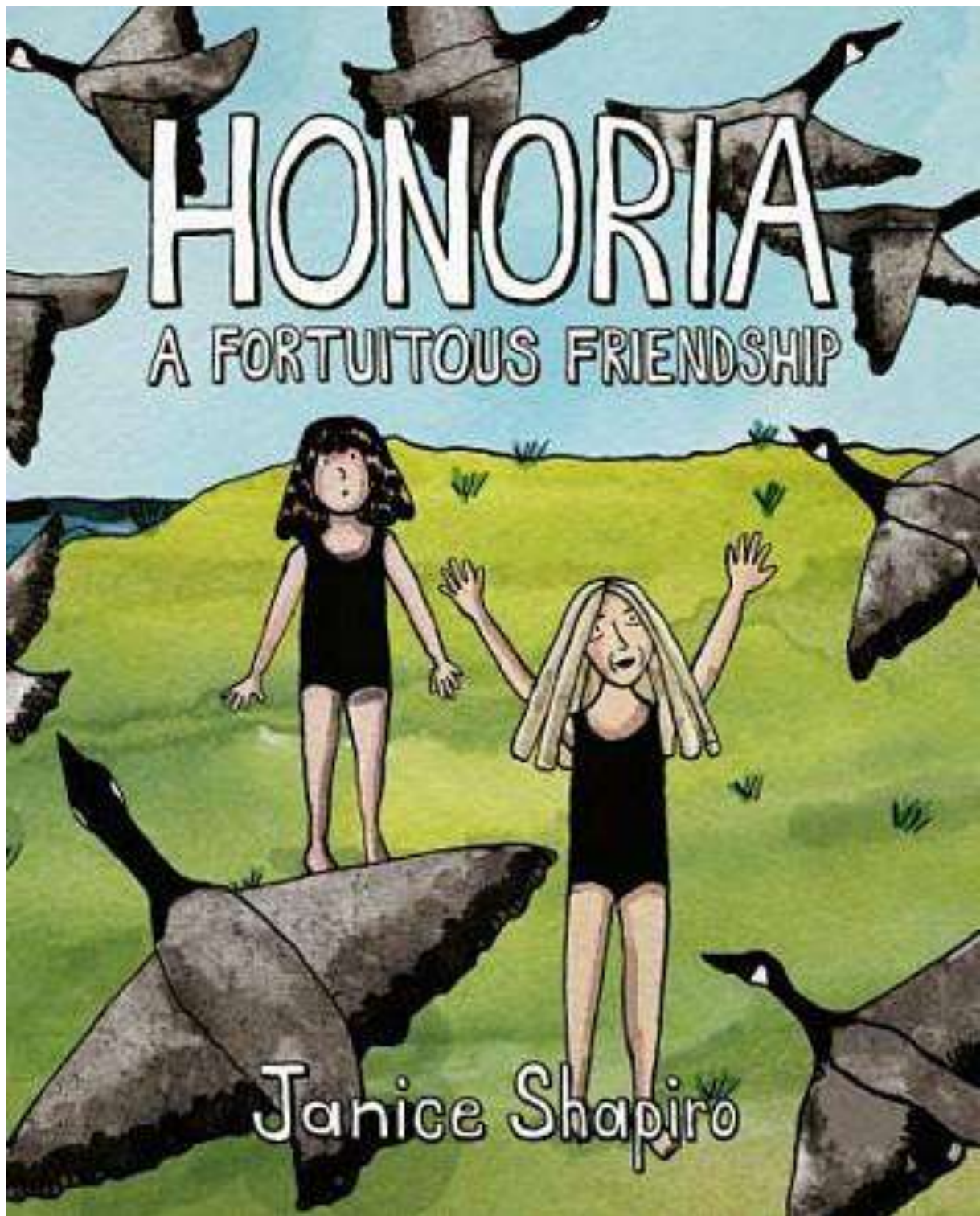


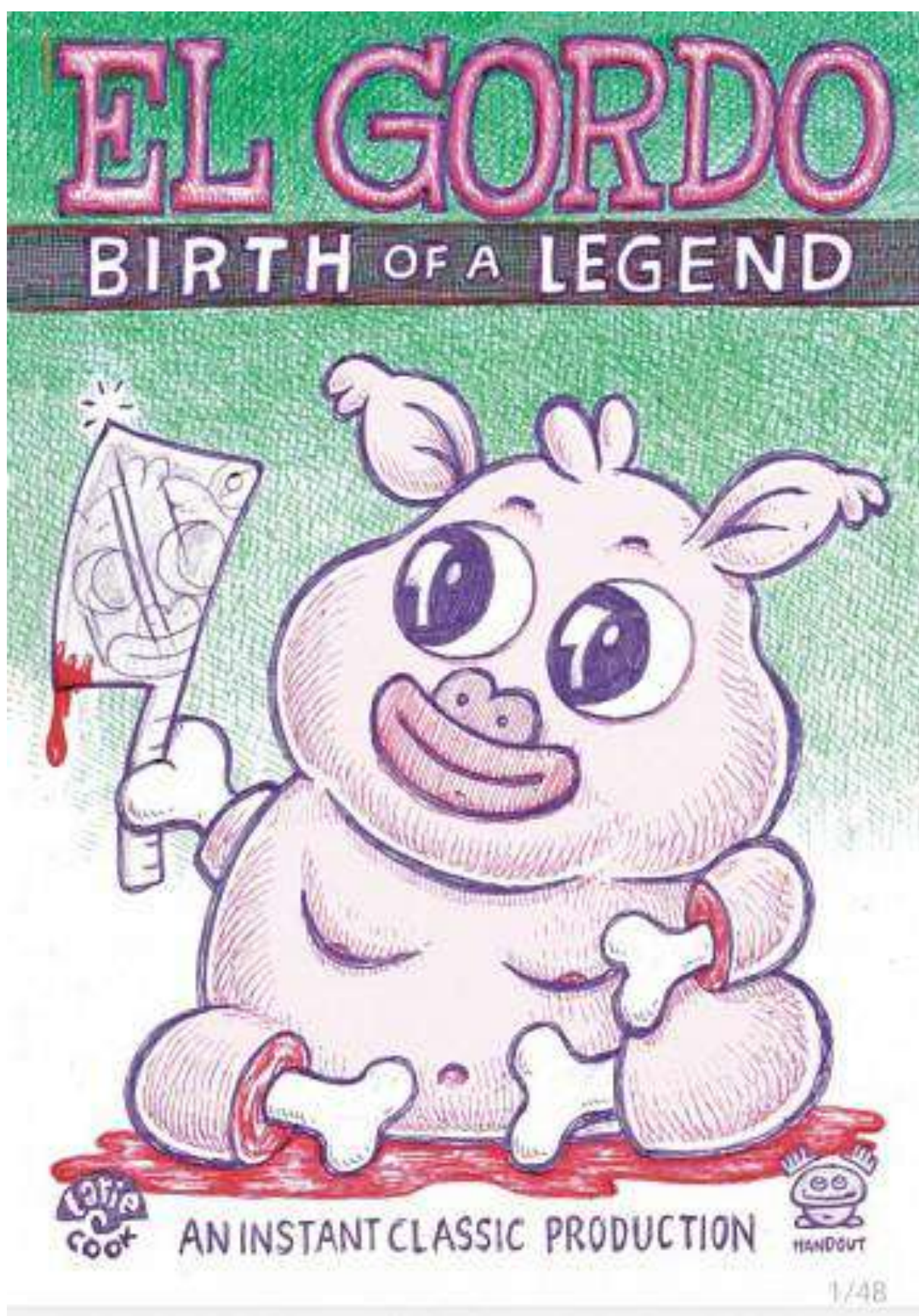


Малюнок 3: Джулі Рошло, мальопис Betty Boob





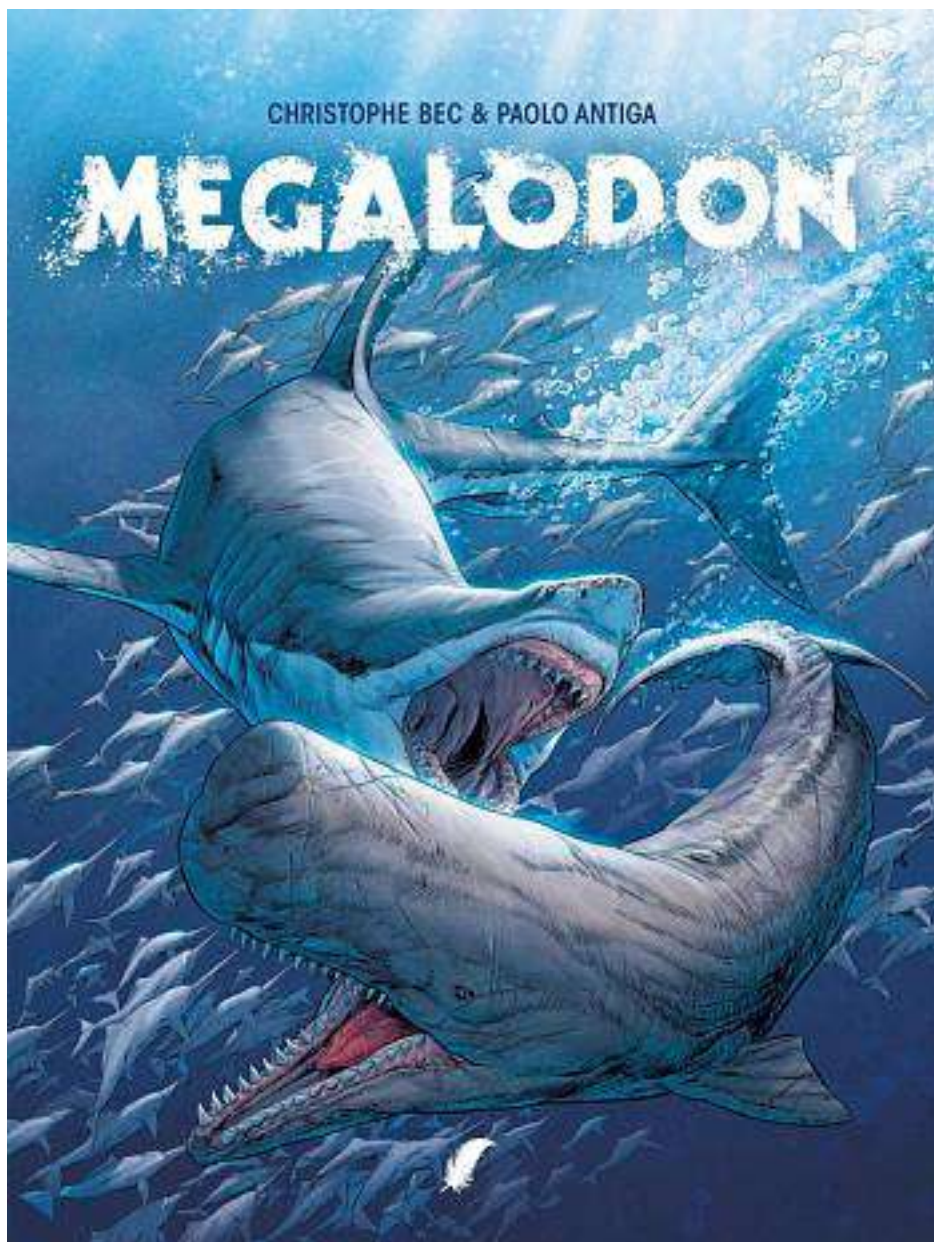






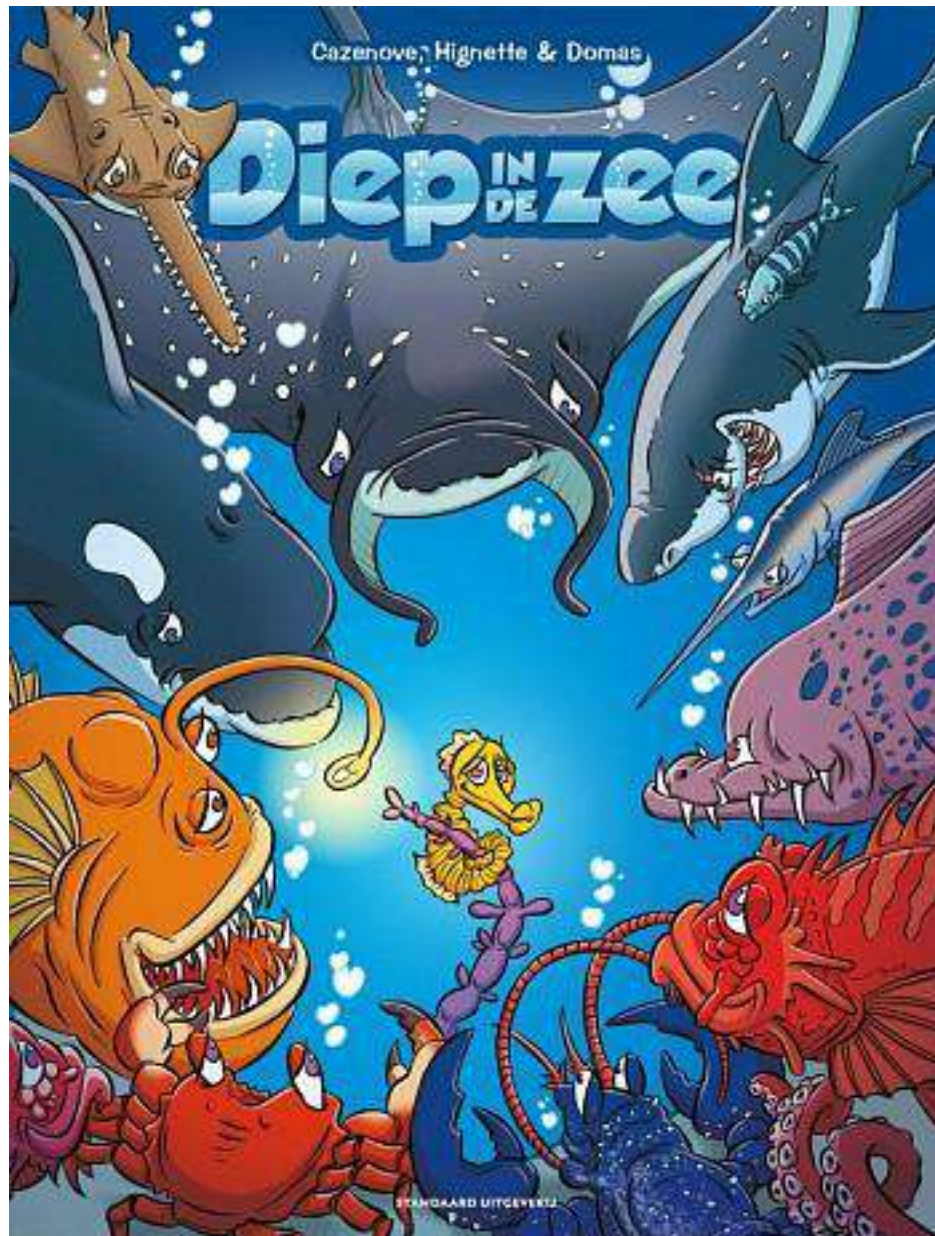
Малюнок 8: Паоло Антіга, мальопис

“ ” 7 7 . 88

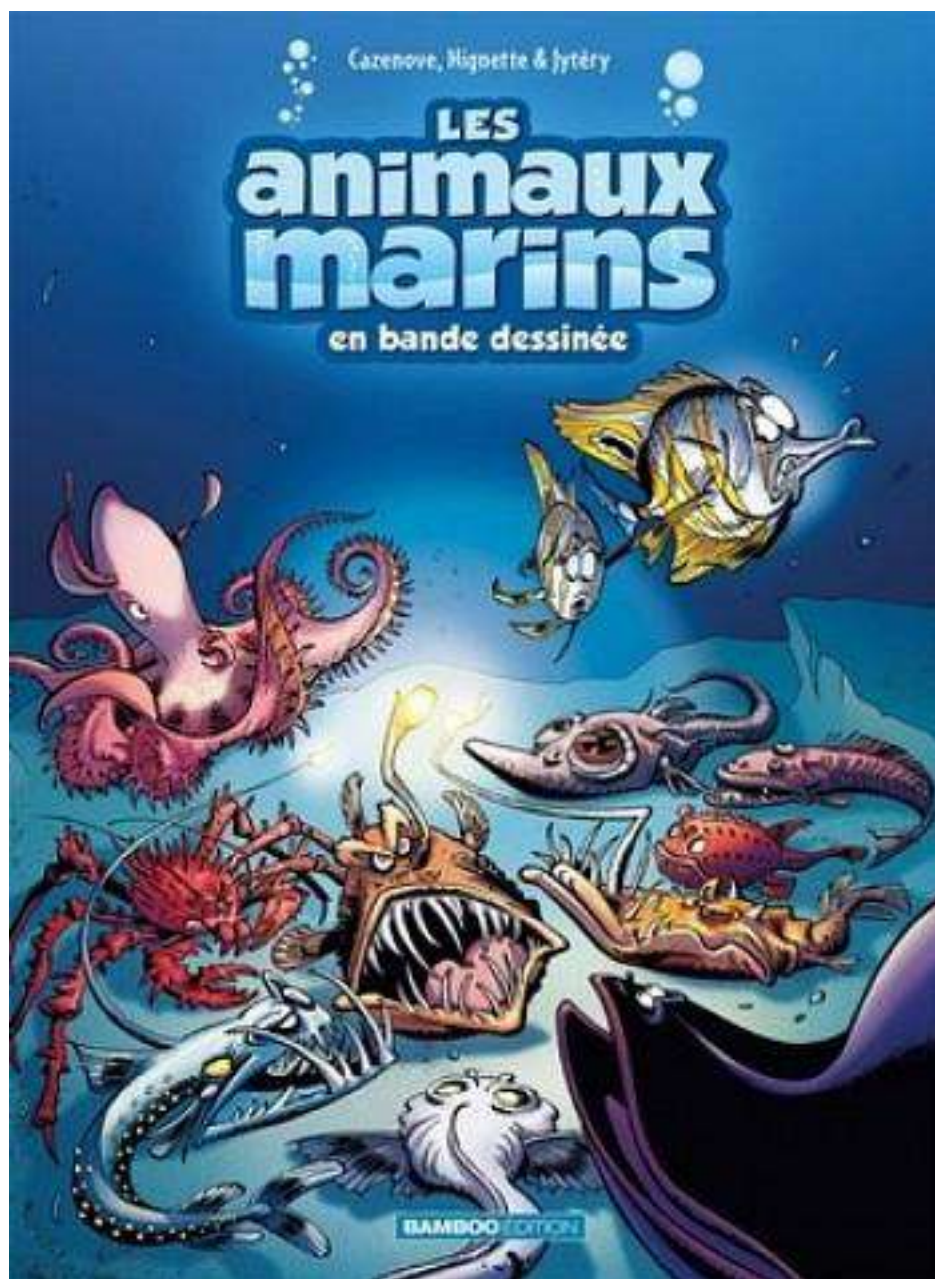


Малюнок 9: Паоло Антіга, мальопис

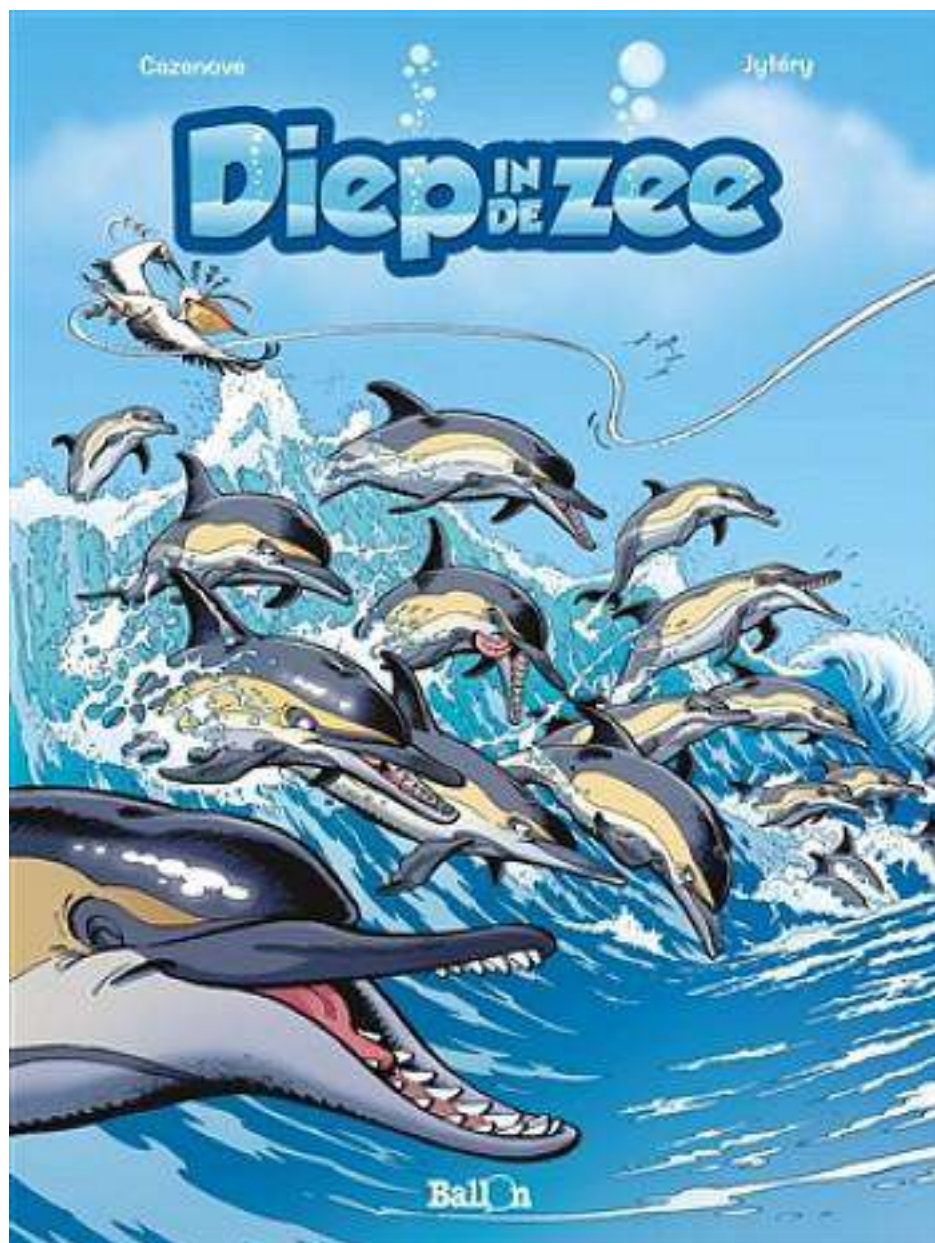
“Світ” № 11 2023



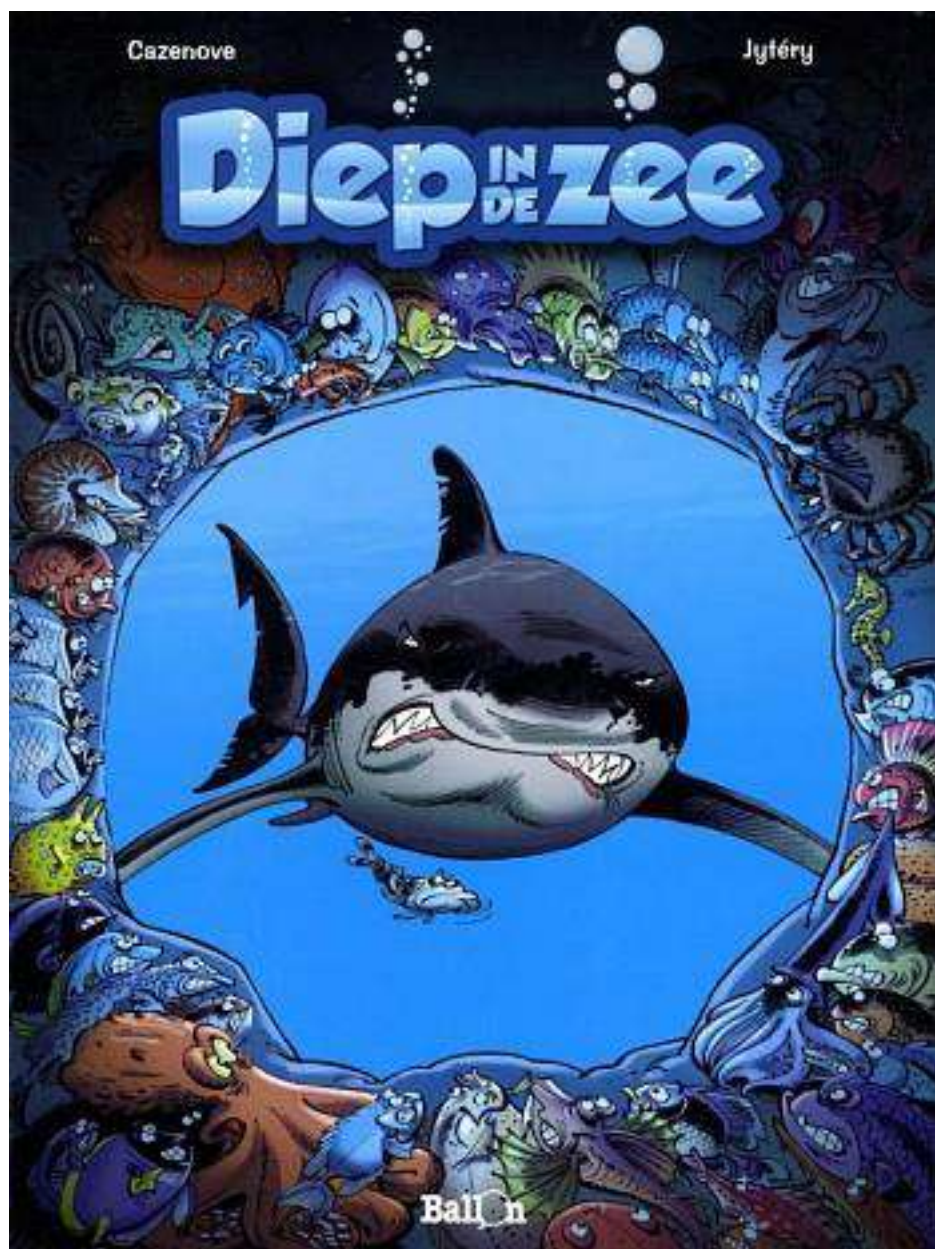
Малюнок 10: Крістоф Казенов, мальопис



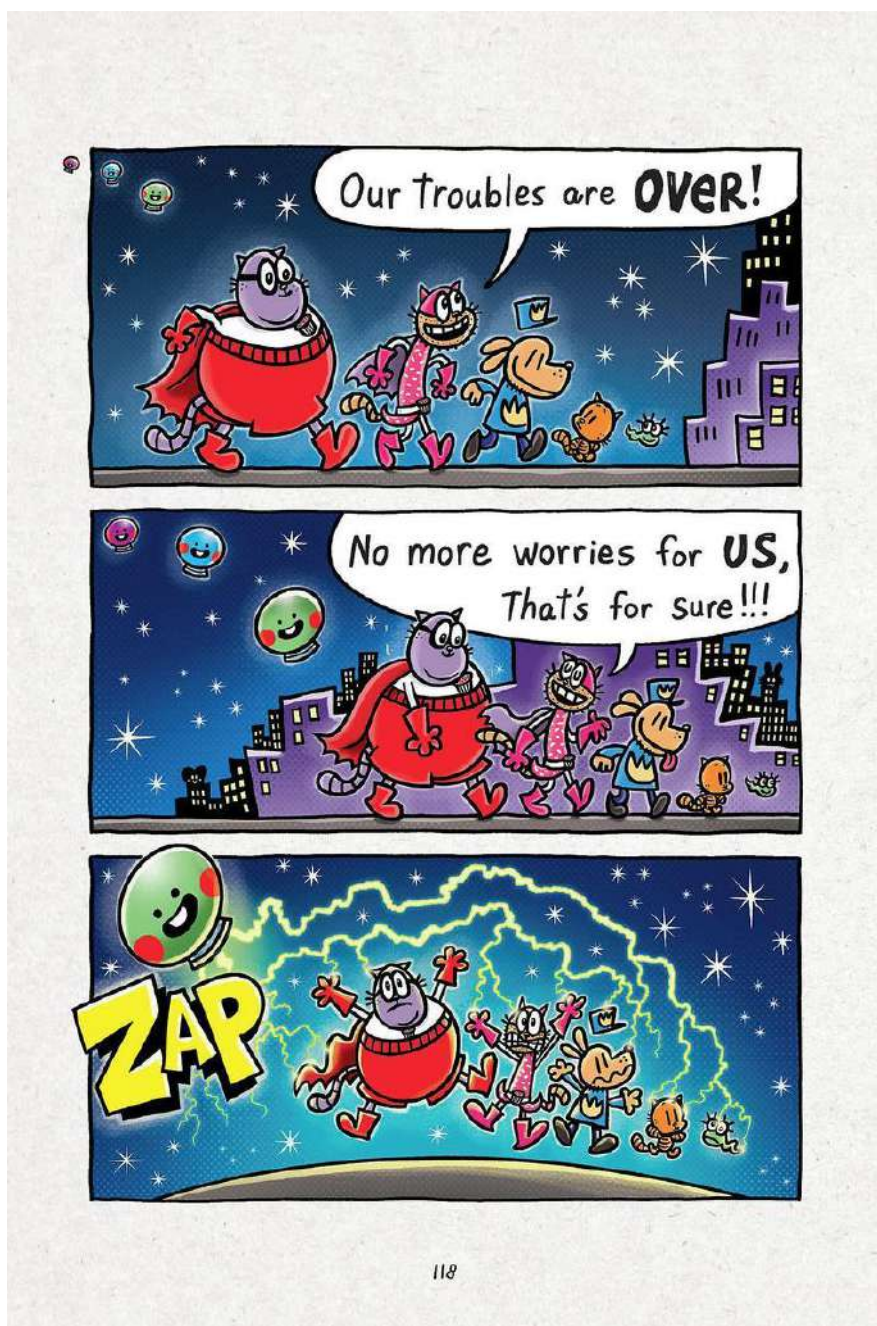
Малюнок 11: Крістоф Казенов, мальопис
 “LES animaux marins en bande dessinée”



Малюнок 12: Крістоф Казенов, мальопис
 “Diep IN DE Zee”



Малюнок 13: Крістоф Казенов, мальопис
 “Diep IN DE zee”



Малюнок 14: Давши Пілкеї, мальопис
“D M”



Малюнок 15: Алі Фіцджеральд, мальопис
 "SOMETHING DREADFUL IS HAPPENING IN THE BIOSPHERE."

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра графіки

СЕРІЯ ПЛАКАТІВ

«УКРАЇНСЬКА МІФОЛОГІЯ»

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

НЕВЯРОВСЬКА Тетяна Ігорівна

Науковий керівник:

доцент Шевченко В. Я.

Рецензент:

дійсний член НАМ України

професор Векленко О. А.

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ПЛАКАТІВ «УКРАЇНСЬКА МІФОЛОГІЯ»	6
1.1 Основна концепція теми та інтерпретація	6
1.2 Загальна структура плакату	7
Висновки до першого розділу.....	7
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	8
2.1. Серії плакатів на міфологічну тематику... ..	9
2.2. Анімація з міфологічною тематикою.....	10
2.3. Геометричність і мінімалізм.....	11
Висновки до другого розділу.....	12
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	13
3.1 Загальне візуальне рішення серії плакатів.....	13
3.2 Техніка виконання.....	14
Висновки до третього розділу	15
ВИСНОВКИ	16
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	17
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	18
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій	28

ВСТУП

У період глибоких суспільних перетворень, військового протистояння та боротьби за власну самобутність українське суспільство все частіше звертається до витоків — міфології, фольклору, етнографічної спадщини. Цей процес має не лише культурне або пізнавальне значення, а й виконує важливу психологічну функцію: він сприяє відновленню внутрішньої підтримки, повертає людину до архетипових образів, що єднають покоління, території та історичні шари. Саме тому звернення до української міфології в контексті сучасного мистецтва є надзвичайно актуальним.

Міфологічні постаті — це не просто частина фольклору; вони зберігають глибокі уявлення наших пращурів про світ, добро і зло, природні явища, моральні чесноти, страхи й надії. Сьогодні вони можуть бути інтерпретовані по-новому — як символи національної міцності, опору, магії предків і глибинної духовності. Завдяки сучасним візуальним засобам та графічному дизайну, ці постаті можуть не лише ожити в нових формах, а й знайти відгук у сучасній аудиторії.

Дипломна робота «Серія плакатів української міфології» присвячена створенню візуального образу шести ключових персонажів українського міфологічного пантеону: Арідника, Щезника, Нявки, Мольфара, Чугайстра та Відьми. Образи вибрані не випадково — кожен з них представляє окремий вимір народного світогляду: стихії, світло та темряву, страх і захист, жіночу магію й чоловічу міць, зникле та приховане.

Ідеєю-підґрунтям для створення мистецької концепції стала повість Михайла Коцюбинського «Тіні забутих предків» — літературний твір, сповнений містичних образів та гуцульської космогонії. Проте представлені в серії інтерпретації не є ілюстративними до сюжету твору, а скоріше переосмисленням та мистецькою рефлексією над українським міфологічним надбанням. Кожен герой був розкритий окремо, з урахуванням його символічного значення, характеру, емоційного тону й культурного контексту.

Актуальність теми

Обрана тема актуальна, тому що сучасний плакат є могутнім засобом передавання культурних сенсів та формування національної ідентичності. Серія плакатів, присвячена українській міфології, не тільки відтворює звичні образи, а переосмислює їх в сьогоденному контексті, зберігаючи глибокий зв'язок із духовною спадщиною. Культурологічна та мистецтвознавча рефлексія є необхідною умовою для глибокого осмислення трансформацій у художній культурі сучасності. Вона дозволяє інтерпретувати культурні явища не лише в історичному, а й у ціннісному контексті [1].

Українська міфологія є виразним проявом взаємодії людини з природою, де ліси, гори, вода, повітря та дерева не просто тло, а активні учасники

народної свідомості — духи, тотеми, символи гармонії. Як зазначає В. Грицик, предки українців вірили у "віру гармонії людини і природи" — тобто не відділяли себе від навколишнього світу, а шанували його за сакральність та недоторканість. Серія плакатів з персонажами, пов'язаними з природним довкіллям (Чугайстер, Щезник, Арідник), не лише відтворює міфи, а переосмислює ставлення до природи у сучасному контексті. У час екологічної скрути це вагоме твердження — через мистецтво можна нагадати про давню цінність гармонічного співіснування з природою, виокремити її сакральний статус та спонукати до збереження [2].

Візуальні мистецтва виступають ефективним засобом формування культурної компетентності та розвитку естетичного сприйняття, що особливо важливо у роботі з молоддю. Візуальні образи дозволяють зробити культурні сенси більш доступними і зрозумілими, сприяючи засвоєнню складних культурних кодів [3].

Новизна роботи

Оригінальність серії плакатів полягає в поєднанні традиційних українських міфологічних постатей із сучасними техніками графічного дизайну. Кожний персонаж — Арідник, Щезник, Нявка, Мольфар, Чугайстер та Відьма — розкривається індивідуально, через авторське розуміння та візуальне переосмислення міфології, що дає змогу протидіяти забуттю давніх культурних символів.

Відмінністю є застосування синтезу класичних та експериментальних графічних прийомів, що формують багатошаровий мистецький образ, здатний емоційно впливати на глядача й пробуджувати зацікавленість до нематеріальної культурної спадщини. Завдяки цьому серія плакатів не тільки презентує фольклорних персонажів, але й утворює новий формат комунікації між минулим та сьогоденням.

Ідея протидії забуванню через візуальну рефлексію міфологічних сюжетів у поєднанні з новаторським дизайнерським підходом розширює обрії традиційного плакатного мистецтва й сприяє збереженню української культурної ідентичності в сучасному просторі.

Мета і завдання роботи

Метою магістерської роботи є створення авторської серії плакатів, що візуально осмислює образи української міфології, а також розширення як особистих, так і спільних можливостей у використанні графічного дизайну задля збереження культурної пам'яті та популяризації нематеріальної спадщини України.

Для досягнення мети було визначено наступні пункти завдання:

1. Дослідити ключові міфологічні образи українського фольклору та простежити їх трансформації у візуальній культурі.
2. Проаналізувати плакат як мистецький феномен, що поєднує функції візуальної комунікації, культурної пам'яті та емоційного впливу.
3. Визначити значення звернення до міфології в умовах сучасної війни та культурного відродження України як форми опору забуттю та колоніальним стереотипам.
4. Створити авторську концепцію серії плакатів, базовану на синтезі традиційних образів і сучасних графічних засобів виразності.
5. Розробити візуальну мову для кожного персонажа, що відображає його символіку, характер і психологічне наповнення.
6. Втілити серію авторських плакатів із застосуванням актуальних методів графічного дизайну.
7. Провести аналіз художньої форми та змісту створеної серії плакатів, оцінити їх комунікативний потенціал та здатність впливати на колективну пам'ять і культурну самоідентифікацію.

Структура роботи визначається за темою, метою та завданням. Робота складається зі вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ПЛАКАТІВ УКРАЇНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ

1.1. Основна концепція теми та інтерпретація

Більше ніж за одинадцять років російсько-української війни, та більше трьох років з яких повномасштабної війни, українське суспільство відчує на собі ті шрами, які не повинні були б переживати цивілізовані держави. Найбільш вразливими є діти та підлітки (12–16 років), котрі перебувають у критичному віці формування особистості. Рівень звернень підлітків за психологічною підтримкою у зв'язку з ПТСР та тривожними розладами зріс на 260 % протягом 2024 року [4].

У ситуації, коли офіційні інституції лише частково реагують на ці виклики, мистецтво здобуває надзвичайну силу — як спосіб казати про травму, пам'ять та спротив забуттю. У своїй серії плакатів я розглядаю плакат як сучасний інструмент зорового впливу, здатний не тільки передавати ідеї, а й ставати посередником між особистим досвідом та колективною свідомістю. На основі серії плакатів, створених на основі персонажей української міфології (Агідник, Щезник, Нявка, Мольфар, Чугайстер, Відьма), я прагну зберегти міфологічний шар української культури, водночас адаптуючи його до сучасного контексту — війни, руйнації, змагання за ідентичність. Але не показати всі жахи війни, а навпаки залікувати рани від неї. Дослідники арт-терапевтичних практик підтверджують, що візуальне мистецтво допомагає знизити рівень тривожності у дітей окупаційних регіонів на 40 % лише після чотирьох занять із візуального самовираження [5].

У цьому контексті міфологічні образи виконують архетипову роль — як символи могутності, оборони, змагання зі злом. Їхнє тлумачення через плакат відчиняє нові можливості для емоційного сприйняття та глибинної ідентифікації: звернення до традиційних архетипів у візуальному мистецтві допомагає підліткам реконструювати ідентичність, порушену через війну та травму [6].

Важливо, що підлітки та діти є переважно візуальними навчальниками — вони засвоюють та краще запам'ятовують інформацію, коли її подають через

образи, а не текст [7]. Таким чином плакат як жанр є одним з самих ефективних способів комунікації з “візуальним поколінням”.

1.2. Загальна структура плакату

Формат серії плакатів було обрано з огляду на властивості сприйняття теперішньою молоддю візуальної інформації. Кожен плакат є окремою візуальною історією, що розкриває характер одного з персонажів української демонології — Арідника, Щезника, Нявки, Мольфара, Чугайстра та Відьми. Всі зображення витримані в мультяшному та геометричному стилі, з використанням яскравої кольорової гами, що сприяє легкому візуальному сприйняттю та підкреслює символіку образів.

Обраний стиль та форма візуального представлення не є випадковими. В основі композицій — спрощені геометричні фігури, що водночас асоціюються з первинною візуальною мовою фольклору (символами, знаками), і з сучасною цифровою естетикою, зрозумілою молодій аудиторії. Такий підхід дозволяє поєднати старі сенси зі новою формою подачі.

Технічно серію реалізовано у векторному вигляді за допомогою програми Adobe Illustrator. Цифрова векторна графіка обрана як головний спосіб створення ілюстрацій, оскільки вона дає змогу досягти виразності ліній, гнучкості у масштабуванні та високої якості друку для великого формату плакатів. Окрім того, цей формат є комфортним у роботі за умов несталої енергопостачання та мобільності — що особливо на часі в умовах воєнного стану.

Плакати форматом А2 (420×594 мм) дають змогу зберегти достатньо місця для деталізації зображення, а також забезпечити візуальну виразність при показі на виставках, в школах, молодіжних центрах чи культурних закладах. Кожен плакат має мінімалістичне текстове доповнення, що представляє короткий опис персонажа та його вагу в українській міфології. Такий формат сприяє інтегрувати роботу не лише як художній, а й освітній проект.

Висновки до першого розділу

Загальна ідея серії плакатів полягає у створенні візуального мистецького проекту, що через мову сучасної графіки обмірковує й переосмислює образи української міфології. Серія складається з шести авторських плакатів, кожен з котрих присвячений окремому персонажу — Аріднику, Щезнику, Нявці, Мольфару, Чугайстру та Відьмі. Робота орієнтована на підліткову аудиторію, яка сприймає світ головним чином через візуальні образи, та водночас адресована ширшому колу глядачів, зацікавлених у фольклорі, ідентичності та культурній спадщині.

Серія плакатів української міфології є актуальною на сьогодні, бо допомагає зберегти культурну спадщину та підтримати ідентичність у важкий воєнний період. Через яскраві візуальні образи вона ефективно комунікує з молоддю, сприяючи емоційному зміцненню та формуванню національної свідомості. Цифровий формат робить проект доступним та гнучким для різних платформ, що відповідає сьогоденним потребам суспільства.

Оформлення серії плакатів вирізняється нинішнім мальованим-геометричним стилем із яскравою гамою, що робить образи зрозумілими й привабливими для молодшої аудиторії. Використання векторної графіки в Adobe Illustrator забезпечує чудову якість, масштабованість і гнучкість застосування плакатів у різноманітних форматах та середовищах. Таки й підхід поєднує традиційні символи української міфології з нинішньою візуальною культурою, створюючи цілісний та ефективний комунікативний проект.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

Під час роботи над серією плакатів української міфології було здійснено системний аналіз сучасних мистецьких проєктів у жанрі плакату та графічного дизайну, що висвітлюють міфологічну тематику. Окрім цього, було опрацьовано українську міфологію на фольклорні твори та наукову літературу з психології, зокрема дослідження, що стосуються впливу візуального мистецтва на емоційний стан підлітків у кризових обставинах. Цей підхід допоміг глибше розкрити основну ідею серії плакатів — збереження культурної ідентичності та

підтримку психоемоційного здоров'я через образи традиційних міфологічних персонажів, адаптованих до сучасного контексту.

2.1. Серії плакатів на міфологічну тематику

В якості прямого аналога була обрана виставка плакатів «Не Будіть Лихо...» яку представили в Львівському музеї історії і релігії в 2024 році. Напередодні других роковин повномасштабного вторгнення росії в Україну, у Львівському музеї історії релігії презентують унікальну виставку плакатів. Це роботи, які створені студентами кафедри графічного дизайну Харківської державної академії дизайну і мистецтв під керівництвом Дари Балашової.

Метою виставки є популяризація творів сучасного українського мистецтва, активізація культурного середовища у Львові.

«Виставка «Не Будіть Лихо...» – це більше, ніж виставка, це могутнє послання: «Рано вранці 24 лютого ви розбудили Лихо – ох, дарма... Доброго вечора, ми з України». Тут кожна легенда та кожна міфічна істота стають живим підтвердженням того, що свобода глибоко закодована в нашій ДНК. Ми, поряд із нашими містичними героями, готові обороняти нашу свободу та незалежність, не вагаючись перед будь-якими викликами», – зазначила кураторка виставки, викладач кафедри графічного дизайну Харківської державної академії дизайну і мистецтв Дара Балашова [8].

У процесі створення серії плакатів особливу увагу було приділено аналізу сучасних мистецьких практик, які осмислюють традиційну символіку крізь призму актуальних візуальних рішень. Важливим зразком стала робота Анни Жинкіної «Очима III» (див. Малюнок 1), представлена у рамках виставки «Не Будіть Лихо...». У цій роботі центральна композиція з фігурою персонажа в осі симетрії утворює чітку візуальну ієрархію. Саме така побудова стала основою й для моїх плакатів — персонажі розміщені в центрі формату, що дає змогу максимально зосередити увагу глядача на їхньому образі, підкреслюючи їхню значущість як візуальних символів. Колористичне рішення у моїй серії також виділяється — яскраві, насичені відтінки використовуються не для посилення

тривоги чи пітьми, а для створення виразного візуального образу, який приваблює погляд, не викликаючи страху чи дискомфорту. Це дозволяє працювати з глибинними темами — війни, втрати, пам'яті — у більш делікатний спосіб, особливо у спілкуванні з підлітковою аудиторією.

Ще один приклад серії плакатів Олександри Барабанової — диптих «Нестримна небезпека» (див. Малюнок 2). Виконаний у стриманій кольоровій гамі — чорному та червоному з акцентом на білому, що підсилює відчуття загрози та драматизму. У моїй серії плакатів, навпаки, використані яскраві, насичені барви, котрі створюють більш відкритий і виразний образ персонажів. Хоча стилі відрізняються, ця робота надала поштовх для пошуку власного колористичного рішення та усвідомлення важливості кольору як ключового елемента емоційної комунікації.

2.2. Анімація з міфологічною тематикою

Важливим візуальним аналогом для серії плакатів на міфологічну тематику став повнометражний мультфільм “Мавка. Лісова пісня” є українським 3D анімаційним фільмом, який був створений за мотивами драми-феєрії Лесі Українки “Лісова пісня” та використовує образи народної міфології. Цей фільм мав свою прем'єру 2 березня 2023 року. “Мавка. Лісова пісня” відзначається своєю українською належністю та високою якістю анімації. Він розповідає історію загадкового Лісу, який ніколи не пускав людей у свої таємничі глибини. Цей мультфільм вдало поєднує елементи національної міфології, привертаючи увагу глядачів до багатства української культури та легенд. “Мавка. Лісова пісня” став важливою подією в українській кінематографії, зберігаючи в собі частину національної спадщини та розповідаючи захоплюючу історію [9].

Композиційно героїв розташовано в центрі кадру — це рішення використано й у моїй серії, щоб підкреслити потужність образу та посилити комунікативність. Колористика фільму — яскрава, з насиченими відтінками зеленого, бірюзового і рожеві, фіолетові, помаранчеві акценти — апелює до природної символіки, і водночас естетично схожа на обрану мною гаму в роботі

з плакатами. Саме поєднання фольклорних мотивів із сучасною цифровою естетикою стало орієнтиром для зорової мови моєї серії. Акцент на виразних силуетах та кольорових плямах, що без зусиль розпізнаються — підхід, подібний до методу створення персонажів у мультяшному стилі (див. Малюнок 3).

Змістовне навантаження мультфільму теж має суспільну складову: в ньому зачіпаються теми екології, людяності, охорони культурної спадщини, протистояння добра зі злом — теми, які актуальні і в моїй праці.

2.3. Геометричність і мінімалізм

Геометрія знову займає центральне місце в дизайні. У 2025 році акцент буде на чітких і виразних фігурах, які створюють гармонійну структуру. Баланс між функціональністю та затишною атмосферою стане ключовою особливістю трендів. Мінімалізм із акцентом на витончені деталі стане одним із головних трендів 2025 року. Поєднання простоти та стриманості дозволить підкреслити елегантність дизайну, створюючи гармонійний і збалансований візуальний контент [11].

Важливий аналог для моєї роботи, це 16personalities. Популярний онлайн-проект, що базується на типології особистості MBTI (Myers-Briggs Type Indicator), але адаптований у власну модель: аналітики, дипломати, вартіві, дослідники, кожна група поділена на 4 типи (разом — 16) [10].

16Personalities застосовує зрозумілі, спрощені геометричні фігури — круги, трикутники, прямокутники, які формують образ персонажа. Це дає змогу передати ключові риси особистості без зайвих деталей, роблячи образ легкозрозумілим і пізнаваним. У моїй серії плакатів також використовується геометричний стиль із чіткими формами та яскравими барвами. Це створює неповторний візуальний код, що поєднує сучасну цифрову естетику з традиційними міфологічними образами. Такий підхід дає змогу створити лаконічні, але сильні візуальні символи (див. Малюнок 4).

У 16Personalities кожна категорія типів має свою власну кольорову гаму, що підкреслює розуміння деяких психологічних властивостей (наприклад, аналітики — фіолетовий, дипломати — зелений). Колір функціонує як миттєвий ідентифікатор та емоційний показник. В моїй серії кольори також мають символічне значення, розмежовуючи кожного персонажа але пов'язують між собою серію. Та при цьому формуючи гармонійний і впізнаваний вигляд. Яскравість барв сприяє зосередженню уваги та робить плакати візуально привабливими для молодого покоління (див. Малюнок 5).

Ілюстрації 16Personalities традиційно зображують персонажів у центральній позиції, наголошуючи на їх рисах і атрибутах, що підкреслюють їхню унікальність і роль. У моїх плакатах також простежується подібний композиційний підхід: персонаж розташований в центрі, постать чітко виділена на фоні, що створює фокус уваги та дає змогу максимально передати характер міфологічного героя (див. Малюнок 6).

16Personalities використовує абстрактні знаки, які демонструють основні аспекти особистості. Це сприяє глядачам краще зрозуміти ідентичність героя. У моїй роботі міфологічні образи є своєрідними архетипами, що допомагають аудиторії (зокрема молоді) краще досягнути українську культурну спадщину через сучасну візуальну мову. Кожен герой — це символ зі своїм значенням, що пробуджує емоції та відгукується з глядачем

Висновки до другого розділу

Здійснений аналіз художніх аналогів дав змогу виокремити ключові орієнтири для створення авторської серії плакатів на тему української міфології. Дослідження сучасних плакатних практик, як-от виставка «Не Будіть Лихо...», анімаційні проєкти на кшталт «Мавка. Лісова пісня», а також цифрові формати, зокрема ілюстрації 16Personalities, засвідчили доцільність звернення до архетипів, геометричної мови та мінімалістичних рішень. Такі джерела стали підґрунтям для пошуку особистого стилю, в котрому поєднуються простота форми, емоційна виразність, яскрава кольорова гама та глибока символіка. Використання геометричного стилю й центральної композиції сприяє

візуальній цілісності серії та формує впізнаваний художній наратив. Аналоги дозволили не лише глибше усвідомити потенціал сучасної візуальної комунікації, але й адаптувати наявні методи під власну концепцію, спрямовану на збереження культурної пам'яті й підтримку молоді в умовах війни

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне візуальне рішення серії плакатів

Практична складова магістерської роботи представлена добіркою авторських плакатів на тему «Українська міфологія», яка охоплює шість робіт, присвячених таким міфологічним істотам: Чугайстер, Нявка, Аридник, Відьма, Мольфар, Щезник. Вибір саме цих образів обґрунтований їх символічною вагомістю в українській міфологічній спадщині та різноманітністю натур, що дає змогу представити глибину народних вірувань засобами актуального графічного оформлення.

Загальне візуальне вирішення серії побудоване на засаді стилістичної та композиційної єдності, що гарантує цілісне бачення плакатів як одного мистецького задуму. Об'єднувальним елементом усіх плакатів є центральна композиція, де провідний міфологічний герой розміщений у центрі аркуша й слугує домінантним у візуальному просторі. Такий композиційний хід пасує до особливостей плакатного мистецтва, де вирішальне значення має швидке та ясне розуміння образу. У верхівці кожного плаката вміщено ім'я міфологічної істоти, виконане акцидентним гарнітуром, а також стислий словесний опис, який узагальнено передає суть образу та його міфологічне значення. Текстові відомості виконують не лише інформаційну, а й композиційну роль, урівноважуючи ілюстративну частину та сприяючи глибшому осягненню змісту плакатів. Фоновим складовим у всіх плакатах виступає образ гори, який розташовується у верхній або нижній частині композиції. Гора слугує як символічний образ, що асоціюється із сакральністю, природною міццю та єднанням людини з міфологічним простором. Повторення цього елемента в усіх

роботах посилює серійність та формує додатковий візуальний зв'язок між плакатами (див. Малюнок 1).

Кольорова гама серії плакатів є стриманою та продуманою. У роботах застосовано червоний, жовтий, зелений, фіолетовий, білий та чорний кольори. Червоний колір символізує енергію, небезпеку та чарівну силу; жовтий асоціюється зі світлом і знанням; зелений — із природою та лісовим оточенням, у якому мешкає більшість персонажів; фіолетовий наголошує на містичності й таємничості; білий і чорний виконують функцію контрастних основних кольорів, що гарантують графічну виразність та виразність композицій. Обмежена палітра сприяє гармонійності та єдності серії, а також підкреслює художній характер плакатів.

Шрифтове оформлення відіграє важливу роль у формуванні візуального образу серії плакатів. Основним шрифтом обрано NAMU, який має українське історичне підґрунтя та апелює до національної графічної традиції. Його використання підсилює концепцію та акцентує увагу на українській культурній ідентичності. Додатковим шрифтом використано Inter, який забезпечує зручність читання та контрастує з акцидентним характером основного шрифту, не порушуючи загальної стилістичної єдності. Ці шрифти можна використовувати безкоштовно для комерційного користування.

Стилістика плакатів геометрична та мультяшна, що проявляється у спрощених формах, чітких контурах і декоративному узагальненні образів. Такий підхід дозволяє осучаснити традиційні міфологічні персонажі, зробити їх більш доступними та привабливими для широкої аудиторії, зокрема молоді (див. Малюнок 1).

3.2. Техніка виконання

Серія плакатів виконана у цифровій техніці з використанням сучасних графічних засобів. Обрана методика зумовлена можливістю точного контролю

композиції, кольору та форми, а також гнучкістю у процесі коригування та адаптації робіт для різних розмірів відтворення.

Етап виготовлення плакатів розпочався з аналітичної стадії, що включала дослідження міфологічних першоджерел, іконографії дійових осіб та візуальних зразків. На підставі зібраної інформації були створені попередні начерки, у яких визначалися композиційна структура, обраний єдиний стиль, видача образів та стилістичні риси кожного персонажа.

Подальша робота велася у цифровому просторі з уживанням векторної графіки Adobe Illustrator, що дало змогу здобути чіткі геометричні контури та гарантувати розширення зображень без втрати властивостей. Ілюстрацій досягається завдяки цілеспрямованому спрощенню форм, застосуванню умовних пропорцій та орнаментальних складових. Значущим прийомом у манері виконання є стилізація, яка полягає у відмові від реалістичного зображення на користь умовного та образного узагальнення. Це відповідає макетній формі та сприяє швидкому візуальному осмисленню. Звужена кольорова гама та активне вживання протиставлень посилюють декоративність і забезпечують виразність кожного макету.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі магістерської роботи було здійснено обґрунтування практичного втілення творчого задуму серії плакатів на тему «Українська міфологія». Проаналізовано загальне візуальне оформлення серії, яке ґрунтується на засадах композиційної та стилістичної злагоди, центральному формуванню образів, застосуванні символічного тла та виваженішому шрифтовому оздобленні. З'ясовано, що сполучення геометричного, мультяшного стилю з обмеженою палітрою кольорів та залученням гарнітур з українським мистецьким корінням сприяє формуванню монолітного, актуального та впізнаваного візуального доробку. Обрана цифрова техніка виконання дала змогу реалізувати творчий задум на високому мистецькому та технічному рівні,

гарантуючи відповідність серії плакатів потребам сучасного графічного мистецтва та плакатної творчості.

ВИСНОВКИ

В ході роботи над проєктом були виконані завдання:

1. Дослідила ключові міфологічні образи українського фольклору та простежити їх трансформації у візуальній культурі.
2. Проаналізувала плакат як мистецький феномен, що поєднує функції візуальної комунікації, культурної пам'яті та емоційного впливу.
3. Визначила значення звернення до міфології в умовах сучасної війни та культурного відродження України як форми опору забуттю та колоніальним стереотипам.
4. Створила авторську концепцію серії плакатів, базовану на синтезі традиційних образів і сучасних графічних засобів виразності.
5. Розробила візуальну мову для кожного персонажа, що відображає його символіку, характер і психологічне наповнення.
6. Втілила серію авторських плакатів із застосуванням актуальних методів графічного дизайну.
7. Провела аналіз художньої форми та змісту створеної серії плакатів, оцінити їх комунікативний потенціал та здатність впливати на колективну пам'ять і культурну самоідентифікацію.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Шейко, В. М., Кушнарєнко, Н. М. (2020). Методологічна рефлексія культурологічних і мистецтвознавчих досліджень. Художня культура. Актуальні проблеми, № 16(1), с. 44–48. DOI: <https://doi.org/10.31500/1992-5514.16.2020.205237>
2. Грицик, В. (2013). Екологія довкілля. Охорона природи. Львів: Навчальна книга – Богдан. Розділ 1.4.2. Уявлення давніх українців про природу. Режим доступу: <https://ukrtextbook.com/ekologiya-dovkillya-oxorona-prirodi-gricik-v/>
3. Козак, Л. М. (2019). Візуальна культура та мистецька освіта: теоретичні та практичні аспекти. Київ: Видавництво «Артос», с.54.
4. Державний центр психологічної допомоги. Звіт про психологічний стан підлітків під час війни. Київ : ДЦПП, 2025. 28 с.
5. Іваненко О., Сидоренко Л., Кузьменко Г. Арт-терапевтичні практики в умовах воєнного конфлікту // Журнал воєнної психології. 2025. Т. 1, № 2. С. 45–55.
6. Петренко М. В. Архетипи та ідентичність: візуальні образи як засіб реконструкції // Арт-терапія сьогодні. 2025. № 7 (1). С. 30–38.
7. Medina, J. Brain Rules: Updated and Expanded Edition. — Seattle: Pear Press, 2025. — 320 с.
8. Львівська обласна державна адміністрація. (2025, 27 червня). Відбулася презентація художньої серії плакатів на тему української міфології. Режим доступу: <https://loda.gov.ua/news/92890>
9. ExplainedThis.com. Огляд мультфільму «Мавка. Лісова пісня». Режим доступу: <https://explainedthis.com/uk/animatsiya/oglyad-multfilmu-mavka-lisova-pisnya/>
10. 16Personalities. Our theory. — Режим доступу: <https://www.16personalities.com/articles/our-theory#intro>
11. Komarov.design. (2025). Головні тренди-2025 у дизайні: аналітика від Canva. Режим доступу: <https://www.komarov.design/golovni-triendi-2025-u-dizaini-analitika-vid-canva/>

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Малюнок 1 «Очима III» Анни Жинкіної. Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 2 диптих «Нестримна небезпека» Олександри Барабанової.

Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 3 мультфільм “Мавка. Лісова пісня”

Малюнок 4 16Personalities спрощені геометричні фігури

Малюнок 5 16Personalities колір

Малюнок 6 16Personalities композиція

Малюнок 7 Берехова Валерія Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 8 Бальботка Дарія Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 9 Кондратюк Тетяна Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 10 Кравец Ксенія Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 11 Кухарева Катерина Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 12 Пальчіковская Анна Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 13 Шевченко Дарія Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 14 Царенко Людміла Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 15 Каменцкій Ярослав Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 16 Анісі мова Дарія Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 17 Ozan Karakos «Heaven»

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій



Малюнок 1



Малюнок 2



Малюнок 3



Малюнок 4



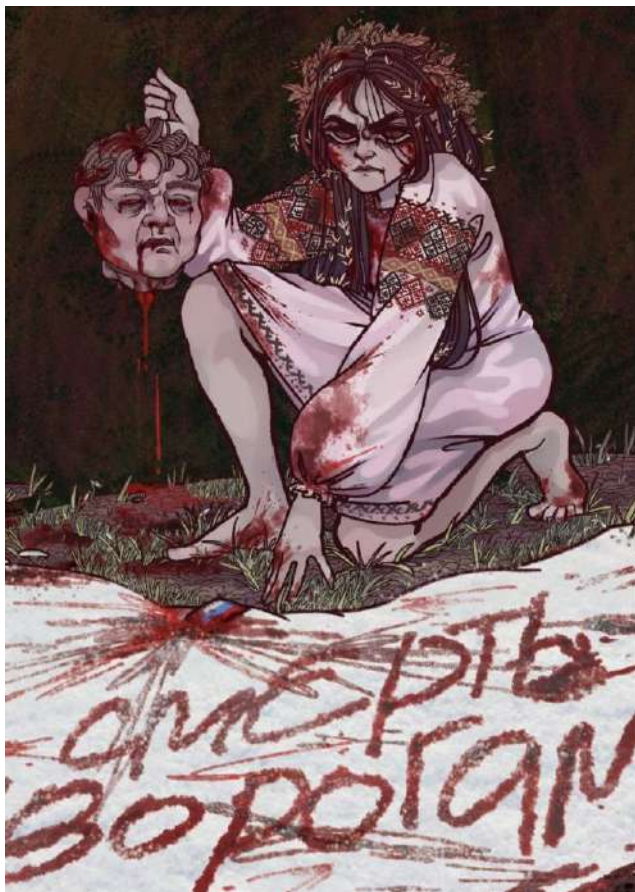
Малюнок 5



Малюнок 6



Малюнок 7



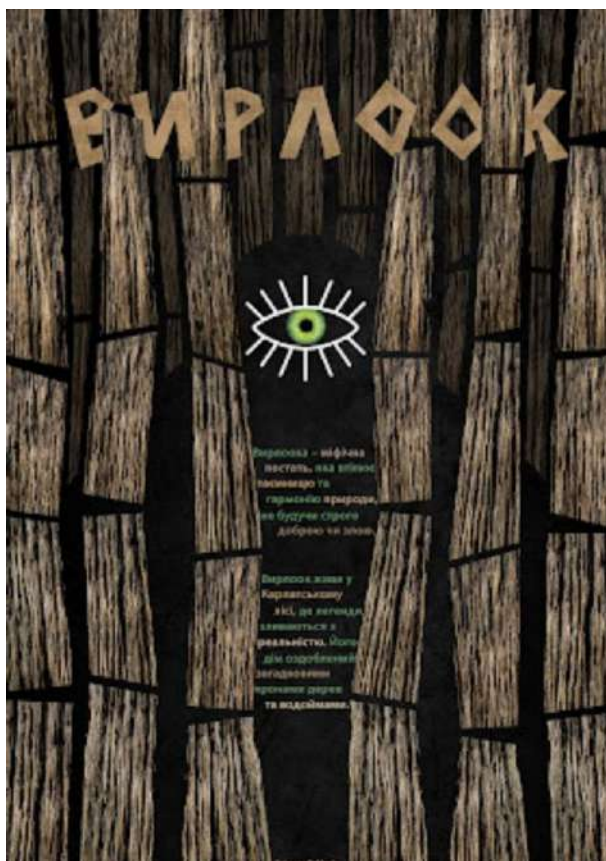
Малюнок 8



Малюнок 9



Малюнок 10



Малюнок 11



Малюнок 12



Малюнок 13



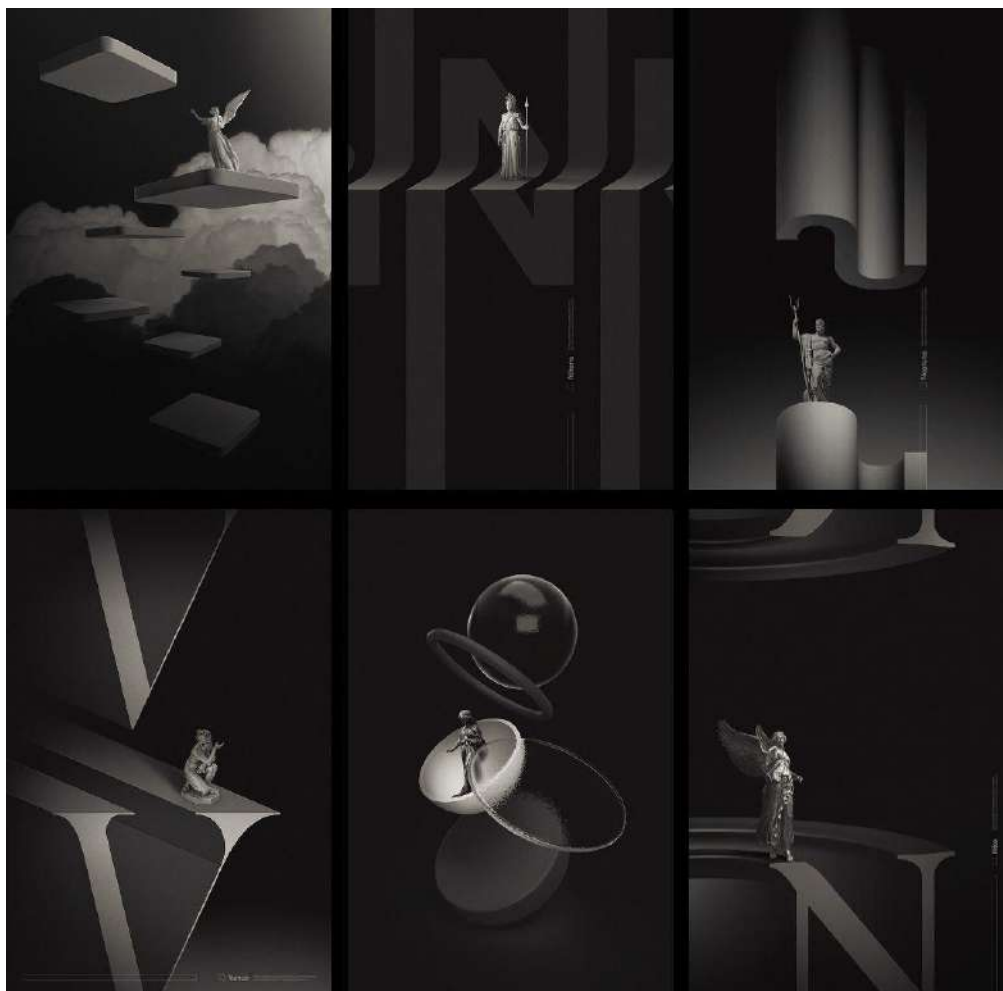
Малюнок 14



Малюнок 15



Малюнок 16



Малюнок 17

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



Малюнок 1

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра графіки

**СТВОРЕННЯ СЕРІЇ ГРАФІЧНИХ РОБІТ ЗА ТЕМОЮ: «ПОТОЙБІЧНЕ
НА ПАПЕРІ: ОБРАЗИ УКРАЇНСЬКОЇ ДЕМОНОЛОГІЇ У СТАНКОВІЙ
ГРАФІЦІ»**

Магістерська робота

Виконав магістр

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

ШПІТЬ Андрій Сергійович

Науковий керівник

доцент

МЕЛЬНИКОВА У. П.

Рецензент

Член Спілки художників України

доцент кафедри графічного дизайну

ХРИСТЕНКО В. Є.

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ГРАФІЧНИХ РОБІТ «ПОТОЙБІЧНЕ НА ПАПЕРІ: ОБРАЗИ УКРАЇНСЬКОЇ ДЕМОНОЛОГІЇ У СТАНКОВІЙ ГРАФІЦІ»	8
1.1 Культурологічні та фольклорні підґрунтя образів.....	8
1.2 Концепція серії.....	12
Висновки до першого розділу.....	14
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	15
2.1 Аналіз серії ілюстрацій Ігора Вишинського до книги Василя Милорадовича «Українська відьма: нариси з української демонології».....	15
2.2 Художній стиль Майка Міньйоли.....	17
Висновки до другого розділу.....	19
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	20
3.1 Ліногравюра як оптимальна техніка виконання серії.....	20
3.2 Лорний портрет як форма візуалізації демонологічних образів української традиції.....	21
Висновки до третього розділу	24
ВИСНОВКИ	26
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	28
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	29
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій	30

ВСТУП

Українська народна культура зберігає в собі глибокі шари архаїчного світогляду, серед яких особливе місце посідає демонологія — уявлення про духів, потойбічні сили та надприродні істоти, що у свідомості предків виступали посередниками між видимим і невидимим світом. Ці вірування формувалися на перетині язичницьких і християнських уявлень, стали джерелом численних фольклорних сюжетів, образів і символів, які передавалися з покоління в покоління через перекази, обряди та ритуали. Звернення до демонологічної тематики в сучасному мистецтві — це не лише спосіб осмислення культурної спадщини, а й діалог із глибинними психологічними і філософськими сенсами. Потойбічне, межове, химерне — ці мотиви хвилюють сучасного митця, який прагне не лише ілюструвати міф, а й пережити його у власному внутрішньому просторі, дати йому нову пластичну форму. Станкова графіка як вид образотворчого мистецтва надає широкі можливості для роботи з такими темами. Чорно-біла контрастність, виразність лінії, багатство фактур і пластичних засобів дозволяють досягти глибокої емоційної напруги, що особливо актуально при візуалізації демонологічних образів. У графічній мові легко передати атмосферу загадковості, тривоги, символічного перетворення. Ця тема дає змогу поєднати інтерес до національного фольклору з особистим художнім висловлюванням, звернутися до образів української демонології не як до музейних експонатів, а як до живих сутностей, що продовжують хвилювати уяву й сьогодні. Такий підхід відкриває простір для рефлексії над культурною ідентичністю, страхами, пам'яттю й трансформаціями міфу в сучасному світі.

Актуальність теми

У сучасному світі, де стрімко змінюються культурні орієнтири, а глобалізаційні процеси все частіше нівелюють локальні ідентичності, виникає потреба в глибокому переосмисленні національної спадщини.

Візуальне мистецтво, як чутливий індикатор суспільних змін, дедалі частіше звертається до архетипів, міфологем, фольклорних джерел — як до потужного ресурсу для формування авторської художньої мови. У цьому контексті звернення до української демонології як до образного, символічного та смислового пласта є вкрай актуальним.

Демонологія, як частина міфологічного світогляду, втілює глибинні уявлення народу про добро і зло, порядок і хаос, життя і смерть, відоме і незнане. Її персонажі — як-от Чорт, Чугайстер, Перелесник, домовики, русалки та інші — не лише втілення страхів і уявлень предків, але й своєрідні психологічні архетипи, що досі зберігаються в колективній підсвідомості. Саме тому вони становлять потужний ресурс для творчого осмислення і трансформації у художньому процесі. Окрему значущість має актуалізація цієї теми в умовах посилення інтересу до української ідентичності в контексті соціокультурних і політичних викликів останніх років. Повернення до національних витоків, відновлення традиційних форм духовності, переосмислення забутих фольклорних пластів — це не лише реакція на загрозу знеособлення, але й свідчення внутрішньої потреби нації до самоусвідомлення через культурну спадщину. У цьому сенсі демонологія — як одна з найбільш містичних і водночас поетичних форм фольклору — має величезний потенціал для художнього переосмислення.

Водночас станкова графіка, завдяки своїй гнучкості, експресивності та символічній природі, є надзвичайно ефективним інструментом для візуалізації демонологічних образів. Лінія, пляма, ритм, контраст — усе це дозволяє передавати напругу, містичність, внутрішній драматизм образів, що прийшли з темної, але багатой на зміст традиції. Графіка може бути стриманою й експресивною, детальною або умовною, чорно-білою або контрастно-поліфонічною — її пластичні можливості відкривають широке поле для візуального експерименту. Попри це, тема демонології як джерела образності у станковій графіці досі залишається недостатньо розробленою в

академічному мистецтвознавстві. Більшість досліджень зосереджені на фольклористичних чи етнографічних аспектах, тоді як візуальний потенціал демонологічного міфу залишається маловикористаним, особливо в контексті сучасного авторського мистецтва. Це створює умови для глибшого мистецького осмислення, переосмислення традиції через індивідуальний художній досвід.

Новизна роботи

Новизна магістерської роботи «Потойбічне на папері: образи української демонології у станковій графіці» полягає у створенні цілісної авторської художньої концепції, в межах якої українська демонологія осмислюється не як сукупність фольклорних сюжетів або етнографічних образів, а як система культурних смислів і архетипів, актуальних для сучасного мистецького дискурсу. Робота пропонує новий підхід до інтерпретації традиційних демонологічних персонажів через поєднання культурологічного аналізу та експресивної мови станкової графіки.

Уперше в межах магістерського проєкту демонологічні образи русалки, полудниці, відьми, чорта та потерчати розглядаються як візуальні коди колективної пам'яті, що репрезентують межові стани людського існування — між життям і смертю, природою і культурою, знанням і заборонаю, тілесним і духовним. Такий підхід дозволяє вийти за рамки ілюстративності та надати образам узагальненого, архетипного характеру, зберігаючи при цьому зв'язок із фольклорним першоджерелом.

Суттєвою складовою новизни є трактування ліногравюри як концептуального медіуму. У даній роботі техніка високого друку використовується не лише як спосіб створення графічного зображення, а як смислово навантажений процес, у якому акт різьблення інтерпретується як художня метафора проявлення прихованого та витісненого. Завдяки цьому техніка стає

невід'ємною частиною ідеї проєкту й безпосередньо пов'язується з темою потойбічного та колективного несвідомого.

Новизна роботи також полягає у створенні єдиної образно-пластичної системи серії, побудованої на контрастній чорно-білій мові, силуетній узагальненості та ритмічній лінії. Усі п'ять аркушів функціонують як цілісний візуальний цикл — своєрідний демонологічний бестіарій, у якому кожен персонаж має власну емоційну та пластичну характеристику, але водночас підпорядковується спільній концептуальній логіці. Така структурна єдність серії дозволяє розглядати її як завершений художній вислів, а не як набір окремих робіт.

Крім того, робота актуалізує традиційні фольклорні образи в контексті сучасного станкового мистецтва, порушуючи питання культурної пам'яті, витіснених тем, колективних страхів і травм. Демонологічні персонажі постають як метафори сучасного людського досвіду, що надає проєкту додаткового смислового рівня та розширює поле його інтерпретації.

Таким чином, наукова та художня новизна магістерської роботи полягає у поєднанні глибокого культурологічного осмислення української демонології з авторською візуальною мовою та концептуальним використанням традиційної графічної техніки, що дозволяє переосмислити фольклорну спадщину в актуальному мистецькому контексті.

Мета та завдання роботи

Метою магістерської роботи є створення серії станкових ліногравюр, присвячених образам української демонології, та їх художнє й культурологічне осмислення як системи архетипних образів і символів колективної пам'яті, актуалізованих у контексті сучасного графічного мистецтва.

Для досягнення поставленої мети у процесі виконання роботи передбачається розв'язання таких завдань:

- проаналізувати українські фольклорні, етнографічні та культурологічні джерела з метою виявлення змістовних, символічних і функціональних характеристик демонологічних персонажів;
- дослідити роль демонологічних образів у структурі традиційного українського світогляду, зокрема в аспекті межових станів простору, часу та людського існування;
- обґрунтувати вибір ліногравюри як основної техніки виконання серії, визначивши її виражальні та концептуальні можливості;
- розробити цілісну художню концепцію серії, що поєднує культурологічний зміст і авторське образне бачення;
- створити п'ять станкових графічних аркушів, кожен з яких інтерпретує окремий демонологічний образ (русалка, полудниця, відьма, чорт, потерча);
- сформувати єдину образно-пластичну систему серії, забезпечивши стилістичну та композиційну цілісність робіт;
- визначити художні засоби (композиція, лінія, ритм, контраст світла і тіні), що найповніше передають характер і символіку кожного образу;
- узагальнити результати творчої роботи та визначити її місце в контексті сучасного станкового графічного мистецтва.

Структура роботи визначається темою, метою й завданнями. Робота складається із вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків (А – список ілюстрацій; Б – альбом ілюстрацій).

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ГРАФІЧНИХ РОБІТ «ПОТОЙБІЧНЕ НА ПАПЕРІ: ОБРАЗИ УКРАЇНСЬКОЇ ДЕМОНОЛОГІЇ У СТАНКОВІЙ ГРАФІЦІ»

1.1 КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ ТА ФОЛЬКЛОРНІ ПІДГРУНТЯ ОБРАЗІВ

Українська демонологія є складним пластом традиційної культури, що сформувався на основі дохристиянських вірувань, магічних практик, культу предків, а також пізніших християнських уявлень, які трансформували або переосмислювали первісні образи. Потоїбічні істоти, описані в народних переказах, легендах, замовляннях і обрядових піснях, виконували як охоронні, так і каральні, виховні та світоглядні функції. Вони «заселяли» ландшафт, час доби, природні стихії, уособлюючи явища й небезпеки, що були безпосередньо пов'язані з традиційним селянським життям.

Основними джерелами для реконструкції образів у межах цього проєкту стали фольклорні записи XIX–XX століть та етнографічні праці з української міфології (зокрема роботи М. Дикарева, І. Нечуя-Левицького, В. Милорадовича, М. Грушевського, С. Плачинди).

У традиційному українському світогляді простір поділявся на «свій» (обжитий, контрольований, освячений) та «чужий» (небезпечний, дикий, наповнений духами і демонічними силами). Окремі зони — річки, ліси, болота, поля, межі, перехрестя — сприймалися як пороги між світами, де дія природних законів слабшає. Саме ці «межові» території заселяли русалки, потерчата, польові духи або чорти. Таким чином демонологічні образи відображали топографію страхів, застережень та соціальних норм.

Демонологічні істоти також виконували роль ретрансляторів фольклорної пам'яті. Через казки, легенди, замовляння та обряди суспільство передавало дітям і молоді знання про небезпеки довкілля, правила поведінки, моральні орієнтири. У сільському житті, де люди щодня стикалися з непередбачуваними силами природи, погодою та хворобами, демонологія

виступала способом пояснити й структурувати світ, надаючи сенс невідомому. У етнографічних джерелах можна виокремити декілька центральних персонажів, які увійшли до серії «Потойбічне на папері».

Русалка як образ нерозв'язаної межі між світом живих і мертвих

В українській традиції русалки — це не казкові морські істоти, а духи молодих померлих дівчат, утоплениць або тих, хто загинув насильницькою смертю. Вони уособлюють небезпеку водної стихії, але також мають амбівалентний характер: можуть бути спокусливими, грайливими, співучими. Їхні дні — русальний тиждень, коли живі повинні дотримуватися табу, щоб не потрапити під владу русальних чар.

В культурному плані це символ:

- соціальної травми (насильство, порушені норми, передчасна смерть);
- циркуляції двох світів — русалки з'являються лише у період Русального тижня, коли покійні «повертаються» у світ живих.

Для українців русалки були не стільки монстрами, скільки перехідними істотами, що нагадують про крихкість людської долі та силу стихії води, яка може як давати життя, так і забирати його. Їхній культурний образ одночасно спокусливий, сумний і загрозливий — як сама ідея невирішеної смерті.

Полудниця як регулятор трудового ритму та охоронниця межі часу

Полудниця — дух середини дня, уособлення спеки, перевтоми й небезпеки відкритого поля. За легендами, вона з'являється на межі косовиць або під час жнив, караючи тих, хто працює під палючим сонцем.

Полудниця виникла у селянській культурі як спосіб пояснення теплових ударів, втоми, галюцинацій під час жнив. Її наратив мав виховну функцію — застерігав дітей і працівників від надмірного виснаження. Також у багатьох регіонах вона була охоронницею «чистого поля», караючи за порушення ритуалів жнив та за недбале ставлення до хліба.

В культурологічній перспективі це образ:

- охоронниці природного ритму, яка нагадує про межі людських можливостей;
- символу праці, що підкреслює важливість відпочинку і дотримання циклів;
- персоніфікації сонця як стихії, здатної як давати врожай, так і спопеляти.

Відьма як носійка знання і культурна амбівалентність

Відьма в українському фольклорі — постать складна і багатозначна. Вона може бути як носієм знання, цілителькою, так і небезпечною чаклункою, здатною шкодити людям чи керувати стихіями. Її образ тісно пов'язаний з жіночою ініціацією, місячним циклом, силами природи, а також ідеєю таємного знання. Через образ відьми транслюється історичний досвід ставлення до жіночої мудрості, страхів перед невідомим, конфлікту між індивідуальністю та громадою. У культурному сенсі відьма відображає давні дохристиянські образи богинь-володарок стихій та первісних жриць. Це символ жінки, яка вийшла за межі дозволеного, але зберегла силу.

На відміну від сучасних стереотипів, у традиційній культурі відьма була:

- знаючою жінкою — цілителькою, акушеркою, травницею;
- медіаторкою між світами — вона може керувати погодою, «відбирати» молоко у свійських тварин, красти зірки та передбачати долю.

Чорт у народній культурі як карикатурний, але небезпечний спокусник

Чорт — один із найвідоміших персонажів народної демонології, часто представлений у сатиричному або побутовому ключі. Він мешкає в лісах, перехрестях, ярах, занедбаних місцях. У багатьох легендах чорт постає як хитрий спокусник або обманщик, але не всесильний — людина часто перемагає його завдяки кмітливості та силі слова. Український етнограф Василь Милорадович порівнює зовнішність чорта з давнім селянським богом пастухів Паном: роги, козячі ноги у вовні, хвіст.

Чорт в українській демонології набагато менш сатанічний, ніж у західноєвропейській картині світу. Він виконує низку культурних функцій:

- побутову — пояснює невдачі, помилки, дивні випадковості («чорт поплутав»);
- моральну — є уособленням спокуси й хитрості, яку може подолати кмітлива людина;
- гумористичну — чорт часто трактується карикатурно, як невдаха чи хитрун, що сам стає жертвою людської винахідливості.

Цей образ — продукт народного гумору та соціальної критики. Через чорта висміювали жадібність, легковажність, пиху. Він — не абсолютне зло, а «фігура межі», що живе між світом людей і природою, в диких або покинутих місцях.

Потерча як уособлення соціальної й емоційної травми

Потерча — один із найбільш трагічних персонажів української демонології.

Цей дух ненародженої чи нехрещеної дитини є символом трагічності людської долі. На відміну від багатьох демонологічних істот, потерча майже завжди викликає співчуття: воно блукає світом, шукаючи тепла й материнської турботи. У деяких народних текстах потерча просить у людей яких зустрічає хрещеного імені, щоб мати змогу отримати жаданий спокій.

Цей персонаж символізує:

- неприйняту смерть, адже це душа ненародженої або нехрещеної дитини;
- порушення родинної рівноваги;
- потребу турботи, бо потерча шукає тепла, материнської любові.

Зображення цих персонажів у графічній серії дозволяє не просто реконструювати фольклорні мотиви, а й:

- висвітлити ментальні структури української традиційної культури;

- показати зв'язок людини з природою, її страхами та сподіваннями;
- передати ритуальність простору і часу, у які вписані ці істоти;
- актуалізувати культурну пам'ять, яка й досі впливає на сучасні уявлення про потойбічне та на художню символіку.

1.2 КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ

Серія станкових ліногравюр «Потойбічне на папері» є художнім дослідженням української демонології як цілісної системи культурних символів, що відображають традиційне уявлення про світ, людину та межі її взаємодії з невідомим. У межах проєкту демонологічні персонажі — русалка, полудниця, відьма, чорт і потерча — розглядаються не як фантастичні істоти чи ілюстративні фольклорні образи, а як візуальні коди колективної пам'яті, носії страхів, застережень, моральних норм і екзистенційних переживань української культури.

Основна ідея серії полягає у виведенні прихованого потойбічного досвіду на поверхню, у матеріальну форму графічного аркуша. Потойбічне трактується як те, що постійно присутнє поруч із людиною — у природних циклах, у темі смерті й народження, у ритмах праці та відпочинку, у межових станах часу й простору. Кожен обраний персонаж уособлює певну форму цієї межі: між життям і смертю, світлом і темрявою, знанням і заборонаю, дитинством і небуттям.

Ліногравюра як концептуальний вибір

Для реалізації серії станкових робіт «Потойбічне на папері: образи української демонології у станковій графіці» було обрано техніку ліногравюри, яка найбільш повно відповідає як тематичному, так і концептуальному задуму проєкту.

Ліногравюра належить до високого друку і ґрунтується на принципі різьблення та подальшого відбитку, що передбачає активну взаємодію художника з матеріалом. Сам процес створення друкарської форми є фізично відчутним і трудомістким, що надає роботі особливої зосередженості та внутрішньої напруги. У контексті дослідження демонологічних образів цей процес набуває символічного значення: різьблення інтерпретується як акт «проявлення» прихованого, витягування потойбічного образу з темної маси матеріалу.

Однією з ключових причин вибору ліногравюри є її контрастна чорно-біла мова, яка відповідає дуальній природі демонологічного мислення.

Протиставлення світла і темряви, проявленого і невидимого, живого і мертвого дозволяє узагальнити образи, позбавивши їх побутової конкретики, та підкреслити архетипний характер персонажів. Така візуальна лаконічність сприяє зосередженню уваги глядача на символічному змісті, ритмі лінії та силуеті.

Важливою особливістю ліногравюри є можливість створення чіткої, експресивної лінії, що добре передає напружені емоційні стани та драматичність образів. Різноманітність штрихів, варіативність глибини та напрямку різьблення дозволяють моделювати простір, фактуру й рух, що є суттєвим для передачі характерів демонологічних персонажів — від текучої пластики русалки до різкої, ламаної динаміки образу чорта.

Крім того, ліногравюра має історичний та культурний зв'язок із народною графічною традицією, зокрема з книжковою ілюстрацією, лубком, тиражною образотворчістю. Це надає серії додаткового смислового шару: кожен аркуш сприймається як сторінка умовного демонологічного бестіарію або щоденника спостережень за потойбічним світом. Таким чином техніка підтримує ідею фіксації усної традиції у візуальній, матеріальній формі.

Також важливим є те, що ліногравюра дозволяє зберігати цілісність серії завдяки єдиній технології виконання та обмеженій виражальній палітрі. Це сприяє стилістичній єдності робіт, водночас залишаючи простір для індивідуального трактування кожного образу в межах спільної концепції.

Отже, вибір ліногравюри як основної техніки виконання зумовлений її здатністю поєднати матеріальність процесу, символічну насиченість, експресивну силу та історичну спадковість. У межах даного проєкту ліногравюра виступає не лише засобом зображення, а повноцінним провідником художнього осмислення української демонології, що дозволяє актуалізувати традиційні образи в сучасному графічному контексті.

.

Образна структура серії

Усі п'ять аркушів об'єднані єдиною пластичною мовою — силуетністю, ритмічною лінією, напруженим співвідношенням чорного і білого. Водночас кожен персонаж має власну внутрішню логіку:

- Русалка постає як образ невирішеної межі між життям і смертю, у її пластиці домінують текучі, хвилясті лінії, що символізують водну стихію та мінливість.
- Полудниця втілює суворий порядок природного часу; її образ побудований на статичності, вертикалях і різких контрастах світла.
- Відьма репрезентує витіснене знання; складний ритм ліній і насичене тло підкреслюють приховану силу та напругу.
- Чорт зображений через гротеск і динаміку, як символ спокуси, іронічного зла та людських слабкостей.
- Потерча подається максимально лаконічно, як знак втрати й тиші, де важливу роль відіграє порожній простір.

Таким чином, серія «Потойбічне на папері» є спробою актуалізувати українську демонологію в контексті сучасної станкової графіки, поєднуючи фольклорний матеріал із особистим авторським баченням. Ліногравюра в цьому проєкті виступає не лише технікою, а провідником пам'яті, через який потойбічне отримує матеріальну форму, стає видимим і доступним для осмислення.

Висновки до першого розділу

У першому розділі магістерської роботи було здійснено комплексний культурологічний і фольклористичний аналіз української демонології як важливого складника традиційного світогляду та колективної пам'яті. Розглянуто походження, функціонування та символічне навантаження демонологічних образів у контексті народних вірувань, обрядовості й щоденної селянської культури.

Встановлено, що демонологічні персонажі української традиції — русалка, полудниця, відьма, чорт і потерча — не є випадковими фантастичними істотами, а виконують чітко визначені світоглядні, регулятивні та виховні функції. Вони структурують уявлення про простір і час, позначають межі між «своїм» і «чужим», живим і мертвим, дозволеним і забороненим, а також репрезентують архетипні страхи, соціальні травми та екзистенційні переживання. Аналіз окремих персонажів дозволив виявити їх амбівалентну природу, де поєднуються загроза й захист, привабливість і небезпека, співчуття і страх. Це свідчить про складність і багатшаровість української демонології, яка не зводиться до опозиції «добро — зло», а відображає гнучку, символічну картину світу традиційної культури.

Таким чином, перший розділ заклав ґрунтовну теоретичну й змістову основу для формування авторської концепції серії станкових графічних робіт, окресливши демонологію як цілісну систему культурних кодів, придатну для актуалізації засобами сучасного мистецтва.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1 АНАЛІЗ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ІГОРА ВИШИНСЬКОГО ДО КНИГИ ВАСИЛЯ МИЛОРАДОВИЧА «УКРАЇНСЬКА ВІДЬМА: НАРИСИ З УКРАЇНСЬКОЇ ДЕМОНОЛОГІЇ»

Ігор Вишинський — майстер графіки високого друку (ліногравюра або дереворіз), чий стиль став ідеальним візуальним ключем для інтерпретації етнографічних, містичних нарисів Милорадовича. Його роботи не просто ілюструють текст, а створюють цілісний, похмуро-естетичний образ української демонології. Основа графічної мови Вишинського — чорно-білий контраст. Домінування чорного (лінії, штриху, плями) і білого створює різку напругу, що є візуальним еквівалентом боротьби світла і темряви, добра і зла, реального і надприродного. Чорний колір часто символізує ніч, невідоме та саму матерію нечистої сили. Художник використовує рішучий, часто рваний штрих, що надає зображенням архаїчності та первісної енергії та ідеально передає дикість, хаотичність та народність демонологічних вірувань. Роботи сповнені руху та емоцій. Пози фігур у танці або польоті вигнуті, що передає стан трансу, одержимості або стрімкої дії.

Незважаючи на фантастичність сюжетів, Вишинський зберігає український колорит через деталі: візерунки на одязі (як на відьмі під час польоту), плетені тини, силуети сільських церков. Це "заземлює" містику в конкретному культурному ландшафті. Персонажі (чорти, відьми) часто мають гротескні риси: вирячені очі, гострі вуха, викривлені пози. Це відповідає народним, а не академічним, уявленням про нечисть.

Наприклад, ілюстрація (6) являє собою класичну сцену відьмацького шабашу. У верхній частині композиції домінує велетенська рогата постать. Це уособлення «Нечистого» (або старшого чорта, розпорядника шабашу). Він зображений не просто як тілесна істота, а як стихія: його ноги та нижня частина тулуба плавно переходять у полум'я та клуби диму, що підкреслює його надприродну, ефемерну природу — він народжується з вогню та темряви. Поза з піднятими руками нагадує жест заклик або керування дійством. Пальці розчепірені, немов кігті, що додає образу агресії. Довгий висунутий язик та роги — класичні атрибути нечистої сили в українській іконографії та народних картинах (наприклад, у сюжетах про козака Мамаю чи Страшний Суд). Обличчя демона має гротескні риси (довгий ніс, гострі вуха, вирячені очі). Це відповідає народним описам чорта як "потворного", але водночас наділеного харизмою та владою. Внизу ми бачимо чотирьох жінок, що танцюють у колі. Це традиційний елемент народних уявлень про шабаші на Лисій горі. Вони одягнені в прості сорочки, вони босі, що символізує їхній зв'язок із землею та дику, розкуту натуру в момент ритуалу. Їхні пози динамічні: голови закинуті назад або повернені в екстазі, тіла вигнуті, що передає стан трансу та одержимості.

Художник використовує стійку композицію, де демон утворює вершину трикутника, а коло відьом — його основу. Це чітко вказує на ієрархію: демон панує над відьмами, вони йому підкорюються. Руки відьом з'єднані, утворюючи візуальне кільце, що створює ефект пастки або нескінченного руху, з якого неможливо вирватися. Хмари диму на задньому плані створюють відчуття простору, але водночас ізолюють цю сцену від реального світу. Все відбувається ніби в іншому вимірі. Графічна мова виразна та майстерна: чорне тіло демона різко контрастує з білими клубами диму та світлим одягом відьом, а штрихування вогню та вовни демона виконано грубо, "нервово", що передає відчуття жару та небезпеки.

Ця ілюстрація ідеально лягає на етнографічні описи, зібрані Милорадовичем. У народних переказах часто згадується, що відьми злітаються на гору, де горить ватра, і танцюють з чортами до знемоги. Вишинський візуалізував саме цей момент кульмінації — містичного єднання людини з потойбічною силою. Ця робота — не просто ілюстрація, а емоційний зліпок страху і зачарування, які відчували наші предки перед невідомим. Вишинському вдалося передати "тваринну" енергію шабашу без зайвої деталізації, використовуючи лише ритм ліній і силу силуету.

Аналізуючи роботи, можна виділити ключові риси стилю художника в контексті цієї книги:

- Народна гротескність: його персонажі не ідеалізовані, вони мають характерні, часом грубі риси, що відповідає естетиці народних "страшних казок".
- Робота з чорним кольором: чорний для нього — це не просто тінь, це матерія, з якої складається світ нечисті. Він сміливо заливає чорним великі площини.
- Етнографічна точність: попри містику, ми бачимо чіткі маркери українського побуту: вишиті сорочки, вінки, архітектуру церков, тини.

Графіка Ігоря Вишинського до «Української відьми» — це синергія етнографічної точності та художньої експресії. Використовуючи техніку високого друку, він створює образи, які є глибоко архаїчними, драматичними і, головне, автентично українськими. Його ілюстрації не просто прикрашають книгу, а є потужним інструментом візуалізації колективних народних страхів і вірувань, що робить видання цілісним і незабутнім мистецьким явищем.

2.2 ХУДОЖНІЙ СТИЛЬ МАЙКА МІНЬЙОЛИ

Художній стиль Майка Міньюли — це унікальний візуальний синтез, який кардинально змінив сучасну мову коміксів, перетворивши малюнок на інструмент чистої атмосфери та символізму. Його творчість часто називають

«німецьким експресіонізмом у графіці», адже він свідомо відмовляється від реалізму на користь гротеску, монументальності та містицизму.

Фундаментом його стилю є радикальне використання к'яроскуро (світлотіні). Для Міньюли чорний колір — це не просто тінь, а фізична субстанція, що має власну вагу та форму. Він заповнює значну частину сторінки глибоким, щільним чорним кольором, залишаючи лише гострі спалахи світла, які вихоплюють із темряви силуети. Це створює ефект «скульптурності»: персонажі та об'єкти здаються не намальованими на папері, а висіченими з каменю. Мінімалізм та мова форм є другою визначальною рисою. Міньюла — майстер спрощення. Він уникає зайвої анатомічної деталізації, замінюючи складні м'язи та текстури чіткими, часто незграбними геометричними блоками. Його лінії — впевнені, кутасті та лаконічні. Цей підхід дозволяє глядачеві миттєво зчитувати образ через силует, роблячи композицію неймовірно стійкою та впізнаваною. Естетика руїни та фольклору пронизує кожну роботу художника. У стилі Міньюли відчувається глибока любов до вікторіанської готики та лавкрафтівського жаху. Його світ наповнений архаїчними деталями: надгробками, черепами, химерними механізмами та покрученими деревами. Він майстерно використовує «мовчазні панелі» — кадри, де немає дії чи тексту, а зображені лише предмети. Це створює особливий ритм оповіді: важкий, споглядальний і тривожний, що ідеально підходить для міфологічного детективу.

Важливу роль відіграє і колірна філософія. У співпраці з колористом Дейвом Стюартом Міньюла вибудував палітру, де домінують приглушені, «землисті» відтінки, на фоні яких поодинокі яскраві кольори — як-от насичений червоний колір шкіри Хеллбоя — набувають сакрального, майже іконічного значення.

Підсумовуючи, аналіз стилю Майка Міньюли відкриває художника, який працює не з деталями, а з архетипами. Його графіка — це не просто ілюстрація подій, а створення міфологічного простору, де порожнеча й тінь

говорять голосніше за слова, перетворюючи кожен кадр на завершений витвір готичного мистецтва.

Висновки до другого розділу

Другий розділ магістерської роботи присвячено аналізу художніх аналогів, що дозволило визначити можливі напрямки візуальної інтерпретації демонологічної тематики в графіці та окреслити контекст авторського проєкту в межах сучасної та історичної образотворчої практики.

У результаті аналізу серії ілюстрацій Ігора Вишинського до книги Василя Милорадовича «Українська відьма» було з'ясовано, що поєднання техніки високого друку з етнографічною точністю та експресивною гротескною образністю є ефективним засобом візуалізації народних демонологічних уявлень. Графіка Вишинського продемонструвала можливість створення автентичного, національно маркованого демонологічного образу без втрати художньої сили й емоційної напруги.

Аналіз художнього стилю Майка Міньюли виявив інший підхід до роботи з міфологічними та демонологічними мотивами — через радикальне узагальнення форми, домінування чорного кольору, силуетність і архетипну монументальність образів. Його творчість засвідчила, що мінімалізм і робота з негативним простором можуть виступати потужними інструментами створення містичної атмосфери та міфологічного наративу.

Порівняльний аналіз цих двох художніх практик дозволив виокремити ключові принципи, релевантні для власного проєкту: значущість контрасту, символічну роль чорного кольору, важливість силуету та ритму, а також відмову від ілюстративності на користь архетипного узагальнення. Це стало основою для формування індивідуальної художньої мови серії «Потойбічне на папері».

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 ЛІНОГРАВЮРА ЯК ОПТИМАЛЬНА ТЕХНІКА ВИКОНАННЯ СЕРІЇ

Ліногравюра як різновид високого друку посідає важливе місце в системі сучасної авторської графіки, поєднуючи в собі виразні художні можливості та глибокий зв'язок із традиціями народного мистецтва. Обрання цієї техніки для створення серії авторських робіт, присвячених українській демонології, є концептуально та художньо обґрунтованим, оскільки її пластичні, композиційні та образно-стилістичні особливості сприяють адекватному розкриттю міфологічного світогляду та фольклорної образності.

Однією з визначальних переваг ліногравюри є високий рівень узагальнення художньої форми, що досягається завдяки обмеженій палітрі та контрасту чорного й білого. Така редукція засобів зображення відповідає специфіці демонологічних образів, які в народній традиції часто мають символічний, умовний і позачасовий характер. Контрастна графічна мова підкреслює дуалістичну природу демонології, у якій поєднуються елементи страху й захисту, сакрального й профанного, реального та уявного.

Техніка ліногравюри вирізняється акцентом на лінію та пляму як основні формотворчі елементи. Різьблена лінія, що може бути як чіткою та жорсткою, так і ритмічною чи експресивною, надає можливість передавати характер, внутрішню напругу й емоційний стан міфологічних персонажів. Плямова побудова композиції сприяє створенню монументальності та декоративної узагальненості, що є важливим для інтерпретації образів української демонології — мавок, лісовиків, водяників, упирів, домовиків та інших істот народної уяви.

Особливого значення набуває фактурність ліногравюри, яка формується безпосередньо в процесі ручного різьблення. Випадкові нерівності, сліди інструменту, ритм штрихів створюють ефект «живої» поверхні, що

асоціативно пов'язується з архаїчністю, первісністю та міфологічною природою зображуваних сюжетів. Ця матеріальність образу підсилює відчуття автентичності та глибинного зв'язку з народною культурою.

Важливою перевагою ліногравюри є можливість серійного мислення. Тиражна природа техніки дозволяє створювати цілісний цикл робіт, об'єднаних спільною тематикою, стилістикою та композиційними принципами. У контексті демонологічної теми серія виступає як цілісна візуальна система, в межах якої окремі образи взаємодіють між собою, формуючи узагальнений художній образ міфологічного світу українців.

Крім того, ліногравюра має історико-культурну спадкоємність, пов'язану з традиціями народної графіки, стародруків, ілюстрацій до фольклорних і релігійних текстів, а також із практиками українських і європейських графіків ХХ століття. Звернення до цієї техніки в дипломному проєкті сприяє актуалізації національної культурної спадщини та її переосмисленню в контексті сучасного авторського мистецтва.

Отже, ліногравюра як техніка виконання дипломної роботи є художньо доцільною та методологічно виправданою. Вона забезпечує поєднання виразності, стилістичної цілісності, символічності та культурної автентичності, що дозволяє глибоко й переконливо інтерпретувати міфологічні образи в межах сучасної графічної мови.

3.2 ЛОРНИЙ ПОРТРЕТ ЯК ФОРМА ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ДЕМОНОЛОГІЧНИХ ОБРАЗІВ УКРАЇНСЬКОЇ ТРАДИЦІЇ

Термін «лорний портрет» походить від англійського слова «lore», яке означає сукупність традиційних знань, усних переказів, міфів, легенд і вірувань, що передаються з покоління в покоління в межах певної культури. У сучасному гуманітарному дискурсі поняття «lore» використовується для позначення

цілісного наративного поля, яке формує внутрішню логіку вигаданого або фольклорного світу.

У мистецтві лорний портрет є жанрово-типологічним різновидом портретного зображення, що функціонує на перетині образотворчого мистецтва, фольклористики та міфологічного мислення. Його метою є не фіксація індивідуальної зовнішності конкретної особи, а репрезентація узагальненого образу персонажа, сформованого традицією, колективною уявою та культурною пам'яттю. У контексті української демонології лорний портрет набуває особливого значення, оскільки демонологічні персонажі не мають сталих канонічних зображень, а існують переважно в усній традиції, де їхня зовнішність є варіативною та символічно насиченою.

Однією з ключових характеристик лорного портрета є його архетипічність. Демонологічний персонаж постає як візуальний архетип, що уособлює певні сили природи, моральні категорії або екзистенційні страхи людини. У цьому аспекті лорний портрет близький до міфологічного мислення, в якому образ не є індивідуалізованим, а виконує узагальнювальну функцію. Так, образи української демонології репрезентують:

- стихійні сили (ліс, вода, ніч, смерть);
- соціальні та моральні застереження;
- межові стани між життям і потойбіччям.

Лорний портрет фіксує не зовнішню подобу, а онтологічну сутність персонажа, що дозволяє глядачеві впізнати його через систему знаків і символів, а не через фізіономічну достовірність.

На відміну від християнської іконографії чи класичного портретного жанру, де існують усталені канони зображення, демонологічні персонажі українського фольклору вирізняються іконографічною нестабільністю. Ця відсутність канону відкриває широкий простір для авторської інтерпретації.

Лорний портрет у такому разі виконує функцію конструктора образу, в якому художник свідомо поєднує різні фольклорні ознаки, створюючи впізнаваний, але не буквальный образ. У цьому контексті стилізація та умовність стають не обмеженням, а принциповим художнім прийомом.

Лорний портрет функціонує як семіотична система, у якій кожен елемент композиції несе символічне навантаження. Образ формується через:

- міміку та погляд;
- пластичну деформацію форми;
- атрибути, пов'язані з місцем існування персонажа;
- фактуру та ритм ліній.

У серії моїх робіт ці елементи стають носіями культурного коду, що дозволяє зчитувати образ навіть без прямого текстового пояснення.

Попри умовність і символізм, лорний портрет не позбавлений психологічної глибини. Навпаки, він апелює до колективного підсвідомого, викликаючи архетипні емоційні реакції — страх, тривогу, захоплення, застереження. Демонологічні персонажі часто виступають проєкціями людських страхів і табу, а тому їхній портретний образ має сильний емоційний потенціал. У цьому сенсі лорний портрет можна розглядати як візуальну форму осмислення екзистенційних питань, пов'язаних із життям, смертю, невідомим та межовими станами буття.

Серія лорних портретів дозволяє вибудувати структуровану систему демонологічних образів, де кожен персонаж є окремою одиницею, але водночас частиною цілісного міфологічного простору. Серійність підсилює наративний аспект, перетворюючи сукупність робіт на візуальний «бестіарій» української демонології.

Кожен лорний портрет у межах серії може бути трактований як окрема «глава», що розкриває характер, функцію та символіку конкретного персонажа. Особливо органічним лорний портрет постає у техніці ліногравюри, яка за своєю природою тяжіє до узагальнення, декоративності та символічної мови. Контраст чорного і білого, жорсткість різьбленої лінії, фактурність поверхні підсилюють архетипічність образів і створюють відчуття позачасовості. Ліногравюра сприяє формуванню монументального, майже тотемного образу персонажа, що відповідає сакральній природі демонологічних уявлень.

Отже, лорний портрет у моїй дипломній роботі постає як складна художньо-теоретична категорія, що поєднує портретний жанр, міфологічне мислення, фольклорну традицію та авторську інтерпретацію. Він є ефективним інструментом візуалізації демонологічних образів, здатним передати не лише зовнішні риси, а й глибинну символіку, архетипічний зміст та культурну пам'ять українського народу.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі було обґрунтовано практичні аспекти реалізації творчого задуму, зокрема вибір техніки ліногравюри та використання лорного портрета як основної форми візуалізації демонологічних образів.

Доведено, що ліногравюра як техніка високого друку є оптимальним засобом для інтерпретації української демонології завдяки своїй контрастній чорно-білій мові, узагальненості форм, експресивності лінії та фактурній насиченості. Принцип віднімання, притаманний ліногравюрі, набуває в межах проєкту концептуального значення, символізуючи процес проявлення прихованого та витісненого з глибин колективної пам'яті.

У межах розділу також сформульовано й обґрунтовано поняття лорного портрета як жанрово-типологічної форми, що поєднує портретний принцип із фольклорно-міфологічною системою образів. Лорний портрет дозволяє

зосередитися не на індивідуальній зовнішності, а на архетипній сутності персонажа, його символічній функції та місці в народній картині світу.

Встановлено, що поєднання ліногравюри з принципами лорного портрета забезпечує стилістичну цілісність серії, підсилює її монументальність і позачасовість, а також сприяє створенню цілісного візуального наративу. Це підтверджує методологічну й художню доцільність обраних засобів реалізації творчого задуму та їх відповідність поставленій меті магістерської роботи.

ВИСНОВКИ

У магістерській роботі «Потойбічне на папері: образи української демонології у станковій графіці» здійснено комплексне теоретичне та практичне дослідження української демонології як важливого складника традиційної культури й потужного джерела образно-символічних смислів для сучасного образотворчого мистецтва. Робота поєднує культурологічний аналіз фольклорних джерел із практичною реалізацією авторської серії станкових графічних творів.

У ході дослідження встановлено, що українська демонологія є цілісною світоглядною системою, у межах якої демонологічні персонажі виконують не лише міфологічні, а й соціально-регулятивні, виховні та екзистенційні функції. Образи русалки, полудниці, відьми, чорта та потерчати репрезентують межові стани буття, структурують простір і час традиційного світу, відображають колективні страхи, травматичний досвід і моральні настанови української культури. Їхній аналіз дозволив розглядати демонологічні образи як архетипні фігури колективної пам'яті, актуальні й у сучасному культурному контексті.

На основі фольклорних, етнографічних та культурологічних джерел сформовано авторську концепцію серії, у якій потойбічне осмислюється не як суто фантастичне або демонічне явище, а як прихований пласт досвіду, постійно присутній у житті людини — в природних циклах, ритмах праці, темах життя і смерті, пам'яті та втрати. Кожен графічний аркуш серії інтерпретує окремий демонологічний образ як носія специфічного символічного змісту, зберігаючи баланс між фольклорною традицією та авторським художнім баченням.

Аналіз художніх аналогів, зокрема творчості Ігора Вишинського та Майка Міньюоли, дозволив окреслити ключові принципи візуальної інтерпретації демонологічних і міфологічних образів: домінування контрасту, силуетної узагальненості, експресивної лінії, символічної ролі чорного кольору та відмови від ілюстративності на користь архетипного мислення. Ці принципи стали підґрунтям для формування індивідуальної художньої мови авторської серії.

У роботі обґрунтовано вибір ліногравюри як оптимальної техніки виконання серії. Контрастна чорно-біла мова, принцип віднімання, фактурність та матеріальність ліногравюри дозволили підкреслити дуалістичну природу демонологічного мислення та надати образам узагальненого, позачасового

характеру. Процес різьблення був осмислений як концептуально значущий елемент творчого акту — метафора проявлення прихованого та витісненого з глибин колективної пам'яті.

Суттєвим теоретичним результатом роботи є обґрунтування поняття лорного портрета як форми візуалізації демонологічних образів. Лорний портрет у межах серії виступає не як зображення індивідуальної зовнішності, а як репрезентація архетипної сутності персонажа, його функції та символічного навантаження. Поєднання принципів лорного портрета з технікою ліногравюри забезпечило стилістичну цілісність серії та створення єдиного візуального нарративу — своєрідного демонологічного бестіарію.

У практичній частині роботи було створено п'ять станкових ліногравюр, об'єднаних єдиною образно-пластичною системою. Кожен аркуш має власну композиційну та емоційну домінанту, водночас підпорядковуючись загальній концепції серії. Це дозволяє розглядати проєкт як завершений художній вислів, а не як сукупність окремих творів.

Отже, результати магістерської роботи підтверджують доцільність звернення до української демонології як актуального джерела художніх смислів у сучасній станковій графіці. Реалізований проєкт демонструє можливість глибокого переосмислення фольклорної спадщини засобами сучасного мистецтва та може бути використаний у подальших мистецьких дослідженнях, виставковій практиці й освітньому процесі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Нечуй-Левицький І.С. Українська демонологія. Київ: Стилет і стилос, 2022. 168 с.
2. Милорадович В.П. Українська відьма. Нариси з української демонології. Київ: Веселка, 1993. 72 с.
3. Войтович В.М. Українська міфологія. Київ: Либідь, 2002. 662с.
4. Грушевський М.С. Етнографічний збірник. Львів: Наукове товариство ім. Шевченка, 1895. 200 с.
5. Добірка найзгадуваніших персонажів української міфології від етнолог Володимира Галайчука.URL:
<https://localhistory.org.ua/texts/statti/top-10-obraziv-ukrayinskoyi-demonologiyi>
(дата звернення 13.12.2025)
6. Hell, Ink & Water: The Art Of Mike Mignola.URL:
<https://whitehotmagazine.com/articles/ink-water-art-mike-mignola/6574> (дата звернення 13.12.2025)
7. Галайчук В.В. Відьма в народних уявленнях українців. Київ: Віхола, 2025. 312 с.
8. Винничук Ю. П. Міфи та легенди українців. Харків: Фоліо, 2015. 219 с.
9. Назаренко М. Й. Тільки істинна правда з українських повір'їв. Львів: Видавництво Старого Лева, 2024. 504 с.
10. Кононенко О. А. Українські народні казки. Казки про чортів, відьом та надприродні явища. Харків: Фоліо, 2025. 416 с.
11. Кононенко О. А. Українська міфологія. Духи, персони, обряди. Харків: Фоліо, 2023. 416 с.
12. Корній Дара. Чарівні істоти українського міфу. Духи природи. Харків: Віват, 2017. 320 с.

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Рис. 1-6. Ігор Вишинський. Ілюстрації до книги «Українська відьма: нариси з української демонології» В. Милорадовича.

Рис. 7. Thomas Shahan. «She rode a pig»

Рис. 8-9. Олександр Міхнушов. Ілюстрації до збірки казок "З живого джерела".

Рис. 10-12. Mariya Khymynets (Old God's Temple). A Tarot deck "Ukrainian Night".

Рис. 13. Mike Mignola. Old Vampire

Рис.14 – 16 Софія Каррафа-Корбут. Ілюстрації до творів Тараса Шевченка

Рис. 17. Майк Міньйола. Ілюстрація до роману Крістофера Голдена "Катехізис маріонеток отця Гаetano"

Рис.18. Майк Міньйола. Ілюстрація до роману Брема Стокера «Дракула»

Рис.19. Майк Міньйола. Ніч Крампуса. Ескіз обкладинки

Рис.20 – 23. Патрік Валенза.Карти з колоди «Оракул чорного чаклунства Мілдред Пейн»

Рис.24-28. Софія Каррафа-Корбут.Ілюстрації до драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня»

Рис.29 -30 Василь Лопата. Ілюстрації до поеми «Слово о полку Ігоревім»

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



Рис.1-3.Ігор Вишинський. Ілюстрації до книги «Українська відьма: нариси з української демонології» В. Милорадовича.



Рис.4-6.Ігор Вишинський. Ілюстрації до книги «Українська відьма: нариси з української демонології» В. Милорадовича.



Рис. 7 Thomas Shahan. «She rode a pig»

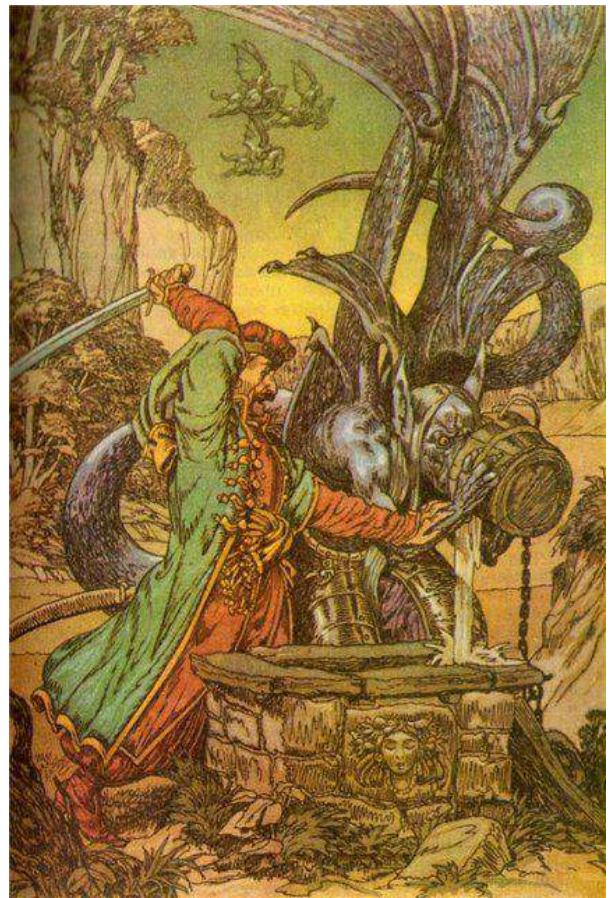
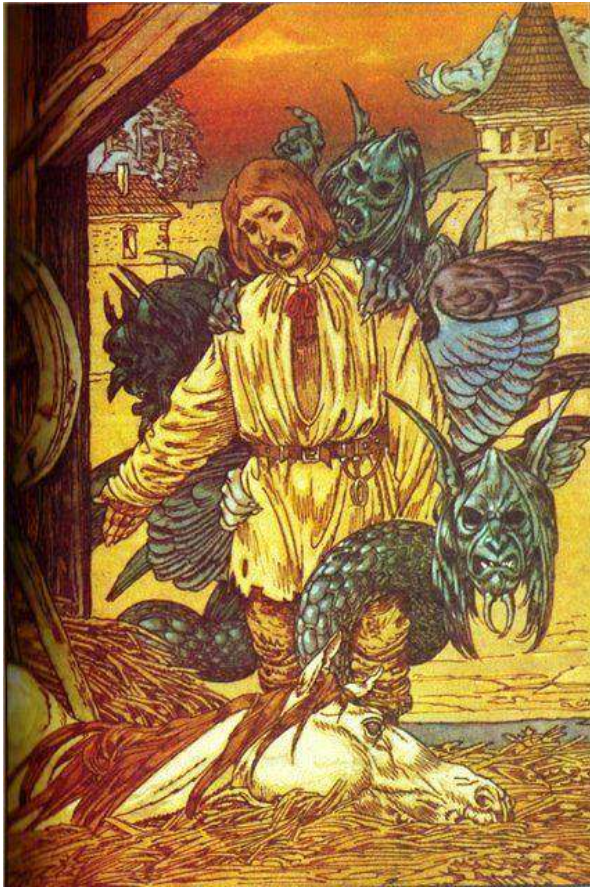


Рис. 8-9 Олександр Міхнушов. Ілюстрації до збірки казок "З живого джерела"



Рис.10-12. Mariya Khymynets (Old God's Temple). A Tarot deck "Ukrainian Night"



Рис. 13 Mike Mignola. Old Vampire

•



Рис.14-16.Софія Караффа-Корбут. Ілюстрації до творів Тараса Шевченка.



Рис.17. Майк Мінйола. Ілюстрація до роману Крістофера Голдена "Катехізіс маріонеток отця Гаetano"

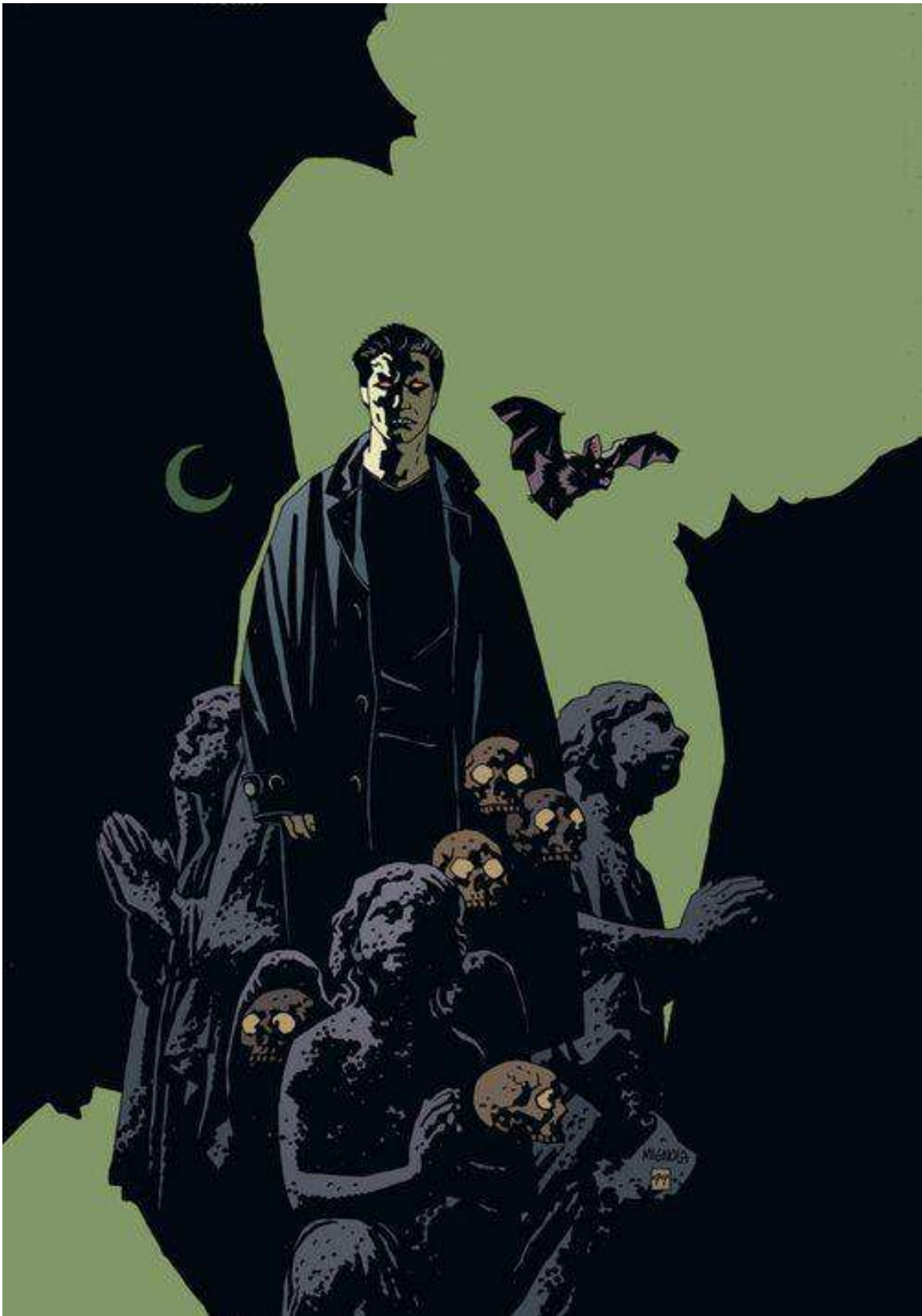


Рис.18.Майк Мінйюла. Ілюстрація до роману Брема Стокера «Дракула»



Рис.19. Майк Міньйола. Ніч Крампуса. Ескіз обкладинки



Рис.20-21.Патрік Валенза. "Оракул чорного чаклунства Мілдред Пейн"



Рис.22-23.Патрік Валенза. "Оракул чорного чаклунства Мілдред Пейн"

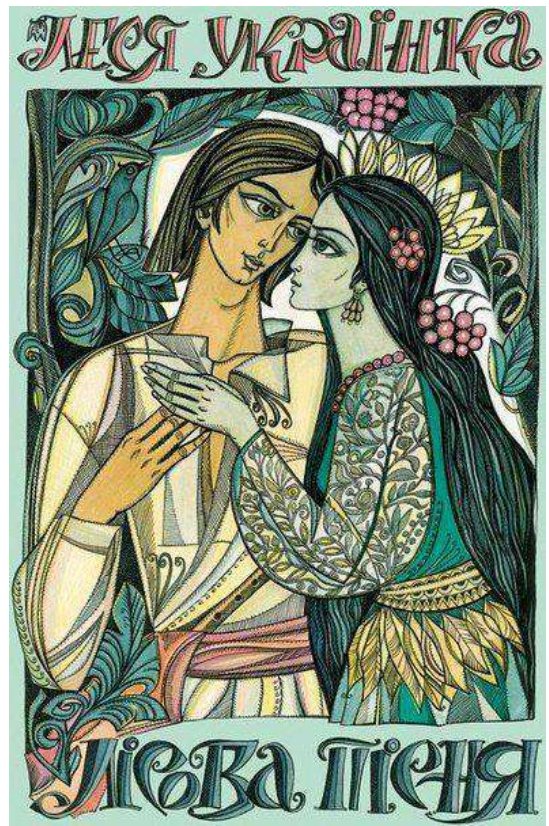
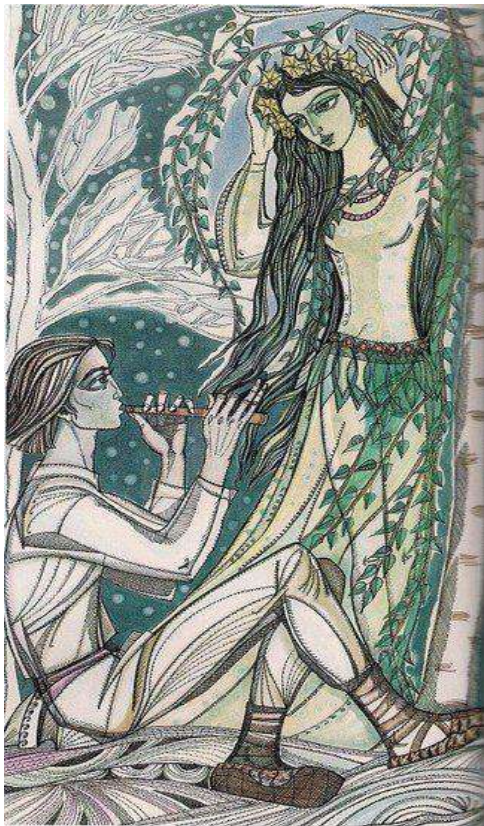


Рис.24-28.Софія Каррафа-Корбут. Ілюстрації до драми-феєрії Лесі Українки
«Лісова Пісня»

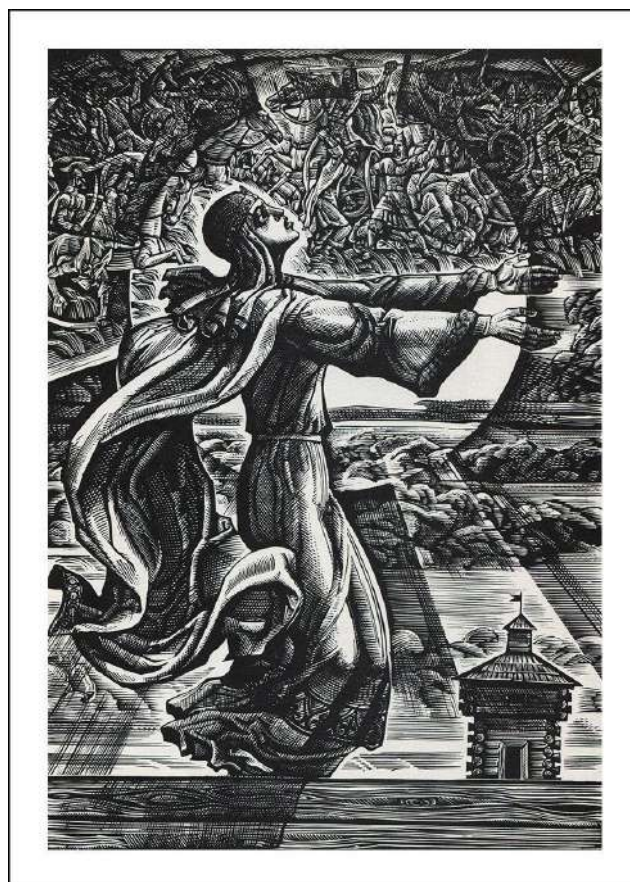


Рис.29-30.Василь Лопата. Ілюстрації до поеми «Слово о полку Ігоревім»

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»
Освітня програма «Графічні практики»
Кафедра графіки

**СТВОРЕННЯ ГРАФІЧНОЇ ІНСТАЛЯЦІЇ ЯК ЗАСОБУ ВІЗУАЛЬНОГО
ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕМИ : «ТВОРЧІСТЬ ПІД ТИСКОМ ІСТОРІЙ.»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»

ТВЕРДЕНКО Анжеліка Іванівна

Науковий Керівник

доцент

РОЗЕНФЕЛЬД М. І.

Рецензент

Член Спілки художників України,
доцент кафедри графічного дизайну

ХРИСТЕНКО В. Є.

Харків 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
Актуальність теми	4
Новизна роботи	5
Мета і завдання роботи.....	5
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ГРАФІЧНОЇ ІНСТАЛЯЦІЇ « ТВОРЧІСТЬ ПІД ТИСКОМ ІСТОРІЇ».....	7
1.1. Основна концепція теми та інтерпретація.....	7
1.2. Загальна структура інсталяції	9
1.3 Культурна пам'ять, травма та мистецтво: теоретичні підходи до аналізу.....	11
<i>Висновки до першого розділу.....</i>	<i>12</i>
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	13
2.1. Художні аналоги присвячені темі історичної пам'яті, репресій, травм та спротиву.....	14
2.2. Театральні проекти як міждисциплінарні аналоги осмислення теми творчості під тиском історії.....	15
2.3. Графічні матеріали як носії концептуального змісту	16
2.4. Суха голка як носій індивідуальної інтонації.....	18
2.5. Графіка як простір архіву.....	19
<i>Висновки до другого розділу.....</i>	<i>22</i>
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	23
3.1. Загальне візуальне рішення графічної інсталяції.....	23
3.2. Техніка виконання та матеріально-технологічне вирішення інсталяції...28	
<i>Висновки до третього розділу.....</i>	<i>30</i>
ВИСНОВОК	32
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	34
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	37
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій	39

ВСТУП

Темою моєї бакалаврської дипломної роботи було дослідження життя українців протягом трьох століть — від XVIII до XXI, з акцентом на репресії, утиски, знищення культурної спадщини та спроби стерти ідентичність українського народу з боку російської імперії та радянської влади. Широкий часовий діапазон та значний обсяг зібраного матеріалу наштовхнули мене на ідею глибшого і більш зосередженого дослідження в межах магістерської роботи.

У своїй магістерській дипломній роботі я обираю зосередитися на одному з найтрагічніших та водночас найзначущіших періодів української культурної історії — Розстріляному відродженні. Особливу увагу я приділяю постатям митців, які мешкали у будинку «Слово» — символі епохи, що об'єднав талановитих письменників, художників та інтелектуалів, яких згодом знищила радянська система.

Проте моє дослідження не обмежується лише історичним аналізом. Мене цікавить також сучасний контекст — життя й творчість українських митців у період новітньої війни за незалежність. Я прагну простежити паралелі між культурною ситуацією 1920–30-х років та сьогоденням, зрозуміти, наскільки вільним стало мистецтво за останні сто років, і виявити спільні риси у формах спротиву через творчість.

Зокрема, як і в епоху Розстріляного відродження, сучасні українські митці використовують мистецтво як інструмент боротьби, осмислення травми, а також як спосіб збереження ідентичності. В обох випадках митці стають голосом нації в часи випробувань — і водночас мішенню для насильства, цензури та репресій. Водночас у своїй роботі я прагну не лише знайти подібності, але й підкреслити відмінності, які сформувалися за століття змін.

Натхненням для глибшого занурення в тему Розстріляного відродження стало сучасне українське творче об'єднання «МУР», створене у 2022 році.

Його метою є повернення пам'яті про репресованих митців та пробудження інтересу молоді до національної культури. Їхній альбом став для мене поштовхом до осмислення тяглості культурного опору, що проходить крізь роки — від розстрілів у 1930-х до сьогоднішніх викликів війни.

Актуальність теми

Історія української культури є історією не лише творчих злетів, а й системних утисків, репресій та знищення цілих поколінь митців. XX століття стало періодом жорстоких політичних репресій, зокрема в часи так званого Розстріляного відродження, коли діячі культури — поети, письменники, художники — були фізично знищені або змушені до мовчання. XXI століття, попри формальну незалежність України, знову поставив митців перед викликами — новою війною, загрозами з боку агресора та внутрішньою боротьбою за культурну самобутність.

Актуальність теми обумовлюється необхідністю осмислення ролі мистецтва як форми спротиву в умовах політичного й воєнного тиску. У сучасних реаліях, коли Україна переживає повномасштабну війну, митці знову стають важливими свідками та інтерпретаторами історії, каналом колективного болю та надії. Аналізуючи паралелі між подіями XX століття та сьогоденням, ми можемо краще зрозуміти механізми культурного опору, відстежити, як трансформуються форми мистецького висловлювання, і як мистецтво продовжує формувати й зміцнювати національну ідентичність.

Сьогодні мистецтво стає каналом колективної пам'яті, формою осмислення й трансформації травматичного досвіду. Через аналіз культурного спротиву минулого і теперішнього ми здатні краще зрозуміти механізми національного відновлення і культурної стійкості. Ця тема актуальна не лише як дослідницький проєкт, а й як жест солідарності, пам'яті та протидії забуттю.

Новизна роботи

Новизна роботи полягає у поєднанні концептуальної інсталяції з класичними графічними техніками, що використовуються в нестандартному тривимірному об'єкті — пісочному годиннику, який символізує плин часу, повторення історичних травм та тиск на творчу особистість. Замість традиційного піску в середині годинника буде використано авторські зображення, серія робіт в змішаній техніці.

Вони репрезентують переживання митців епох Розстріляного відродження та сучасної війни — як візуальний архів пам'яті, стиснутий у постійно зникаючому потоці.

Символічну функцію має й зовнішня оболонка інсталяції — прозорі стіни годинника з пластику, на яких в техніці «суха голка» будуть надряпані мої особисті емоційні рефлексії. Ці гравіровані візуальні елементи матимуть абстрактний характер і відтворюватимуть внутрішні переживання, спровоковані вивченням теми, що посилює особистісний вимір мистецького висловлювання. Таке поєднання різних пластів — історичного, особистого й технічно-матеріального — формує новий формат графічної інсталяції.

Ідея використати графічну мову в об'ємному об'єкті не лише розширює можливості подачі художнього змісту, але й створює ефект взаємодії глядача з часом та пам'яттю. Через алегорію годинника авторка досліджує повторюваність історичного болю, а завдяки технічному поєднанню друкованої графіки та гравірування на прозорій поверхні — вводить глядача в середовище візуального споглядання та емоційного занурення.

Мета і завдання роботи

Метою магістерської роботи є осмислення ролі мистецтва як засобу спротиву та збереження історичної пам'яті в умовах політичних репресій і війни через створення авторської графічної інсталяції. Проєкт поєднує дослідження періоду Розстріляного відродження та сучасного українського

культурного контексту, акцентуючи увагу на впливі тоталітарних практик на творчу діяльність митців XX і XXI століть. Особливу увагу приділено створенню інсталяції як формі переосмислення історичних подій та емоційного досвіду через поєднання традиційної графіки з тривимірним простором. Робота спрямована також на розкриття потенціалу інсталяції як самостійного виразного жанру в сучасному мистецтві, що дозволяє глядачеві пережити події на глибшому, особистісному рівні.

Для досягнення мети було визначено наступні пункти завдання:

1. дослідити культурно-історичні обставини періоду Розстріляного відродження, з акцентом на постатях митців будинку «Слово»;
2. проаналізувати роль сучасного українського мистецтва у період повномасштабної війни як форми спротиву, колективної пам'яті та збереження ідентичності;
3. виявити паралелі та відмінності між історичними і сучасними формами художнього висловлювання в умовах утисків;
4. опрацювати й адаптувати графічні техніки — лінорит, діатипію та суху голку — для застосування в об'ємній інсталяції;
5. розробити ескізи, композиційне вирішення та концептуальну структуру пісочного годинника як мистецького об'єкта;
6. створити графічну інсталяцію, яка поєднує документально-історичний матеріал з особистими емоційними рефлексіями;
7. провести художній аналіз інсталяції, оцінити її комунікативний потенціал та здатність викликати емпатію, залучення і переосмислення історичної пам'яті;

Структура роботи визначається за темою, метою та завданням. Робота складається зі вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків;

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ГРАФІЧНОЇ ІНСТАЛЯЦІЇ «ТВОРЧІСТЬ ПІД ТИСКОМ ІСТОРІЇ»

*Спочатку було Слово.
Потім був будинок —
Майже ритуальний
За кількістю поминок.
Майже ми не зникнули,
Майже ми — живі.
Але на суді історії
Крісла всі пусті.*

— Віктор Ткаченко, Олександр Хоменко [1]

Поданий епіграф став одним із ключових імпульсів у формуванні концепції моєї графічної інсталяції. У цих рядках авторів Віктора Ткаченка та Олександра Хоменка сконцентровано образність, яка напрочуд точно артикулює атмосферу українського культурного середовища періоду масових репресій, а також драматичну долю Будинку «Слово» як символу творчості під контролем і знищенням. Лірична структура тексту формує емоційний фон, що спонукає до рефлексії над темами, які є центральними для мого дослідження: тиском історичних обставин на митця, відповідальністю творчої особистості та вразливістю культурної спільноти у межах тоталітарної системи.

1.1. Основна концепція теми та інтерпретація

Історія українського мистецтва — це історія не лише розвитку стилів, форм чи естетичних програм, але й історія боротьби за право на існування. Українське культурне поле формувалося в умовах системної русифікації, імперського тиску, політичних репресій та перманентної загрози знищення. Протягом ХХ століття зазнали руйнації цілі художні школи, покоління авторів, естетичні напрямки. Одним із найтрагічніших і водночас найважливіших явищ цього періоду стало Розстріляне відродження —

феномен, який у науковій літературі визначають як «культурний ренесанс, перерваний масовим терором» (Ю. Лавріненко, М. Шкандрій).

На хвилі українізації початку 1920-х років українські художники, письменники, актори, режисери, дизайнери, теоретики культури об'єдналися навколо ідеї створення модерної української культури європейського рівня. Це було покоління, сповнене віри у те, що культура може стати фундаментом державності. Саме тоді творили Лесь Курбас, Микола Хвильовий, Валер'ян Підмогильний, Михайль Семенко, Георгій Нарбут, Василь Єрмилов, Олександр Богомазов та інші. Їхні твори демонстрували потужний синтез експресіонізму, конструктивізму, необароко, авангарду — унікальний український модернізм, який міг би стати частиною світового канону.

Однак уже наприкінці 1920-х років тоталітарна система розпочинає цілеспрямовану кампанію щодо фізичного та морального винищення цієї інтелектуальної еліти. Письменник Єжи Гедройць слушно зауважив: **«Найбільшим злочином тоталітаризму є не знищення людини, а знищення її голосу»**. [2]

Саме це і зробила радянська система — позбавила українську культуру голосу на кілька десятиліть. Кульмінацією репресій стала історія будинку «Слово» в Харкові — архітектурної споруди, що задумувалася як простір творчої свободи, але була перетворена на механізм тотального контролю. Більшість із понад шістдесяти мешканців «Слова» були страчені, запроторені до таборів чи змушені замовкнути під загрозою арешту.

Дослідниця Оксана Забужко у своєму есеї наголошує: **«Трагедія Розстріляного відродження — це травма не однієї генерації, а всієї нації, бо вона позбавила майбутнє його коренів»**. [3]

Ця травма стала довготривалою структурою українського історичного досвіду, її відлуння ми відчуваємо й сьогодні. Адже у XXI столітті Україна знову зіткнулася з насильством щодо культури: руйнуються музеї, бібліотеки, театри, знищуються твори мистецтва, гинуть художники й

режисери, письменники стають волонтерами чи військовими. Культура знову опиняється під прицілом історії.

Сучасна війна відтворює ті самі механізми, що діяли сто років тому: спроби стерти ідентичність, зламати національний наратив, позбавити українську культуру простору розвитку. Проте, як і на початку XX століття, українське мистецтво не зникає — воно трансформується, опирається, документує. Поет Сергій Жадан слушно зауважив: **«Історія в Україні — це не минуле. Це те, що приходить перевірити, чи ми ще тримаємось»**. [4]

У такій циклічності — ключ до концепції моєї інсталяції. Ідея **пісочного годинника** як центрального образу дає змогу візуалізувати безперервний рух часу, що переносить травми минулих поколінь у сучасність. Замість піску в годиннику — графічні вроботи, кожна робота з серії — це метафора художнього голосу, який пройшов крізь тиск історії.

Таким чином, інсталяція стає **архівом пам'яті**, де минуле й сучасне співіснують у безперервному плині. Це не лише мистецький жест, але й спосіб осмислення травми, спосіб дослідження механізмів репресій та творчого спротиву. Інсталяція не просто репрезентує історію — вона змушує пережити її тілесно, емоційно, через матерію графіки й через образ часу, який безперервно минає.

1.2. Загальна структура інсталяції

Створювана графічна інсталяція має форму пісочного годинника — конструкції, що поєднує об'ємну матеріальність і символічний сенс. Обрана форма дозволяє працювати одразу з кількома аналітичними рівнями: плином часу, циклічністю історії, крихкістю людського життя, неможливістю зупинити процеси руйнування та відновлення.

Центральний об'єкт — пісочний годинник

Загальні розміри конструкції — 70 × 30 см, що забезпечує компактність, але дозволяє створити детальний візуальний простір.

Усередині годинника замість піску розміщено серію графічних робіт, змішаній техніці : акрилова фарба, акрилові маркери, лінери.

Внутрішній потік відбитків символізує рух часу, у якому історії митців XX та XXI століть перетікають одна в одну. Важливим елементом є прозора пластикова колба розміром 30 × 70 см, на яку нанесено гравіювання у техніці суха голка. Це — інтуїтивні, експресивні композиції, що відображають особистий досвід авторки у діалозі з темою репресій і війни.

Гравіювання створює ефект мембрани між глядачем і внутрішньою «рідиною» годинника — графічними відбитками. Воно діє як фільтр, що ускладнює доступ до зображення, нагадуючи про бар'єри пам'яті, про неможливість побачити історію в її чистій формі.

Упаковка-експозиційна основа

Інсталяція експонується у спеціальній коробці-поліптиху розміром 120 × 70 см. Це не просто транспортна упаковка, а повноцінна складова інсталяції. Вона розгортається у площинну композицію, на якій розміщено ескізні зображення, що повторюють або доповнюють образи з центральної частини.

Така експозиційна структура створює:

- лінійну вісь часу, яка тягнеться горизонтально;
- вертикальну вісь спадання пам'яті, трансформовану у пісочний потік;
- глибинний вимір особистого осмислення, що народжується між двома формами — площинною і об'ємною.

Завдяки багатовимірності інсталяція перетворюється на візуальний архів, який можна досліджувати фізично та інтелектуально.

1.3. Культурна пам'ять, травма та мистецтво: теоретичні підходи до аналізу

Питання культурної травми та способів її репрезентації у мистецтві є ключовим у дослідженні феномену творчості під історичним тиском. Науковці, зокрема А. Ассман, П. Рікер, Д. ЛаКапра, наголошують, що колективна пам'ять – це не простий архів фактів, а процес, у якому суспільство формує і переосмислює власну історію.

Поняття культурної пам'яті

За Алейдою Ассман, культурна пам'ять — це «довготривала форма збереження досвіду, що фіксує ключові для нації події, травми й символи». У цьому сенсі мистецтво виступає одним із найважливіших інструментів передачі пам'яті між поколіннями. Графічна інсталяція у формі годинника працює саме з таким типом пам'яті: у ній минуле і теперішнє взаємопроникають, утворюючи новий рівень осмислення.

Травма як естетичний феномен

Дослідник Д. ЛаКапра розрізняє два види переживання травми:

- acting out (заиклення, повторення),
- working through (опрацювання, трансформація).

Моя інсталяція перебуває між цими станами: образ годинника фіксує циклічність історії (acting out), а графічні техніки, що залучають фізичний жест, сприяють опрацюванню травми (working through).

Роль мистецтва в осмисленні колективного досвіду

Мистецтво в часи війни та політичного насильства виконує одразу три функції:

1. документальну — фіксує події, зберігає голоси;
2. терапевтичну — допомагає прожити травматичний досвід;

3. комунікативну — створює простір для діалогу між різними поколіннями.

У моїй інсталяції ці три функції поєднуються в складну багат шарову структуру: документальні образи, матеріальність графічних технік та емоційний досвід автора формують цілісне культурне висловлювання.

Висновки до першого розділу

У першому розділі було сформовано концептуальні та історичні основи для створення графічної інсталяції «Творчість під тиском історії». Дослідження феномену Розстріляного відродження, сучасних подій війни та теоретичних підходів до культурної пам'яті дозволяє зрозуміти, як історичний тиск формує творчий процес і художню мову.

Інсталяція у формі пісочного годинника стає матеріальним втіленням ідеї циклічності історії та безперервності культурної травми. Використання лінориду, діатипії та сухої голки дозволяє поєднати документальність, тілесність та емоційність, створюючи багатовимірний художній об'єкт.

Таким чином, дослідження показує, що мистецтво може бути не лише свідченням, але й активним учасником процесу осмислення історії. Інсталяція водночас фіксує і переосмислює культурну пам'ять, відкриваючи простір для діалогу, співпереживання та створення нового погляду на травматичний досвід української культури.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

Під час підготовки проєкту було здійснено ґрунтовний аналіз художніх аналогів, які дозволили глибше осмислити як концептуальні основи, так і технічні можливості обраних графічних технік. Особливу увагу було зосереджено на творах, що поєднують експресивність класичної графіки з емоційною насиченістю, здатною передати ідеї культурної пам'яті, історичної травми та опору, а саме у процесі створення графічної інсталяції важливу роль відіграло звернення до документальних візуальних джерел різних історичних періодів. Архівні фотографії, репродукції мистецьких робіт, а також матеріали, пов'язані з воєнним та репресивним досвідом, слугували основою для формування узагальнених образів і просторових рішень інсталяції. При цьому документальний матеріал не відтворювався буквально, а переосмислювався через художню трансформацію. Художні аналоги для проєкту підбиралися з урахуванням концепції інсталяції та її смислових акцентів. Також під час розробки графічної інсталяції було здійснено аналіз художніх проєктів, присвячених темі історичної пам'яті, репресій, травми та спротиву. Це включало як вивчення окремих мистецьких творів, що стосуються періоду Розстріляного відродження, так і сучасних практик візуального мистецтва, які осмислюють досвід війни, репресій і втрати.

Умовно їх можна поділити на кілька груп: твори, присвячені темі історичної пам'яті та колективної травми; роботи, що досліджують взаємодію графіки та простору; а також приклади виразної графічної мови, здатної передавати напруження, обмеження та внутрішній опір.

Особливу увагу було приділено аналізу графічних практик, у яких історичний контекст впливає на формування візуальної мови. Не копіюючи стилістику конкретних авторів, у проєкті було використано принципи узагальнення, контрастності та ритмічної організації зображення, характерні для мистецтва, що виникає в умовах політичного та історичного тиску.

2.1. Художні аналоги, присвячені темі історичної пам'яті, репресій, травми та спротиву

У процесі роботи над графічною інсталяцією особливу увагу було приділено аналізу художніх практик, у яких графіка функціонує не лише як допоміжний або ілюстративний засіб, а як самостійна форма художнього висловлювання. У таких творах графічна мова виступає носієм наративу, емоційної напруги та документальної інтонації, що є особливо важливим при зверненні до тем історичної пам'яті, репресій і травматичного досвіду.

Значну частину художніх аналогів становлять графічні цикли, присвячені подіям 1930-х років та темі Розстріляного відродження. У роботах сучасних українських художників, що звертаються до творчої спадщини Миколи Хвильового, Миколи Зерова, Григорія Косинки та інших представників репресованого покоління, графіка використовується як метафоричний простір осмислення зламаних доль, втрати голосу та внутрішнього спротиву. Узагальнені образи, фрагментарність композиції та напружена лінія дозволяють передати не конкретні біографічні події, а психологічний стан епохи (див. мал. 1–3).

Окрему групу аналогів становлять сучасні виставкові проєкти, присвячені війні та її наслідкам після 2014 року, зокрема експозиції, представлені у просторі «Мистецького Арсеналу», фонду «Ізоляція», а також у межах діяльності порталу пам'яті «Меморіал». У цих проєктах графіка, інсталяція, відеоарт та об'єкт поєднуються у єдине середовище, що працює з темами тілесності, сліду часу, втрати та пам'яті. Такий підхід є близьким до авторської концепції, оскільки дозволяє розглядати мистецтво як простір переживання, а не лише як форму візуальної репрезентації в роботах М. Вайда (див. мал. 4).

Важливим аспектом аналізу стала також графіка як форма художнього спротиву. Зокрема, техніка лінориту, яка активно використовувалась підпільними митцями у радянський період, розглядається як приклад того, як

сама технічна мова може набувати політичного звучання. Її контрастність, жорстка структура та виразна фактура здатні передавати напругу, обмеження та конфлікт, що є співзвучним темі творчості в умовах історичного тиску.

Окрім суто візуальних мистецьких аналогів, важливе значення для формування концепції проєкту мав і візуально-музичний контент творчого об'єднання «МУР». Їхній міждисциплінарний підхід до осмислення спадщини Розстріляного відродження продемонстрував актуальність поєднання різних художніх мов у роботі з історичною пам'яттю. Створені ними образи — емоційно насичені, стилістично вивірені та концептуально чіткі — стали орієнтиром для формування власної візуальної системи та художньої позиції в межах графічної інсталяції.

2.2. Театральні проєкти як міждисциплінарні аналоги осмислення теми творчості під тиском історії

У межах аналізу художніх аналогів доцільним є звернення не лише до візуальних мистецьких практик, але й до міждисциплінарних форм сучасної культури, зокрема театральних проєктів, що працюють з темами історичної пам'яті, репресій та внутрішнього конфлікту митця. Театр у даному контексті розглядається не як сценічне мистецтво у вузькому значенні, а як комплексна художня форма, де текст, музика, образ і ритм утворюють цілісну смислову систему.

Показовими у цьому аспекті є вистави мистецького об'єднання МУР, зокрема «Ти [Романтика]» та «Ребелія», що звертаються до теми української історії та трагічного досвіду митців у періоди ідеологічного та політичного тиску (див. мал. 33-38). Ці проєкти не відтворюють історію документально, а пропонують її художнє переосмислення через емоційно насичену, фрагментарну форму подачі матеріалу.

Особливу роль у зазначених виставах відіграє текстовий компонент. Монологи, поетичні фрагменти та пісенні тексти функціонують як розірвані

висловлювання, що передають стан внутрішньої напруги, сумніву та спротиву. Така фрагментація наративу підкреслює неможливість цілісного та лінійного осмислення травматичного історичного досвіду, що є характерним і для сучасних візуальних практик.

Музичні елементи у виставах МУР виконують не ілюстративну, а концептуальну функцію. Ритм, повторюваність та емоційна насиченість музичних фрагментів створюють атмосферу тиску та невідворотності, що підсилює сприйняття історичного контексту як середовища, у якому формується творчість. Цей принцип ритмічного впливу знаходить паралелі у графічній інсталяції, де повтор образів, нашарування форм і ліній створюють відчуття накопиченого історичного навантаження.

Важливим є також образ митця, представлений у виставах як фігура, що перебуває у стані постійного конфлікту між внутрішньою потребою творчого висловлювання та зовнішнім тиском системи. Такий образ не героїзується, а радше постає вразливим і суперечливим, що дозволяє глядачеві сприймати його як узагальнений символ творчої особистості в умовах історичних катаклізмів.

Звернення до театральних проєктів МУР у межах даної магістерської роботи має дослідницький характер і спрямоване на виявлення принципів художнього осмислення історичної пам'яті, релевантних для створення графічної інсталяції. Аналіз текстів, музики та образної структури вистав дозволив сформулювати підхід до роботи з фрагментарним наративом, ритмом і символічними образами, які були адаптовані у візуальну мову авторського проєкту.

2.3. Графічні матеріали як носії концептуального змісту

У процесі реалізації авторської графічної інсталяції було обрано мішану техніку, що поєднує акрилові фарби, акрилові маркери та лінери. Такий вибір зумовлений прагненням до вільного, експресивного та емоційно

насиченого художнього висловлювання, яке відповідає темі творчості в умовах історичного тиску. Мішана техніка дозволяє поєднувати різні способи роботи з формою, плямою та лінією, створюючи багаторівневу візуальну структуру.

Акрилові фарби у даній серії виконують функцію основного живописного шару. Їхня пластичність, швидке висихання та можливість варіювати ступінь прозорості дозволяють працювати з нашаруванням, перекриттям і стиранням форм. Ці якості є принципово важливими для створення абстрактних композицій, у яких візуальний образ формується поступово, через накопичення жестів і слідів. Навіть у чорно-білій гамі акрил дає змогу досягти високої емоційної напруги завдяки контрасту фактур, щільності та ритму плям.

Акрилові маркери використовуються як проміжний елемент між живописною плямою та графічною лінією. Вони дозволяють працювати з формою більш контрольовано, водночас зберігаючи відчуття спонтанності. За допомогою маркерів у композиції вводяться акценти, ритмічні повтори та структурні елементи, які організовують візуальний простір і посилюють відчуття напруги.

Лінери у мішаній техніці виконують функцію лінійного фіксування та деталізації. Їхня чітка, інколи різка лінія протиставляється живописній невизначеності акрилових плям. Такий контраст між контрольованою лінією та вільною формою підкреслює внутрішній конфлікт, закладений у темі проєкту, і відображає протистояння між спонтанною творчістю та зовнішніми обмеженнями.

Поєднання цих матеріалів дозволяє створити абстрактну серію робіт, у якій образ не є наперед заданим, а виникає в процесі роботи. Відсутність фігуративності відкриває простір для глядацької інтерпретації та переносить акцент з конкретної події на емоційний стан і відчуття тиску. Чорно-біла гама

у даному випадку не обмежує виразність, а навпаки, загострює сприйняття форми, ритму та фактури, посилюючи драматизм і напруження композицій.

Важливим джерелом візуального натхнення для формування цієї серії став акриловий триптих Ньюела Хантера (див. мал. 39-40). , у якому поєднуються жорстка експресивна пляма, динамічний жест та багат шарова структура поверхні. Водночас у межах дипломної роботи ці принципи не копіюються, а переосмислюються та адаптуються до власної концепції, пов'язаної з темою історичної пам'яті та внутрішнього опору. Використання мішаної техніки з акрилових фарб, акрилових маркерів та лінерів є не лише формальним художнім рішенням, а концептуально обґрунтованим вибором. Воно дозволяє поєднати експресивність, свободу жесту та структурованість, що робить цю техніку адекватним інструментом для візуального дослідження теми .

2.4. Суха голка як носій індивідуальної інтонації

Техніка сухої голки посідає особливе місце у межах авторського проєкту, оскільки дозволяє працювати з графічною формою на рівні безпосереднього дотику до матеріалу. На відміну від багатьох інших друкованих технік, суха голка передбачає пряме втручання в поверхню пластини, що надає процесу роботи інтимного та майже тілесного характеру. Кожен штрих фіксує не лише візуальне рішення, а й стан митця в конкретний момент часу.

Однією з ключових переваг сухої голки є її здатність поєднувати легкість і точність лінії з виразною гостротою та напругою. Лінія, утворена внаслідок гравіювання, не є нейтральною — вона зберігає слід тиску руки, нерівність руху та внутрішній ритм жесту. Саме ця властивість робить техніку особливо придатною для роботи з темами особистого переживання, травми та внутрішнього конфлікту, які лежать в основі даної дипломної роботи.

Важливим художнім орієнтиром у розумінні потенціалу сухої голки стала графіка Андерса Зорна (див. мал. 14–19), у якій витончена, але впевнена лінія створює атмосферу зосередженості та інтимності. Його роботи демонструють, як мінімальними засобами можна досягти глибини образу та емоційної насиченості. Проте у межах авторського проєкту ці принципи не відтворюються буквально, а переосмислюються відповідно до власної теми та концепції.

Гравійована поверхня в даному випадку функціонує не лише як формальний елемент, а як своєрідний візуальний щоденник. Накопичення ліній, їхня нерівномірність та різна інтенсивність утворюють сліди часу й переживання, зафіксовані безпосередньо в процесі роботи. Суха голка дозволяє передати стан напруги, тривоги та внутрішнього зосередження без звернення до фігуративних образів, через сам характер лінії та її взаємодію з поверхнею.

Таким чином, використання техніки сухої голки в межах дипломного проєкту є концептуально обґрунтованим вибором. Її гострота, точність і водночас крихкість роблять цю техніку адекватним інструментом для візуального дослідження індивідуального досвіду митця в умовах історичного тиску, дозволяючи перетворити особисті переживання на виразну графічну мову.

2.5. Графіка як простір архіву

Головним аспектом осмислення графіки як архіву є її матеріальна вразливість. Папір, відбиток, подряпина або слід фарби мають обмежений термін існування, що надає графічному образу особливої часової напруги. На відміну від монументальних форм, графіка зберігає сліди старіння, пошкодження та зношування, перетворюючись на свідка часу. У межах інсталяції ця властивість матеріалу використовується свідомо, підкреслюючи крихкість пам'яті та її схильність до втрати.

Архів у даному проєкті не розглядається як упорядкована система збереження фактів. Натомість він постає як фрагментарне поле, у якому окремі візуальні елементи співіснують без чіткої ієрархії. Така структура відповідає специфіці травматичної пам'яті, що формується не лінійно, а через уривки, повтори та паузи. Графічні аркуші в інсталяції не пропонують єдиного наративу, а створюють множинність точок входу для глядача.

Серійність графічних робіт відіграє важливу роль у формуванні архівного простору. Повтор мотивів, варіації фактур і ритмічне чергування зображень створюють відчуття накопичення досвіду. Кожен елемент серії функціонує як окрема одиниця пам'яті, водночас вступаючи у діалог з іншими фрагментами. Такий принцип організації дозволяє розглядати інсталяцію не як завершений об'єкт, а як процесуальну структуру, відкриту до інтерпретацій.

Завдяки переміщенню у просторі, глядач фактично здійснює власний аналіз спогадів, обираючи послідовність сприйняття та формуючи індивідуальний маршрут. Таким чином пам'ять перестає бути зафіксованою і стає подією, що відбувається тут і тепер, у момент контакту з візуальним матеріалом.

Графіка виступає як пам'ять і у межах цього проєкту також пов'язана з ідеєю мовчання та прогалин. Відсутність зображення, паузи між елементами, незаповнені поверхні набувають не меншого значення, ніж самі образи. Ці «порожнечі» функціонують як візуальні маркери втрат, неможливості повного відтворення минулого та необхідності його переосмислення.

У результаті інсталяція формує простір, у якому графіка виконує роль не ілюстрації подій, а інструменту збереження, трансформації та актуалізації історичного досвіду а також стає живою структурою, що постійно змінюється залежно від контексту сприйняття та особистого досвіду глядача.

Важливу роль у формуванні концептуального підґрунтя інсталяції відіграв аналіз художніх практик, у яких графіка осмислюється як форма

архівування досвіду, пам'яті та відсутності. Особливий вплив у цьому контексті мали роботи американського художника Томаса Носака, зокрема його серії, присвячені зруйнованим ландшафтам і посттравматичному простору, позбавленому людської присутності. У цих творах відсутність фігури людини набуває символічного значення, перетворюючись на знак втрати, витіснення та історичного зламу.

Подібні принципи були адаптовані у процесі створення ескізів до поліптиху-упаковки, де ритм композиції побудований на повторюваності мотивів руйнування, фрагментації та зникнення. Графічні елементи у даному випадку функціонують як сліди — фіксації подій і станів, що більше не можуть бути відтворені безпосередньо, але зберігаються у візуальній пам'яті Томаса Носаки (див. мал. 20).

Іншим важливим художнім орієнтиром стала багатошарова графіка Moisés Mahiques (Мойсес Магікес), (див. мал. 21), у якій фрагментація та нашарування аркушів формують ефект поступового «вивітрювання пам'яті». Такий підхід демонструє, як пам'ять з часом змінюється, втрачає чіткість і водночас накопичує нові сенси. Цей принцип було переосмислено в композиційній організації інсталяції, де багатошаровість і накладання елементів створюють відчуття архіву, що перебуває у постійному процесі трансформації.

Графіка в межах авторського проєкту розглядається не як завершене зображення, а як відкритий простір фіксації та збереження досвіду. Кожен аркуш, фрагмент або шар виступає носієм пам'яті, що не подається лінійно, а вибудовується через взаємодію образів, пауз і відсутностей. Таким чином інсталяція функціонує як своєрідний архів, у якому пам'ять не лише зберігається, а й переосмислюється.

Висновки до другого розділу

У другому розділі магістерської роботи було розглянуто проектно-художні засади створення графічної інсталяції як форми візуального дослідження теми «Творчість під тиском історії». Проведений аналіз художніх аналогів і технічних рішень підтверджує можливість органічного поєднання класичних графічних технік із інсталяційним форматом як засобом глибокого емоційного та концептуального впливу.

Застосування сухої голки, мішаної техніки та інших графічних засобів дозволяє сформувати візуальний наратив, що ґрунтується на роботі з історичною пам'яттю, травматичним досвідом і особистою художньою рефлексією. Звернення до ілюстративних серій, присвячених репресованим митцям, а також до сучасних інсталяційних практик стало основою для розробки авторського проєкту, у якому документальний пласт поєднується з емоційним та символічним осмисленням.

У результаті графічна інсталяція постає не лише як мистецький об'єкт, а як простір пам'яті й внутрішнього спротиву, де візуальна мова використовується для фіксації, збереження та трансформації історичного досвіду.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

В цьому розділі здійснено аналіз практичної реалізації авторського творчого задуму, зосереджений на технічно-матеріальних, стилістичних і композиційних особливостях графічної інсталяції. Основну увагу приділено тому, як обрані художні засоби, техніки та форма інсталяції працюють на розкриття теми у візуальному вимірі.

Важливою умовою реалізації проєкту є збереження балансу між історичним контекстом і художньою умовністю. Інсталяція не має на меті документальне відтворення конкретних подій чи образів, натомість спрямована на узагальнене осмислення досвіду історичного тиску через абстрактну графічну мову. Такий підхід дозволяє уникнути ілюстративності та зосередитися на передачі внутрішніх станів, напруги й трансформації творчого переживання.

Провідним завданням практичної частини є створення цілісної художньої системи, у якій графічні аркуші та просторовий об'єкт взаємодіють між собою, формуючи єдине інсталяційне середовище. Обрані техніки та композиційні рішення спрямовані на збереження концептуальної єдності проєкту, де кожен елемент виконує не лише формальну, а й смислову функцію.

Художнє рішення ґрунтується на поєднанні індивідуального авторського досвіду з ширшим історико-культурним контекстом. Практична реалізація розглядається як результат усвідомленого вибору матеріалів, форм і способів подачі, спрямованих на створення виразного та цілісного візуального висловлювання.

3.1. Загальне візуальне рішення графічної інсталяції

Візуальне рішення графічної інсталяції сформоване як багатоваріаційна система сенсів, у якій поєднуються історичний аналіз, архівний підхід та

суб'єктивна авторська рефлексія. Інсталяція розглядається не як сукупність окремих графічних аркушів, а як цілісний художній простір, що функціонує за принципами інсталяційного мислення та візуального дослідження. Її образна мова спрямована на осмисленні феномену творчості в умовах політичного тиску, репресій і системного нищення культурної пам'яті, які простежуються в українській історії XX–XXI століть як безперервний та повторюваний процес.

Важливою складовою візуальної концепції є відмова від лінійного наративу та прямої ілюстративності. Інсталяція не відтворює конкретні історичні події у хронологічній послідовності, а працює з фрагментами, слідами та образами-переносниками пам'яті. Такий підхід дозволяє наблизити художню форму до принципів роботи архіву, де інформація існує не як завершений наратив, а як набір розрізнених, часто травматичних свідчень, що потребують осмислення і співприсутності глядача.

Формування візуальної концепції інсталяції ґрунтується на опрацюванні історичних матеріалів, пов'язаних із Розстріляним відродженням та історією будинку «Слово» як символічного простору знищеної інтелектуальної спільноти, а також із досвідом покоління шістдесятників, що існувало в умовах жорсткого ідеологічного контролю та цензури. Ці історичні пласти не подаються як ізольовані епізоди минулого, а вибудовуються у спільний травматичний наратив, який має очевидні паралелі з сучасною ситуацією війни та новітніх форм утиску культури. Таким чином, інсталяція поєднує ретроспективний і актуальний виміри, підкреслюючи, що історія не є завершеною, а продовжує впливати на сучасні творчі процеси.

Серія графічних робіт, побудована на принципах фрагментарності, нашарування та ритмічного повтору образів. Такі композиційні прийоми відображають розірваність історичної пам'яті, втрату цілісного культурного наративу та наявність «білих плям», характерних для мистецтва, що

розвивалося в умовах репресій. Обмежена чорно-біла гама підсилює емоційне напруження та переводить сприйняття у площину психологічної концентрації, позбавляючи зображення декоративності й акцентуючи увагу на формі, ритмі та внутрішній драматургії композицій.

Візуальна мова серії свідомо уникає портретної конкретики й прямого цитування історичних образів. Натомість вона формує умовний архів знаків і символів, у якому зафіксовані не події як такі, а їхній емоційний, психологічний і тілесний відбиток. Образи функціонують як метафоричні носії пам'яті, мовчання, втрати та внутрішнього спротиву, дозволяючи глядачеві співвідносити їх із власним досвідом і сучасним контекстом.

Особливу роль відіграє техніка сухої голки, яка виходить за межі допоміжного або декоративного елемента. Вона функціонує як автономний пласт інсталяції, що фіксує індивідуальну реакцію авторки на досліджений історичний матеріал і особистий досвід проживання теми тиску на мистецтво в умовах повномасштабної війни. Гостра лінія, подряпини, нерівності штриха та видимі сліди фізичного втручання в поверхню друкарської форми підкреслюють напруження і вразливість художнього жесту. Така техніка у цьому контексті постає як форма інтимного висловлювання, у якій фіксується не факт, а стан — реакція, біль, внутрішній спротив.

Композиційна організація спрямована на створення замкненого, зосередженого простору повільного споглядання. Глядач взаємодіє з роботами не лінійно, а як з фрагментами візуального архіву, між якими виникають асоціативні, емоційні та смислові зв'язки. Поєднання різних технік, фактур і матеріалів формує багаторівневу структуру сприйняття, у якій історичний досвід накладається на особисте переживання, а графіка набуває функції носія пам'яті, рефлексії та художнього спротиву.

Загалом рішення спрямоване на створення простору внутрішнього діалогу між твором і глядачем. Воно поєднує документальний підхід і суб'єктивну інтерпретацію, дозволяючи осмислити творчість не лише як

естетичний акт, а як форму збереження ідентичності, роботи з колективною травмою та опору в умовах постійного історичного тиску.

Важливим сенсовим центром інсталяції є образ годинника, який функціонує не як декоративний або утилітарний об'єкт, а як концептуальна метафора часу, історії та неминучості змін. Годинник у межах проекту постає як візуальний символ обмеженості людського існування і крихкості культурних процесів, які можуть бути перервані або знищені зовнішнім насильством. Його форма апелює до відчуття постійного руху часу, який не зупиняється навіть у моменти катастроф, репресій чи війни.

Водночас образ годинника у проєкті несе в собі ідею циклічності історії. Повторюваність форм у графічній серії, ритмічність композицій і замкненість простору інсталяції підкреслюють думку про те, що історичні травми мають властивість повертатися у змінених, але впізнаваних формах. Таким чином, час у межах інсталяції постає не як лінійний поступ, а як замкнене коло, у якому минуле, теперішнє і майбутнє накладаються одне на одне, формуючи єдине поле пам'яті.

Звернення до метафори піску, що асоціюється з плинністю часу, підсилює відчуття нестабільності й неможливості зафіксувати історію у завершеному вигляді. Як пісок вислизає крізь пальці, так і пам'ять про репресованих митців, знищені твори та перервані культурні процеси часто втрачається або фрагментується. Інсталяція, у цьому контексті, виступає спробою тимчасової зупинки — жестом фіксації того, що може бути втрачено остаточно.

Важливе значення має використання чорно-білої гами. Відмова від кольору зумовлена не лише формальними міркуваннями, а й прагненням підсилити емоційне напруження та зосередити увагу глядача на структурі образів і внутрішній драматургії композицій. Чорно-біле рішення дозволяє уникнути декоративності, натомість загострює сприйняття, створюючи атмосферу тривоги, тиші й зупиненого часу. Такий підхід співвідноситься з

архівною естетикою — фотографіями, документами, спогадами, що дійшли до нас у фрагментарному вигляді.

Графічна серія у межах інсталяції функціонує як умовний візуальний архів. Вона не ілюструє конкретні історичні події, а радше акумулює опрацьовану інформацію, прочитані тексти, задокументовані факти та особисті спостереження у формі узагальнених образів. Ці роботи є результатом тривалого дослідницького процесу, пов'язаного з вивченням Розстріляного відродження, історії будинку «Слово», творчості шістдесятників, а також численних прикладів утиску мистецтва з боку тоталітарної влади.

На противагу цьому «архівному» шару, техніка сухої голки постає як простір особистої реакції і внутрішнього переживання. Вона фіксує не стільки знання, скільки стан — емоційну відповідь на прочитане, побачене і прожите, що дозволяє передати суперечливість почуттів, пов'язаних з темою історичного насильства та знищення культури.

У роботах, виконаних у техніці сухої голки, з'являється образ молі як метафоричної фігури повільного, але невпинного руйнування. Подібно до того, як міль знищує матеріальні об'єкти, влада і репресивні механізми поступово «з'їдали» митців — морально, психологічно, а нерідко й фізично. Цей образ також пов'язаний із мотивом занедбаності та застиглому часу: міль з'являється там, де давно не було руху, змін, світла. У цьому сенсі вона стає символом закритого простору, «шафи» або архіву, який тривалий час залишався недоторканим, але водночас приховував сліди руйнування.

Поєднання технік в межах однієї інсталяції створює напружений діалог між раціональним аналізом і емоційною інтуїцією. Один пласт фіксує історичний матеріал і структурує його у візуальні образи, інший — виявляє особистий досвід проживання цієї теми в сучасному контексті. Таким чином, інсталяція стає не лише художнім об'єктом, а простором зіткнення різних рівнів пам'яті — колективної та індивідуальної.

Загальне візуальне рішення інсталяції спрямоване на створення атмосфери зосередженого, майже медитативного споглядання, у якій глядач залучається до процесу осмислення часу, історії та ролі мистецтва в умовах постійного тиску. Проєкт не пропонує готових відповідей, але формує простір для внутрішнього діалогу, у якому творчість постає як акт пам'яті, спротиву і збереження людської гідності.

3.2. Техніка виконання та матеріально-технологічне вирішення інсталяції

Технічне виконання графічної інсталяції «Творчість під тиском історії» ґрунтується на поєднанні класичних графічних технік і сучасних матеріалів, що дозволило досягти балансу між експресивністю художнього жесту та концептуальною зваженістю проєкту. Обрані техніки не є нейтральними інструментами, а виступають активними носіями змісту, безпосередньо пов'язаними з темою історичного тиску, репресій і крихкості творчого процесу.

Процес створення інсталяції мав поетапний характер і починався з аналітичної роботи з історичними та культурними джерелами. На основі опрацьованих матеріалів було сформовано систему ключових образів і метафор, які надалі трансформувалися в серію ескізів і композиційних схем. На цьому етапі важливим завданням було не відтворення конкретних подій або портретів, а пошук узагальненої візуальної мови, здатної передати емоційний і психологічний вимір історичного досвіду.

Основний масив графічних робіт виконано у змішаній техніці з використанням акрилових фарб, акрилових маркерів і лінерів. Акрилові фарби застосовувалися як базовий живописний шар, що дозволяв працювати з великими площинами, контрастами та ритмом плям. Їхня швидка фіксація та можливість багатошарового нанесення стали важливими для створення

напруженої, динамічної поверхні, яка асоціюється з нашаруванням часу й досвіду.

Акрилові маркери та лінери використовувалися для уточнення форм, введення лінійної структури та графічних акцентів. Чітка, інколи різка лінія контрастує з живописною плямою, формуючи візуальний діалог між спонтанністю та контролем. Такий підхід дозволяє підкреслити тему обмежень і рамок, у межах яких змушене існувати мистецтво під тиском історичних обставин.

Окремим технічним і концептуальним блоком проєкту стала робота в техніці сухої голки. На відміну від акрилової серії, суха голка передбачає пряме фізичне втручання в поверхню друкарської форми, що робить процес створення зображення більш інтимним і водночас радикальним. Подряпини, нерівності лінії та випадкові сліди є невід'ємною частиною образу і не підлягають корекції, що відповідає ідеї незворотності історичних травм.

Техніка сухої голки дозволила зафіксувати індивідуальну емоційну реакцію авторки на опрацьований матеріал, перетворивши графічний аркуш на своєрідний щоденник переживань. Легкість і водночас гострота лінії, її крихкість і напруження сприяють передачі внутрішнього конфлікту, відчуття тривоги та беззахисності митця перед репресивними механізмами влади. Таким чином суха голка у проєкті функціонує не лише як техніка, а як метод фіксації психологічного стану.

Важливою особливістю технічного вирішення інсталяції є обмеження колористичної гами до чорно-білого спектра. Це рішення зумовлене прагненням підсилити емоційний вплив і зосередити увагу глядача на формі, фактурі та ритмі лінії. Відмова від кольору також відсилає до архівної естетики документів і фотографій, які стали основою дослідження, і підкреслює зв'язок між графікою та пам'яттю.

Завершальним етапом роботи стало об'єднання графічних аркушів і об'єктних елементів у єдину просторову структуру. Під час монтажу

інсталяції особлива увага приділялася взаємодії між окремими роботами, паузам між ними та загальному ритму експозиції. Таке технічно-просторове вирішення дозволяє глядачеві не лише споглядати окремі твори, а й занурюватися у процес візуального дослідження, де кожен елемент є частиною спільного смислового поля.

Висновки до третього розділу

В розділі було обґрунтовано практичну реалізацію авторського творчого задуму інсталяції та проаналізовано її технічно-матеріальні, стилістичні й композиційні особливості. Проведений аналіз засвідчує, що практична частина проєкту є цілісною художньою системою, у якій усі елементи підпорядковані спільній концепції осмислення історичного тиску на мистецтво та творчу особистість.

Розглянуто візуальне рішення, яке демонструє можливість використання графіки не лише як автономного виду мистецтва, а як засобу просторового візуального дослідження. Відмова від лінійного наративу та ілюстративності дозволила сформувати умовний архів образів і символів, що фіксують емоційний і психологічний вимір історичних травм. Такий підхід сприяє активному залученню глядача до процесу осмислення, перетворюючи сприйняття інсталяції на форму внутрішнього діалогу.

А поєднання змішаної графічної техніки та сухої голки є концептуально виправданим і змістовно вмотивованим та в поєднанні створили візуальний результат фіксації особистої емоційної реакції та індивідуального переживання теми. Таким чином, у межах одного проєкту поєднано раціональний аналіз і суб'єктивну художню інтуїцію.

Обмеження колористичної гами до чорно-білого спектра, використання фактури, ритму й нашарування образів сприяли підсиленню емоційного впливу та формуванню архівної естетики, що відповідає темі пам'яті, втрат і замовчувань. Образ годинника, як центральний символ інсталяції, дозволив

узагальнити ідеї плинності часу, циклічності історії та крихкості культурних процесів, надавши проєкту додаткового філософського виміру.

Загалом практична реалізація графічної інсталяції підтверджує доцільність обраних художніх засобів і технік для розкриття теми. А отримані результати практичної частини доповнюють теоретичні висновки дослідження й підтверджують потенціал графічної інсталяції як ефективного інструменту візуального осмислення складних історико-культурних процесів.

ВИСНОВКИ

У процесі виконання магістерської дипломної роботи було здійснено комплексне теоретичне, художньо-аналітичне та практичне дослідження теми творчості в умовах історичного тиску, політичних репресій і війни. Метою роботи стало осмислення ролі мистецтва як форми спротиву, збереження культурної пам'яті та фіксації травматичного досвіду через створення авторської графічної інсталяції. Досягнення поставленої мети підтверджується виконанням усіх визначених завдань, що дозволяє зробити такі висновки.

1. Проведено ґрунтовне дослідження культурно-історичного контексту, пов'язаного з періодом Розстріляного відродження та сучасною ситуацією війни в Україні. Проаналізовано історичні факти, біографічні матеріали, культурні джерела та наукові праці, присвячені репресіям проти українських митців ХХ століття, зокрема мешканців будинку «Слово». Встановлено, що механізми знищення культури, застосовані в тоталітарний період, мають виразні паралелі з сучасними формами насильства над культурною спадщиною та творчою спільнотою, що свідчить про циклічність історичного тиску.

2. Обґрунтовано актуальність теми магістерської роботи в умовах сучасних соціокультурних процесів. Визначено, що в період повномасштабної війни мистецтво знову набуває функцій документування, емоційного опрацювання травми та збереження національної ідентичності. Звернення до досвіду Розстріляного відродження у поєднанні з сучасним контекстом дозволяє не лише актуалізувати історичну пам'ять, а й сформувати простір для її переосмислення засобами сучасного мистецтва.

3. Проаналізовано теоретичні підходи до поняття культурної пам'яті, колективної травми та ролі мистецтва в їх осмисленні. На основі праць Алейди Ассман, Пола Рікера та Домініка ЛаКапри встановлено, що мистецтво є одним із ключових механізмів передачі травматичного досвіду між поколіннями. У межах дослідження графічна інсталяція розглядається як форма архіву, що не лише зберігає інформацію, а й активізує процес її емоційного та інтелектуального переживання глядачем.

4. Здійснено аналіз художніх аналогів. Зокрема графічних, інсталяційних та міждисциплінарних проєктів, присвячених темам історичної пам'яті, репресій, війни та внутрішнього спротиву. Розглянуто сучасні українські та зарубіжні мистецькі практики, а також театральні проєкти

об'єднання «МУР», що стали важливим орієнтиром у формуванні авторської концепції. Визначено, що для робіт на подібну тематику характерні фрагментарність, абстрактна мова, робота з ритмом, повтором і символами, які були адаптовані та переосмислені у власному проєкті.

5. Обґрунтовано вибір художніх засобів, технік і матеріалів. Поєднання змішаної графічної техніки (акрилові фарби, маркери, лінери) та сухої голки дозволило створити багат шарову візуальну мову, у якій поєднуються архівність, експресія та особистий емоційний жест. Обмеження колористичної гами до чорно-білої підкреслює драматизм теми, загострює сприйняття форми та фактури й відсилає до естетики документів і пам'яті.

6. Розроблено та реалізовано авторську графічну інсталяцію у формі пісочного годинника. Форма якого виступає центральним художнім образом проєкту. Обраний образ дозволяє візуалізувати плин часу, циклічність історії та крихкість культурних процесів. Інсталяція поєднує площинні графічні аркуші з об'ємним просторовим об'єктом, формуючи єдине інсталяційне середовище, у якому минуле й сучасне співіснують у постійному русі.

7. Практична частина роботи підтвердила потенціал графічної інсталяції як самостійного виразного жанру сучасного мистецтва. Створений проєкт не має ілюстративного характеру, а функціонує як простір внутрішнього діалогу, співпереживання та рефлексії. Інсталяція залучає глядача до процесу осмислення історичного досвіду через матеріальність графіки, символіку часу та особисту художню інтонацію, що робить її ефективним інструментом роботи з колективною пам'яттю.

Отже, магістерська дипломна робота засвідчує, що мистецтво в умовах історичного тиску здатне виконувати не лише естетичну, а й соціальну, меморіальну та етичну функції. Створена графічна інсталяція «Творчість під тиском історії» є цілісним авторським висловлюванням, у якому поєднуються історичний аналіз, особистий досвід та сучасні художні практики. Отримані результати можуть бути використані у подальших мистецьких і дослідницьких проєктах, а також у виставковій та освітній діяльності, спрямованій на осмислення складних історико-культурних процесів

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ткаченко В., Хоменко О. Спочатку було Слово : поетичний текст / В. Ткаченко, О. Хоменко [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://pisnya.org.ua/kompozycja.php?id=1155> (дата звернення: 21.01.2025).
2. Гедройць Є. Європа — батьківщина? / Є. Гедройць. – Київ : Критика, 2007. – 312 с.
3. Забужко О. Notre Dame d'Ukraine: Українка в конфлікті міфологій / О. Забужко. – Київ : Факт, 2007. – 640 с.
4. Жадан С. Інтерв'ю та публічні виступи про історичну пам'ять і війну [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://pen.org.ua> (дата звернення: 18.05.2025).
5. Діти і війна : монографія / за ред. І. Поліщук. – Львів : Видавництво УКУ, 2023. – 228 с.
6. Гундорова Т. Розстріляне відродження : історико-літературний контекст 1920–1930-х років / Т. Гундорова. – Київ : Смолоскип, 2010. – 280 с.
7. Зерова Н. К. Микола Зеров. Поет і критик / Н. К. Зерова. – Харків : Фоліо, 2004. – 316 с.
8. Історія українського мистецтва : у 5 т. / редкол. : П. Біляшівський [та ін.]. – Київ : Наукова думка, 2007. – Т. 4 : Мистецтво ХХ століття. – 456 с.
9. Касьянова А. Символіка лінориту в сучасному мистецтві / А. Касьянова // Грані мистецтва. – 2021. – № 3. – С. 53–59.
10. Косинка Г. Вибране / Г. Косинка. – Київ : Дніпро, 2006. – 256 с.
11. Музей Хвильового. Цифрова колекція артефактів митця [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.myslenedrevo.com.ua/uk/Lit/Kh/Xvylyovyj/Gallery.html> (дата звернення: 25.01.2025).
12. Негода Н. Інсталяція в образотворчому мистецтві: історія, методологія, практика / Н. Негода. – Харків : ХДАДМ, 2020. – 178 с.
13. Prisma Ukraina. The Un/Executed Renaissance. Ukrainian Soviet Modernism and Its Legacies [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.prisma-ukraina.de> (дата звернення: 09.03.2025).
14. Rachel Dickson. Drypoint Archive [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.racheldickson.com> (дата звернення: 01.02.2025).
15. Rare Paper. Blue Sketches by Mykola Khvylovy [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.etsy.com/listing/1721785823> (дата звернення: 22.05.2025).
16. Савчук В. Репресії як мистецький архетип / В. Савчук // Критика. – 2020. – № 11–12. – С. 19–23.
17. Бойко І. М. Мистецтво графіки : навч. посіб. / І. М. Бойко. – Київ : Либідь, 2018. – 204 с.

18. The Guardian. In the Eye of the Storm: Ukrainian Modernism 1900–1930s [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.theguardian.com> (дата звернення: 13.04.2025).
19. Thomas Nosaka. Ruins and Memory [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://nosaka-art.org> (дата звернення: 06.05.2025).
20. Українська радянська графіка : альбом. – Київ : Мистецтво, 1986. – 240 с.
21. Ushin A. Old House // Soviet Graphic Art. – 1967.
22. Хвильовий М. Сині етюди / М. Хвильовий. – Київ : Дніпро, 1989. – 188 с.
23. Шевчук В. Розстріляне відродження : антологія / упоряд. В. Шевчук. – Київ : Смолоскип, 2008. – 544 с.
24. Encyclopedia of Ukraine. Mykola Khvylovy [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.encyclopediaofukraine.com/display.asp?linkpath=pages%5C%5CH%5CKhvylovyMykola.htm> (дата звернення: 13.04.2025).
25. Chytomo. Modernist revival: Ukrainian culture between wars [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://chytomo.com/en/modernist-revival-ukrainian-culture-between-wars> (дата звернення: 24.03.2025).
26. Ward L. Gods' Man. – New York : Cape & Smith, 1929.
27. Zimakov V. Walpurgisnacht Linocuts [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://zimakov.com/linocut> (дата звернення: 17.02.2025).
28. Zorn A. Etchings and Drypoints / A. Zorn. – Stockholm : The Zorn Museum, 1912. – 80 р.
29. Гедройць Є. Європа — батьківщина? / Є. Гедройць. – Київ : Критика, 2007. – 312 с.
30. Грищенко О. Візуальний код травми у графіці війни / О. Грищенко // Мистецтвознавчі записки. – 2022. – № 42. – С. 105–112.

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Малюнок 1: Олег Грищенко, ілюстрації до твору Миколи Хвильового "Редактор Карк", 2010, папір, мішана техніка

Малюнок 2: Ілюстрація до збірки Миколи Хвильового "Сині етюди" 1989 р.

Малюнок 3: Ілюстрація до збірки Миколи Хвильового "Сині етюди" 1989 р.

Малюнок 4: М. Вайда, Інсталяція з виставки «Український ландшафт. По той бік відчаю...», «Мистецький Арсенал», 2014 р.

Малюнок 5: Річард Сір, лінорит.

Малюнок 6: Vladimir Zimakov, Linocut illustrations for Gustav Meyrink's novel "Walpurgisnacht" .

. Малюнок 7: Vladimir Zimakov, Linocut illustrations for Gustav Meyrink's novel "Walpurgisnacht" .

Малюнок 8: Vladimir Zimakov, Linocut illustrations for Gustav Meyrink's novel "Walpurgisnacht" .

Малюнок 9: August Lanin "Night" 1963.

Малюнок 10: : August Lanin "In the Wind", 1965.

Малюнок 11: Kathmandu Alley.

Малюнок 12: A. Ushin - "Old House", 1967.

Малюнок 13: Lynd Ward.

Малюнок 14: Anders Zorn.

Малюнок 15: Anders Zorn.

Малюнок 16: Anders Zorn.

Малюнок 17: Anders Zorn.

Малюнок 18: Anders Zorn.

Малюнок 19: Anders Zorn.

Малюнок 20: Томас Носака.

Малюнок 21: Moisés Mahiques , " Bilingual ".

Малюнок 22: CIAN MCLOUGHLIN.

Малюнок 23: Monotypes by David Begley.

Малюнок 24: Degas' monoprints.

Малюнок 25: Roda serie Delirio de las monjas muertas no 10

Малюнок 26: Rebecca Horn.

Малюнок 27: Jude Skeers , " Twin Spires ".

Малюнок 28: 57 obras de León Ferrar.

Малюнок 29: León Ferrari.

Малюнок 30: Moritz Waldemeyer , " Becks Sapphire Installation".

Малюнок 31: Frida Baranek - Raquel Arnaud Gallery.

Малюнок 32: Jonathan Gabb Sculpture Plastic Painting Acrylic.

Малюнок 33: Олександр Хоменко. Обкладинка альбому «Ти [Романтика]».

Малюнок 34: Вистава «Ти [Романтика]», 2025. Творче об'єднання МУР

Малюнок 35: Вистава «Ти [Романтика]», 2025. Творче об'єднання МУР

Малюнок 36: Нікіта Тітов. Обкладинка альбому «Ребелія».

Малюнок 37: Вистава «Ребелія», 2025. Творче об'єднання МУР.

Малюнок 38: Вистава «Ребелія», 2025. Творче об'єднання МУР.

Малюнок 39: Ньюел Хантер. Триптих «Втрачена справа», 2021.

Малюнок 40: Ньюел Хантер. Триптих «Втрачена справа», 2021.

Малюнок 41: Макет об'єктного елемента графічної інсталяції (образ годинника)

Малюнок 42: Макет об'єктного елемента графічної інсталяції (закрите положення)

Малюнок 43: Пошук композиційного та конструктивного рішення об'єктного елемента інсталяції

Малюнок 44: Графічна робота з серії «Пісок часу».

Малюнок 45: Графічна робота з серії «Пісок часу».

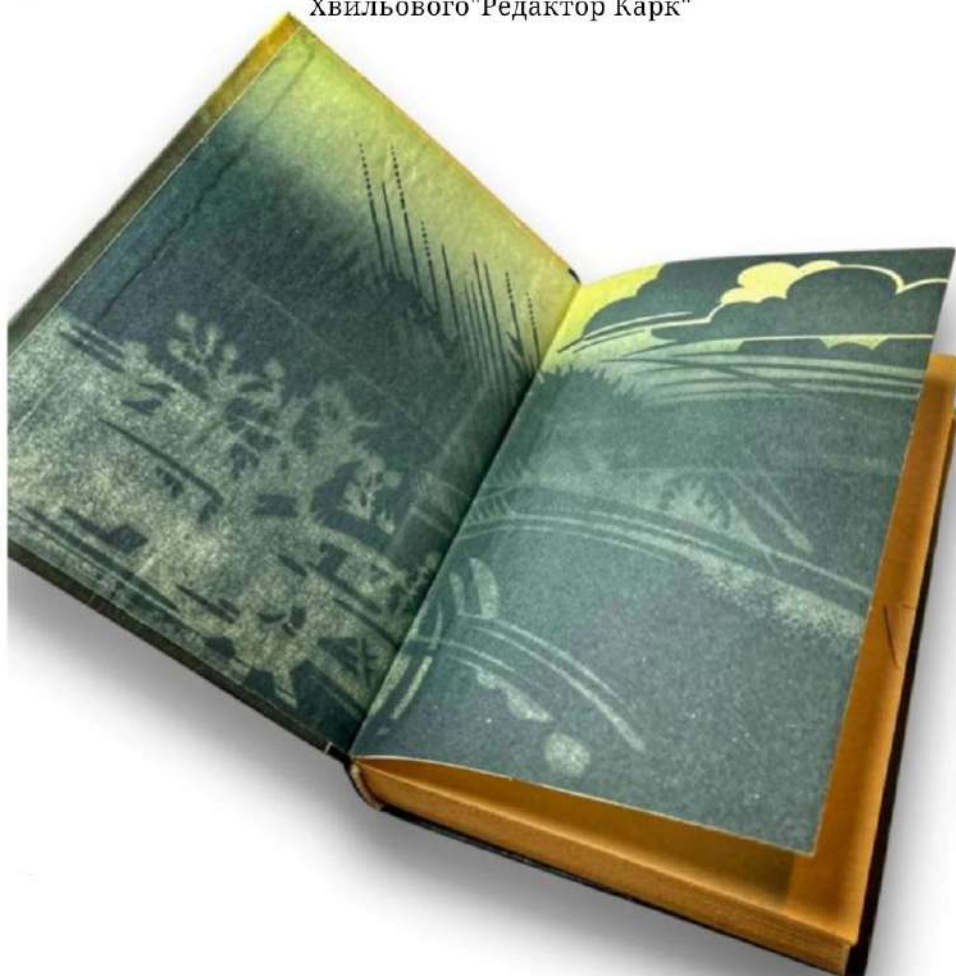
Малюнок 46: Ескізні пошуки образного та композиційного рішення для робіт у техніці сухої голки

Малюнок 47: Фрагмент пошуку композиційного рішення для робіт у техніці сухої голки

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



Малюнок 1: Олег Грищенко, ілюстрації до твору Миколи Хвильового "Редактор Карк"



Малюнок 2: Ілюстрація до збірки Миколи Хвильового "Сині етюди" 1989 р.



Малюнок 3: Ілюстрація до збірки Миколи Хвильового "Сині етюди" 1989 р.



Малюнок 4: М. Вайда, Інсталяція з виставки «Український ландшафт. По той бік відчаю...», «Мистецький Арсенал», 2014 р.



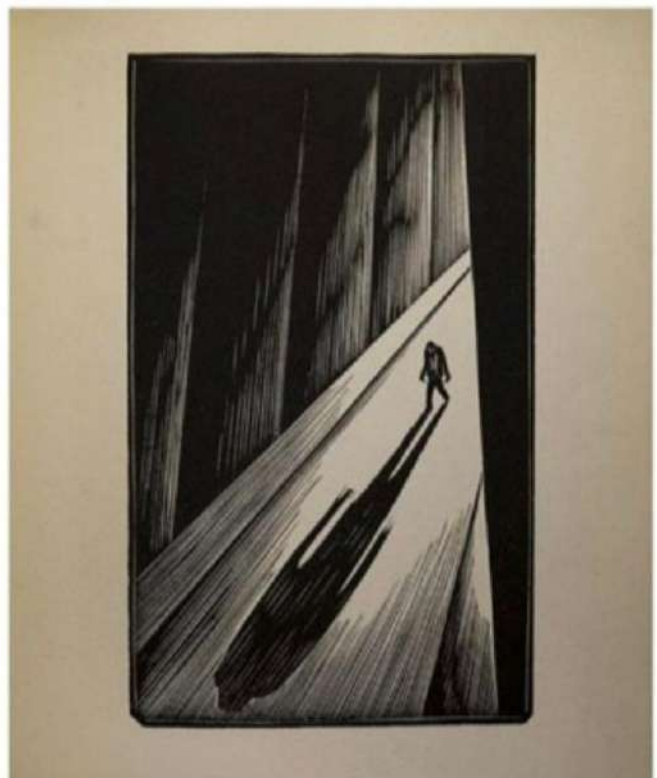
Малюнок 5: Річард Сір, лінорит.



Малюнок 6: Vladimir Zimakov, Linocutillustrations for Gustav Meyrink's novel "Walpurgisnacht" .



Малюнок 7: Vladimir Zimakov, Linocutillustrations for Gustav Meyrink's novel "Walpurgisnacht" .



3

Малюнок 8: Vladimir Zimakov, Linocutillustrations



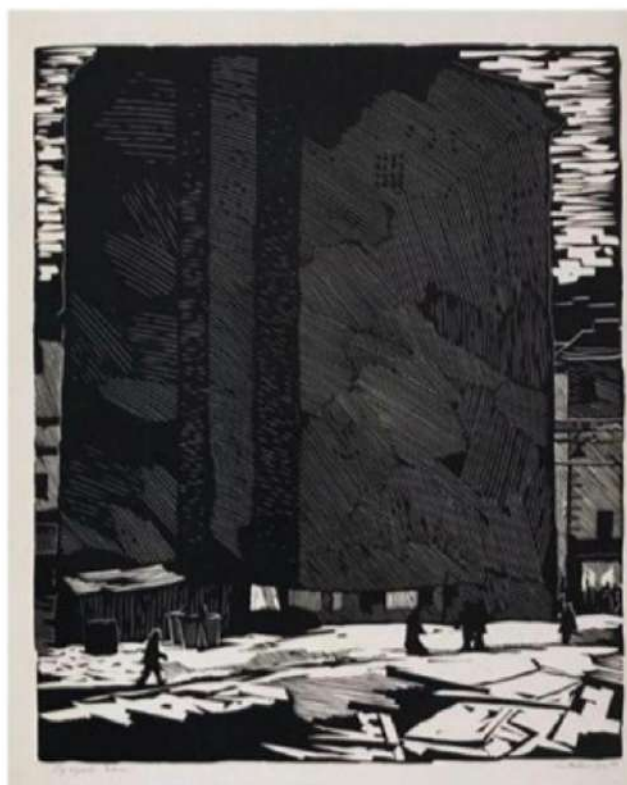
Малюнок 9: August Lanin "Night"1963.



Малюнок 10: : August Lanin "In the Wind", 1965.



Малюнок 11: Kathmandu Alley.



Малюнок 12: А. Ушин - "Old House", 1967.



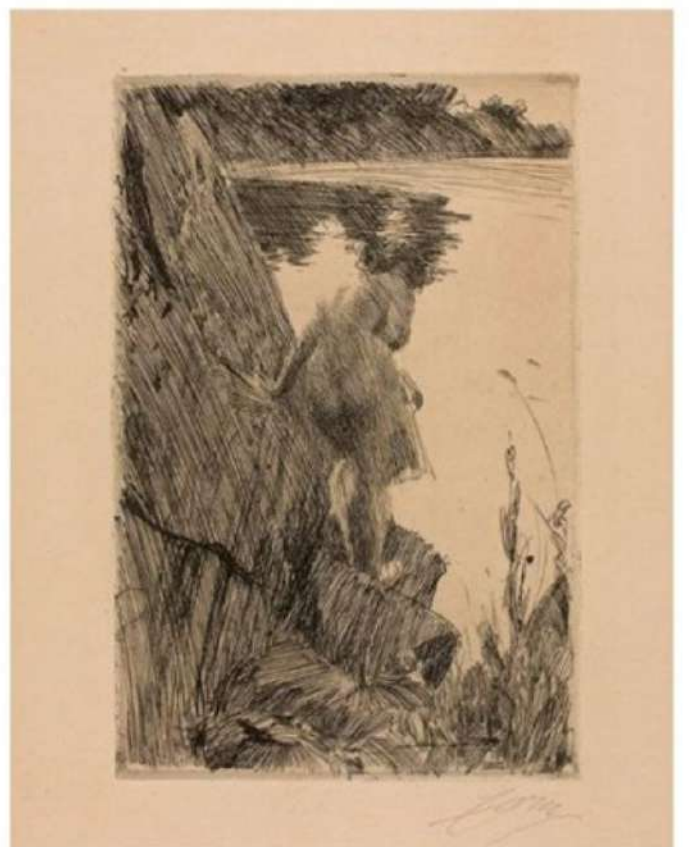
Малюнок 13: Lynd Ward.



Малюнок 14: Anders Zorn.



Малюнок 15-16: Anders Zorn.



Малюнок 17-18: Anders Zorn.



Малюнок 19: Anders Zorn.



Малюнок 20: Томас Носака.



Малюнок 21: Moisés Mahiques, "Bilingual ".



Малюнок 22: CIAN MCLOUGHLIN.



Малюнок 23: Monotypes by David Begley



Малюнок 24: Degas' monoprints.



Малюнок 24: Degas' monoprints



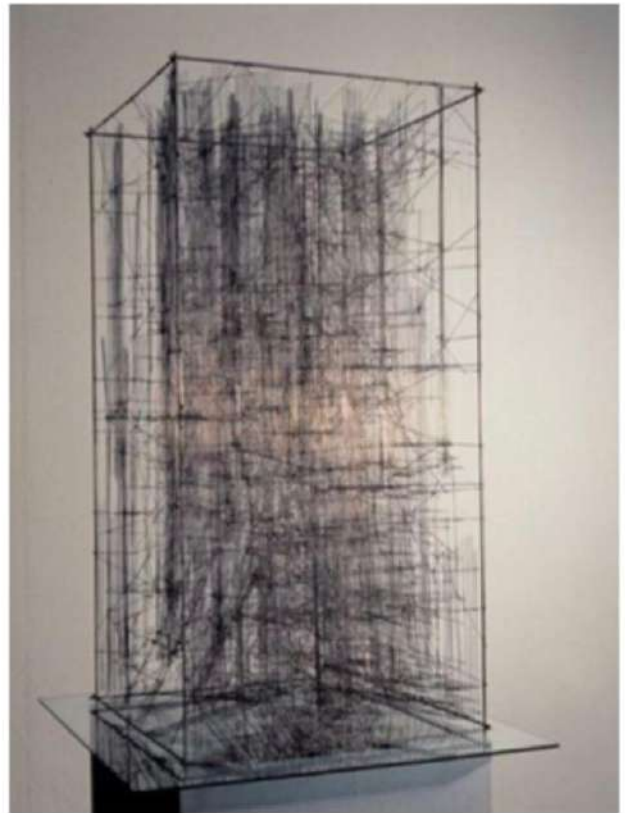
Малюнок 25: Roda serie Delirio de las monjas muertas no 10



Малюнок 26: Ребекка Хорн.



Малюнок 27: Jude Skeers, "Twin Spires".



Малюнок 28: 57 obras de León Ferrar



Малюнок 29: León Ferrari.



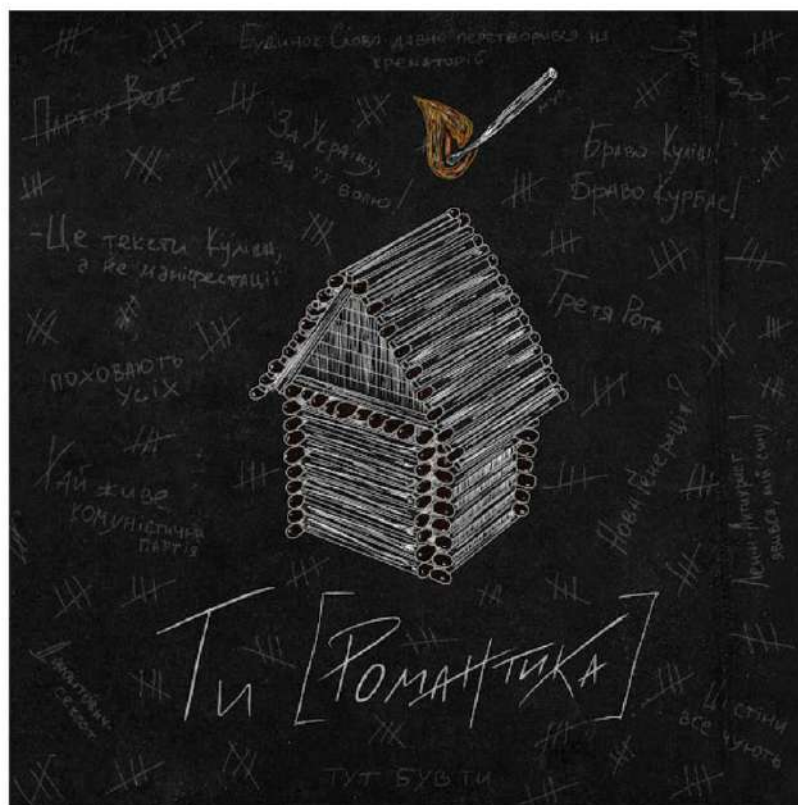
Малюнок 30: Moritz Waldemeyer , " Becks Sapphire Installation".



Малюнок 31: Frida Baranek - Raquel Arnaud Gallery.



Малюнок 32: Jonathan Gabb Sculpture Plastic Painting Acrylic.



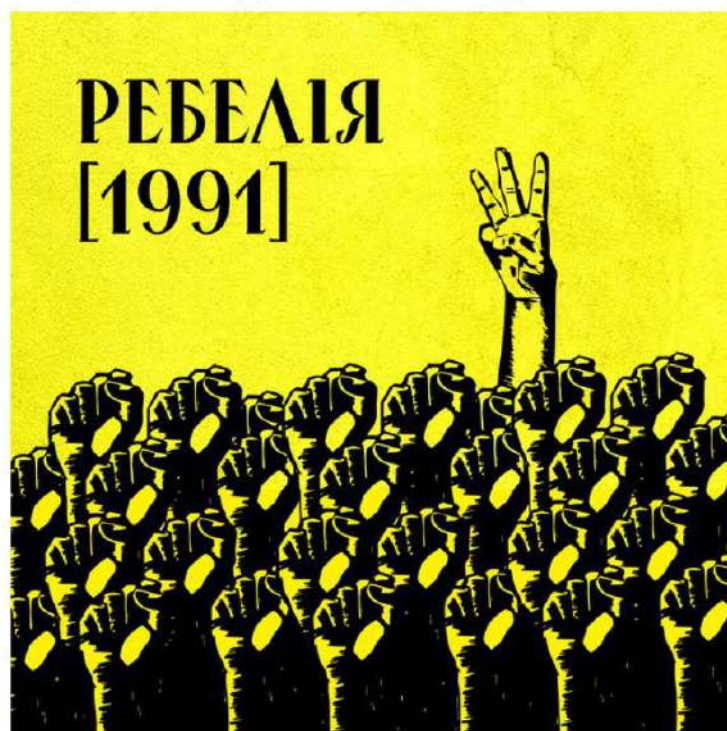
Малюнок 33: Олександр Хоменко. Обкладинка альбому «Ти [Романтика]».



Малюнок 34: Вистава «Ти [Романтика]», 2025. Творче об'єднання МУР



Малюнок 35: Вистава «Ти [Романтика]», 2025. Творче об'єднання МУР



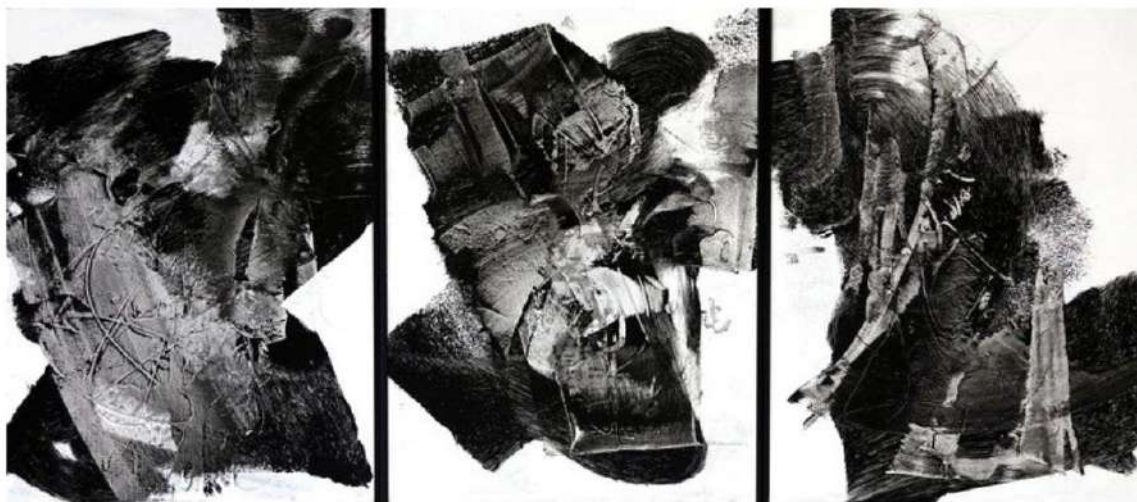
Малюнок 36: Нікіта Тітов. Обкладинка альбому «Ребелія».



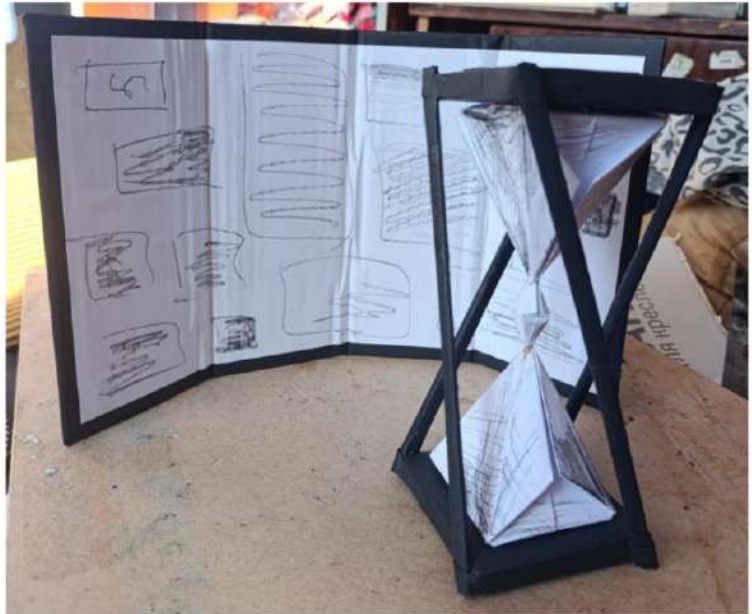
Малюнок 37: Вистава «Ребелія», 2025. Творче об'єднання МУР.



Малюнок 38: Вистава «Ребелія», 2025. Творче об'єднання МУР.



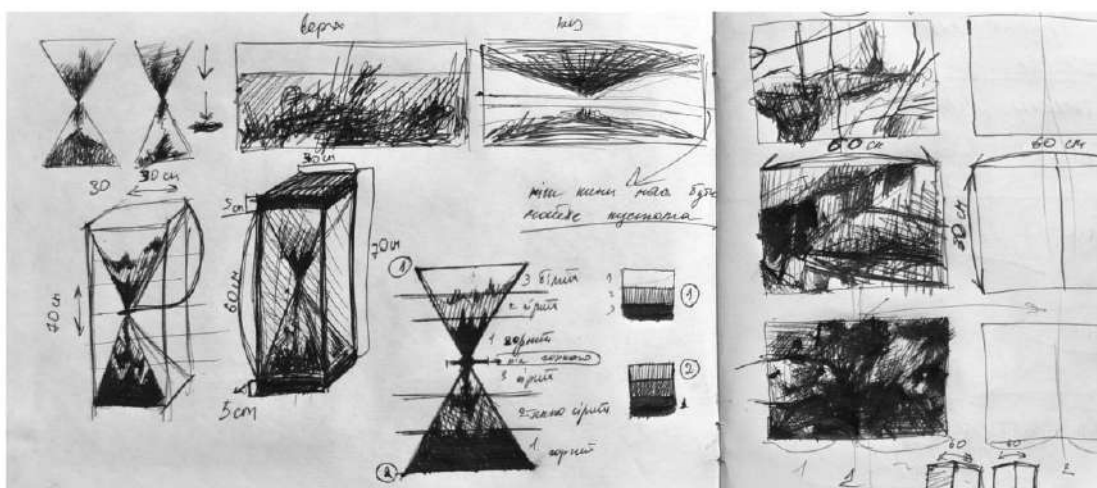
Малюнок 39-40: НьюелХантер. Триптих «Втрачена справа», 2021.



Малюнок 41: Макет об'єктного елемента графічної інсталяції (образгодинника)



Малюнок 42: Макет об'єктного елемента графічної інсталяції(закрите положення)



Малюнок 43: Пошук композиційного та конструктивного рішення об'єктного елемента інсталяції



Малюнок 44-45: Графічна робота з серії «Пісок часу».



Малюнок 46: Ескізні пошуки образного та композиційного рішення для робіт у техніці сухої голки



Малюнок 47: Фрагмент пошуку композиційного рішення для робіт у техніці сухої голки

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра Графіки

**СЕРІЯ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО РОМАНУ В. ПЕТРОВА-ДОМОНТОВИЧА
«ДОКТОР СЕРАФІКУС»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Шевченко Дарія Олегівна

Науковий керівник:

доцент Шевченко В. Я.

Рецензент:

дійсний член НАМ України,

професор Векленко О. А.

Харків 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО РОМАНУ «ДОКТОР СЕРАФІКУС»	9
1.1 Аналіз змісту та художніх особливостей роману «Доктор Серафікус» як основа для візуальної адаптації.....	9
1.2 Тенденції української ілюстрації та її особливості	13
1.3 Формування та обґрунтування концепції теми	16
Висновки до першого розділу	17
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ ТВОРІВ	17
2.1 Багатогранність книжкової графіки на прикладі ілюстрацій ХХ століття до творів української літератури	18
2.2 Сучасна українська ілюстрація класичних творів вітчизняної та світової літератури	27
2.3 Композиційні та стилістичні аналоги ілюстрацій	29
Висновки до другого розділу	31
РОЗДІЛ 3 ОБґРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	31
3.1 Етапи створення ілюстрацій до роману «Доктор Серафікус»	31
3.2 Особливості композиційного рішення	33
3.3 Техніка виконання	33
Висновки до третього розділу	34
ВИСНОВКИ	34
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	37
ДОДАТОК А Список ілюстрацій.....	41
ДОДАТОК Б Альбом ілюстрацій.....	43

ВСТУП

Ілюстрація є основною формою візуалізації авторських чи літературних творів через здатність відтворювати текст за допомогою візуального мистецтва. У цьому контексті ілюстрація розглядається як ефективний спосіб переосмислення культурної спадщини, що дозволяє популяризувати твори широкому колу читачів. Ще одним аспектом є розповсюдження та привернення уваги до різноманіття української класики, бо серед них є чимала кількість творів які заслуговують на візуалізацію. Особливу увагу хочу приділити письменникам першої половини ХХ століття, а саме В. Домонтовичу та його роману «Доктор Серафікус». Цей твір вирізняється філософською глибиною, подекуди іронічністю, інтелектуальною напругою й тонкою психологічною розробкою персонажів.

«Доктор Серафікус» – це класичний український інтелектуальний роман, написаний Віктором Петровим (Домонтовичем) у 1928 – 1929 роках який мав бути виданий приватним видавництвом «Сяйво», але у зв'язку з його закриттям, цього відповідно не сталося. Проте майже через 20 років у 1947 році роман все ж таки вийшов за ініціативою видавництва «Українська Трибуна» у Мюнхені. Сюжет роману відбувається в Києві 20-х років ХХ століття який розкриває тему самотності, бісексуальності, асоціальності та відчуження. Головний герой Василь Хрисанфович Комаха професор ІНО (Інститут народної освіти), викладач рефлексології, відлюдник-інтелектуал для якого соціальні зв'язки є обтяжливими, особливо з жінками, і яких він намагається уникати. Але не дивлячись на це, він все ж заводить знайомства та має друга. Філософія існування героя полягає у пошуку себе та своєї ідентичності, внутрішніх конфліктах між раціоналізмом та емоційністю під впливом заплутаних стосунків та суспільних очікувань. Прізвисько «Доктор Серафікус», що лягло в основу назви твору, Комасі дали його товариші через його дивну вдачу, аскетичність, відірваність від світу, через незрозумілість його поглядів.[1] Ще однією особливістю філософії асоціального Серафікуса,

є його погляди та міркування про любов. Кохання для нього — це досить специфічне явище та складний феномен, що виходить за межі звичайного сприйняття, яке не піддається загальноприйнятим шаблонам. Доктор Серафікус проти сексуалізації жінок, оскільки переконаний, що їхня врода трактується як мистецтво і призначена для сприйняття, а не використання.

Отже, попри свою складність, роман «Доктор Серафікус» написаний у минулому столітті висвітлює та розкриває тогочасні теми тієї доби які актуальні й у теперішньому, він зачіпає тему самотності, людських взаємин, свободи вибору та пошуків сенсу. Стил ь Домонтовича тяжіє до модерністської літератури, що вимагає уважного читання й осмислення, тому візуальна інтерпретація є складним, але перспективним завданням.

Актуальність теми

У зв'язку з російсько-українською війною та проблемою русифікації все частіше популяризують різні складові української культурної та історичної спадщини. Піднімаюся теми про минулі тисячоліття, письменників, художників, акторів та події, що спіткали їхні життя. Думаю, вже кожен знає про будинок «Слово» що на Харківщині. Не менш відомими є київські неокласики – група українських поетів і письменників модерністів початку ХХ століття, лідером яких був Микола Зеров, а учасниками Максим Рильський, Юрій Клин (Освальд Бургардт), Павло Филипович, Михайло Драй-Хмара та ін. Віктор Петров (Домонтович) також належить до неокласиків, твори якого входять до української класики.

Жага до національної самоідентичності, збереження культурної спадщини та цінностей, спонукають до розповсюдження творчості цих письменників, поетів. У сучасному культурному просторі особливої актуальності набуває переосмислення літературної класики через новітні візуальні форми. Ілюстрація як спосіб візуалізації, що поєднує образ і ритм, дає змогу по-новому сприймати складні художні твори й зробити їх доступнішими для ширшої аудиторії. До моєї уваги припав роман В. Петрова-

Домонтовича «Доктор Серафікус», що є знаковим твором українського модернізму. Його інтелектуальна складність і філософська глибина ставлять виклики перед візуальною адаптацією, водночас відкриваючи широкі можливості для творчого осмислення. Створення ілюстрацій до цього твору сприятиме популяризації української класики.

Об'єктом дослідження є художньо-образна система роману Віктора Петрова-Домонтовича «Доктор Серафікус» та її візуальна інтерпретація в сучасній ілюстрації.

Тоді як **предметом дослідження** є засоби та прийоми створення серії авторських ілюстрацій до роману «Доктор Серафікус», що відображають філософський та естетичний зміст і психологічну багатогранність твору.

Новизна роботи

Як уже було згадано, роман «Доктор Серафікус» був випущений у далекому 1947 році, це була його перша адаптація без ілюстрацій, а лише текст. Але є й сучасні видання роману, наприклад, книга з серії «Vivat класика» у видавництва «Vivat» (2024), а також ілюстрована книга від видавництва «Основа». Наразі, це всі інтерпретації роману, тож створення ілюстрацій до складного філософського роману української класики з використанням своєрідної техніки, що вирізнятиметься від попередніх адаптацій, буде цікавим та новаторським рішенням. Проте існують візуалізації інших творів та романів, тому ідея візуальної інтерпретації класичної літератури зустрічається не вперше.

Новизна роботи полягає у використанні графічних прийомів для передачі періоду та подій, у спробі зберегти іронічний тон і складну внутрішню філософію та драматургію тексту. Окрему увагу приділено стилізації відповідно настроям міжвоєнної доби, а також адаптації складної літературної мови у зрозумілий і доступний для аудиторії візуальний формат.

Таким чином, робота має новаторський характер у межах українського ілюстративного мистецтва, сприяє розвитку української сучасної ілюстрації як серйозного творчого інструменту та популяризує національну літературну спадщину через сучасні візуальні засоби.

Мета і завдання роботи

Метою роботи є створити серію ілюстрацій за мотивами роману В. Петрова-Домонтовича «Доктор Серафікус», адаптуючи філософський зміст твору у формат сучасного візуального наративу з метою популяризації української класичної літератури.

Для досягнення мети необхідно слідувати таким завданням:

1. Аналіз роману «Доктор Серафікус» В. Петрова-Домонтовича як джерело для візуальної інтерпретації.
2. Дослідження історичних фактів описаного періоду та подій роману.
3. Визначення та обґрунтування передумов загальної концепції роботи та авторського бачення теми.
4. Дослідження українських та зарубіжних ілюстрацій до класичних творів та романів.
5. Підбір і систематизація художніх аналогів до роману, їх аналіз задля формування власного художнього підходу.
6. Визначення прийомів, технік і графічних рішень для практичної роботи, пошук комплексного рішення візуальної мови твору.
7. Створення практичної частини роботи на основі досліджених та розглянутих матеріалів.

Методи дослідження. Для достовірності дослідження необхідне інформаційне та аналітичне підґрунтя яке базується на підставі вирішення завдань даного дослідження. Застосування аналітичного методу надасть чітке

розуміння формалізації художньо-образної системи роману В. Петрова-Домонтовича «Доктор Серафікус», його ідейно-тематичних акцентів, філософського підтексту та особливостей авторського стилю.

Важливу роль займає порівняльно-історичний метод, який дозволяє проаналізувати особливості ілюстрування інтелектуальної прози в українському та європейському мистецтві, а також допоможе виявити схожість або відмінність рис у візуальних підходах до складних літературних текстів.

Мистецтвознавчий метод спрямований на дослідження композиційних, колористичних і графічних рішень у сучасній ілюстрації, визначення їхнього впливу на сприйняття художнього образу.

Теоретичний та його похідні методи застосовуються задля узагальнення наукових підходів і понять, пов'язаних із образотворчою інтерпретацією літературного твору, художнім образом, візуалізацією філософських ідей та стилістикою графічної ілюстрації:

1. онтологічний: цей метод допоможе визначити значення ілюстрацій в культурі та суспільстві, їх розвиток як явища, зміни з часом, вплив середовища; у моєму випадку це означає розглянути роль української та зарубіжної ілюстрації, авторів, як і що впливало на стиль, кольорову палітру, композиційне рішення, образи та ін.;
2. діалектичний: допоможе проаналізувати еволюцію стилів ілюстрацій різних епох в межах ХХ ст. та сучасності, які суперечності впливали на ці зміни;
3. герменевтичний: за допомогою цього методу можна проаналізувати сенси, закладені в образах ілюстрацій; те, як вони сприймаються читачами; це допоможе сформулювати відповідний образ героїв роману, пояснити на яких підставах обраний стиль та спосіб (діджитал, ручна робота) виконання ілюстрацій; даний метод можна поєднати з

семіотичним, за допомогою якого можна дослідити символіку, візуальний код, метафори у ілюстраціях;

4. феноменологічний: проведення аналізу цим методом можна визначити те, як сприйматимуться ілюстрації, які емоції вони викликають; такий аналіз також допоможе визначитися з конструктивно-пластичним та художнім рішенням;

Практичний метод відноситься до завершальної частини дослідження, адже з визначеною стилістикою, художнім та композиційно-пластичним рішенням, образами та сенсами можна приступити до реалізації та створення концепцій, та вибір оптимального рішення.

Отже, застосування та поєднання таких методів як аналітичний, порівняльно-історичний, мистецтвознавчий, теоретичних методів: онтологічний, діалектичний, герменевтичний, семіотичний, феноменологічний та практичний метод допоможуть знайти необхідний матеріал і якісно опрацювати та проаналізувати його, допоможуть сформулювати концептуальну основу дослідження, визначити логіку побудови художнього образу, надасть змогу визначити характер та особливості роману та його персонажів, вибір стилістичного напрямку та принципи композиційного вирішення ілюстрацій.

Хронологічні та територіальні межі дослідження Хронологічні рамки обмежені періодом написання роману «Доктор Серафікус» (1920-30-ті роки), тому буде розглянуто ілюстрації з XX по XXI століття, які охоплюють цей період. Територіальні межі: Україна.

Структура дипломної роботи складається із вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків (А – список ілюстрацій; Б – альбом ілюстрацій).

РОЗДІЛ 1 КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО РОМАНУ «ДОКТОР СЕРАФІКУС»

1.1 Аналіз змісту та художніх особливостей роману «Доктор Серафікус» як основа для візуальної адаптації

Через популяризацію національного надбання та спадщини у нашому сьогоденні, вбачаю необхідність у створенні різноманітних адаптацій української літератури. Тому для цього, було обрано інтелектуальний роман письменника з неоднозначним, але тяжким життєвим шляхом у період 20-х–40-х років XX століття Віктора Петрова (Домонтовича) «Доктор Серафікус», про що докладніше розповідаю далі.

Віктор Петров, він же В. Домонтович, одне з його численних псевдонімів, народився в 1894 році у Дніпрі (на той час Катеринослав). Він відомий український письменник, філософ, історик, археолог, культуролог, літературознавець, доктор історичних та філологічних наук, а також один з засновників жанру українського інтелектуального роману та жанру романізованої біографії. Його життя, як і всіх відомих діячів того часу, спіткали штучний голод 1921–1922 років, утиски та репресії, громадянська війна, переслідування НКВД та радянська окупація. У свої майже 20 років Петров перебрався до Києва, який був осередком українського модерну, та вступив на історико-філологічний факультет Університету Святого Володимира. На цей час у київських театрах демонструються п'єси авангардних драматургів, приїждять такі персони як Лесь Курбас, який дебютує у виставі «Мазепа» Юліуша Словацького, та за рік після цього його театральна студія розпочинає постановки відомих українських авторів. У підвалі готелю "Континенталь" містилося поетичне кафе "ХЛАМ": "Художники, Літератори, Артисти, Музиканти". 1918 року Павло Тичина читав там вірші з тільки-но виданих "Сонячних кларнетів".[1] Попри порив культурного осередку, несприятливі події, такі як голод та громадянська війна, завадили Віктору Петрову перебувати та навчатися в Києві. Йому

доводилося часто змінювати роботу, але вдавалося викладати в школах та вести різноманітні курси. За час перебування в місті Петров встиг познайомитися з Миколою Зеровим та Освальдом Бургардтом, яких разом запросили викладати у провінційній Баришівці. «Це місце стало майже мистецькою столицею, де зблизилися естетичні та творчі позиції майбутніх неокласиків. Віктор Петров потоваришував із Зеровим, заприятелював з Павлом Филиповичем. Познайомився із Софією Зеровою – зародилося кохання на все життя» зазначає В. Агєєва. [1] Як бачимо, він органічно почувався у товаристві українських письменників, але є й інша сторона медалі, Віктор Петров був вимушений працювати на НКВД та був таємним агентом. Його подальший життєвий шлях був тривожним, йому доводилося весь час перебувати в постійній напрузі, його життя радше скидалося суцільну гру в лапах НКВД, бо вони знали на чому можна зіграти. Домонтович справді боявся арешту, тортур чи побиття. Все через те, що його товариші Микола Зеров, Павло Филипович, Марк Вороний та інші члени так званої підпільної націоналістичної організації, вже були допитані варварськими методами, після чого були засуджені до різних термінів позбавлення волі. Петров працював під постійним наглядом, часто був звинувачений у нібито співпраці з контрреволюційними або антирадянськими організаціями, за що йому доводилося писати заяви з виправданнями. Через подальші воєнні дії Домонтовичу доводилося багато емігрувати. Незважаючи на всі події йому все ж вдалося зробити великий вклад як в науці так і в літературі. Його перший роман «Дівчинка з ведмедиком», випущений ще у 1928 році. Який з одного боку є захопливою й екстравагантною любовною історією, але й водночас це роман про ірраціональність історії, про зміну культурних орієнтацій, про трагічну розколотість людини, якій випало жити у кризову добу.[1] У цей же час був написаний й подібний за сюжетом роман «Доктор Серафікус», але виданий набагато пізніше, та третій модерністський роман «Без ґрунту». Вони стали класикою української літератури.

Обраний роман «Доктор Серафікус» відзначився для мене своєю іронією й ірраціональністю, зважаючи на те що історія є доволі філософською та розкриває важливі теми. Він написаний ще у 20-х роках ХХ століття, події якого відбуваються в осередку тогочасного Києва. В основу роману закладено майже автобіографічного персонажа та головного героя на прізвище Комаха. Інтелігентний чоловік, професор відданий своїй роботі, але страх як не любить спілкуватися з людьми та заводити нові знайомства, особливо з жінками, та ще й доволі невпевнений у собі. Все через його світогляд. Він часто впадає у роздуми та не помічає нічого навколо, через що його прозвали Доктор Серафікус, що й лягло в основу назви роману. Існує декілька версій походження прізвиська. Наприклад, на думку Віри Агеєвої ймовірним посиланням є роман Оноре де Бальзака «Серафіта» (1834), головним героєм якого став андрогін Серафітус/Серафіта, або за дослідженням Тетяни Белімової вірогідним є запозичення з англійської мови слова «seraphic», що з перекладу на українську означає ангельський, неземний, такий що свідчить про красу, базовану на моральних цінностях. Саме таким і був Комаха. Проте все змінюється з появою інших героїв, які змушують його виходити з зони комфорту[4].

Першою особою що зацікавила Серафікуса була 5-річна дівчинка Ірця, звичайна дитина зі своїм світосприйняттям, але на диво з серйозним характером, така «поважна й незалежна п'ятилітня дівчинка». Він зустрівся з нею у скверику, де вони й познайомилися. Дізнавшись його прізвище вона прозвала його «комашиний тато», зокрема й через його зовнішній вигляд, бо він мав кремезний вигляд і мав великі руки. Йому подобалося вести з нею діалоги. Після цього він всерйоз думав про те, чи можливо завести дитину без участі жінки. Це саме той випадок ірраціональності у творі, де попри всю освіченість головного героя, він задається питаннями, на які вочевидь є наукове пояснення, і тому здаються цілковито абсурдними.

У романі також піднімаються теми бісексуальності. Це настає в період знайомства Комахи з художником Корвиним. Він відрізняється впевненістю, енергійністю та рішучістю, таким чином стає протилежністю головного героя. Його образ асоціюється з активною, дієвою людиною, яка не піддається самоаналізу, а просто живе повноцінним життям. Його поведінка є втіленням життєвого реалізму, на противагу абстрактному інтелектуалізму Серафікуса. Автор натякає на нібито любовну зацікавленість між Корвином та Комахою.

У романі з'являється ще одна героїня – акторка та перекладачка Вер Ельснер з якою знайомиться художник Корвин, та за певний час спілкування закохується в неї. Він багато розповідає про дивакуватість товариша Доктора Серафікуса, через що Вер просить їх познайомити. Знаючи про взаємини Комахи до жінок, Корвин все ж вмовляє його зустрітися. Вер виявилася витонченою, інтелігентною та освіченою жінкою. Вона нагадує героїнь європейської інтелектуальної прози: в ній поєднані привабливість і недосяжність, душевність і відстороненість. Через її витончену манеру поведінку вона є втіленням жіночого інтелектуального начала, але водночас — символ емоційної закритості й самотності. Що є ще однією порушеною темою автором. Вер викликає у Серафікуса захоплення й страх водночас. Її непередбачуваність і внутрішня сила змушують його ще глибше занурюватися в рефлексії, вона похитнула його світ. Її стосунки з головним героєм емоційно стримані, неоднозначні, позначені взаємною непевністю. Між цими трьома персонажами виникає любовний трикутник, але не в змозі досягти бажаного стосовно Комахи, Вер відповідає взаємністю Корвину.

Ще однією пересічною героїнею є Тася, вона жила по сусідству з Комахою, з якою він, знову ж таки, уникав спілкування. Та все ж таки вона знаходить привід для спілкування з ним. Тася — жвава, безпосередня, чуттєва, з елементами простоти, що межує з наївністю. Вона виступає антиподом стосовно інтелектуального, внутрішньо роздвоєного Серафікуса. Її емоційність і тілесність викликають у нього внутрішнє сум'яття, тривогу,

відчуття втрати контролю. Вона уособлює непередбачуване, інстинктивне, живе, чого боїться або не може прийняти головний герой.

Отже, зважаючи на особистість та інтелектуальність автора та його манеру написання роману та унікальний образ персонажів, слід обрати стриманий стиль, але водночас розкрити всю його психологію та іронічність. Роман «Доктор Серафікус» порушує низку глибоких екзистенційних тем: самотність, відчуження, пошуки сенсу буття, страх перед вибором і свободою, абсурдність людського існування. Головний герой — це людина інтелекту, яка постійно сумнівається, аналізує, уникає дії, натомість занурюється в рефлексії. Через ці теми постає образ людини, паралізованої власним мисленням. Головна ідея полягає у візуалізації складного твору простими засобами, використовуючи сучасну графічну мову аби розкрити багатогранний сюжет та передати характер героїв. Ілюстрації за мотивами цього роману це спроба створити лаконічну адаптацію, переосмислити та доповнити класичну літературу.

1.2 Тенденції української ілюстрації та її особливості

У контексті сучасного візуального мистецтва книжкова ілюстрація виступає не лише супровідним елементом літературного твору, а й самостійним художнім об'єктом. Останні десятиліття продемонстрували виразну трансформацію підходів до композиції, колориту та техніки, що спричинило появу нових стилістичних напрямів і форм подачі зображення. Дослідження цих тенденцій дозволяє окреслити ключові закономірності розвитку ілюстрації та визначити, як художник може поєднати традиційність із інновацією у візуальному рішенні книги.

Книжкова ілюстрація перебуває у стані динамічного генезису, що сприяє появі нових композиційних рішень та художніх технік. Розвиток цифрових технологій, зростання ролі авторського стилю формують цілісну систему тенденцій, які визначають актуальний напрямок зростання ілюстративного мистецтва. Вони є необхідним інструментом для розуміння

того, яким чином сучасні художники інтерпретують літературний текст та які засоби використовують для створення візуального образу твору. Саме тому в контексті роботи над серією ілюстрацій до українського роману, варто розглянути тенденції вітчизняної графіки.

Справжній резонанс у галузі графіки стався саме наприкінці XIX – початку XX століття. На межі цього періоду зародилося безліч стилів та напрямів, таких як неопримітивізм, модерн, авангард, експресіонізм, конструктивізм та ін. Художники прагнули привернути увагу до національної ідентичності та традицій, як зазначає В. Зайцева, характерною естетикою цих століть, був потяг до середньовічних ідей і був прив’язаний до ідей етнічного відродження та до ідей символізму та модерну.[7] 20–30-ті роки XX століття були періодом відродження минулого та традицій, де у пошуку нової пластичної мови та нової подоби художнього образу утворилося три, так званої, школи або моделі, представниками яких були М. Бойчук, В. Кричевський та Г. Нарбут. Кожен з них черпав натхнення не зі станкових творів, а з синтетичних явищ. Наприклад, М. Бойчук у своїй творчості звертався до мистецтва ікони, неовізантизму, а далі до мистецтва «князівської доби», Ф. Кричевський запозичував форми та мотиви в народному мистецтві та орнаментах та витворах ужиткового мистецтва сільських будинків. Г. Нарбут в свою чергу тяжів до класицистичної доби та бароко.[15, С.32] Неопримітивізм був загальною тенденцією на той час, де митці прагнули до того, щоб перетворити життя на витвір мистецтва. Згодом було прокладено шлях від модерну до авангарду та його методів, напрямів та шкіл, проте ідея поширення самотності лишалася значущою моделлю.

Впродовж наступних 30–40-х до початку 50-х років XX століття основна увага приділялась реалістичній ілюстрації оповідного характеру, що робило її фактично станковим мистецтвом з фокусом на академічну грамотність композиції. Завданням художників було розкрити зміст літературного твору та психологічної характеристики героїв. Це помітно у

творчості В. Касіяна та М. Дерегуса, ілюстрації яких розглянуто у другому розділі.[2]

Наступний період 50–70-ті роки ХХ століття сповнені духом новаторства, пошуком національної своєрідної мови та нових форм. Друга половина 50-х стає новим етапом у становленні української книжкової графіки, цей час характеризується як період піднесення та розквіту. Тоді почала творити нова плеяда художників, зокрема Г. Якутович, А. Базилевич, С. Абрамович та ін.[2] Нова художня мова пояснювала появу низки станкових графічних циклів за мотивами літературних творів, у яких втілювався широкий синтетичний зміст книги в цілому, а не окремих рядків тексту, конкретної сюжетної ситуації, і це, у свою чергу, сприяло подоланню в книжковій графіці «ілюстративності». З появою нових послідовників у 1960-х роках розвивалося нове обличчя української графіки. У цей час формується нова графічна мова – ліногравюра. Особливість, якої полягає в чітких лініях та лаконічно стриманих кольорових рішеннях. До 1970-х років стала помітною тенденція популяризації української історії, народного побуту та мистецтва, яка проявлялася в графічній техніці. Представники цього періоду наповнювали твори естетичністю народного духу, створюючи низку графічних ілюстрацій до творів класиків української літератури [8].

Середина 80-х років ХХ століття була також сповнена змін у виражальній художній мові та поглядах. Актуальності набули митці андеграунду та художники, так званої, «нової української хвилі». З початку 90-х простежується тенденція зосереджена на візуальній самостійності художнього образу, на виборі техніки, яка допомагає авторові створити власний пластичний код [8]. Художники надають перевагу чистоті образно-пластичних рішень, яка позбавлена літературних асоціацій та семантичного навантаження. [15, С.18]

Книжкова ілюстрація ХХІ століття сповнена новаторства, зокрема завдяки появі цифрових технологій. Ілюстратори все ще звертаються до

звичних матеріалів та технік, художнім творам притаманна емоційна образність та символізм, особливою рисою є виражений авторський стиль. Композиція набуває нової форми, особливостями якої стають асиметрія, вільні ракурси та кінематографічність. Останнім часом знову набуває поширення стилістика імітації текстур, традиційними матеріалами. Намальовані від руки елементи виражають особливий характер ілюстрації, роблячи її чимось теплим та особистим, чого споживачам не вистачає у суто цифрових роботах. Ростає попит на деталізовані зображення, які поєднують у собі незмінну класику та сучасні художні та композиційні рішення. Така стилістика цінується своєю недосконалістю, нерівними лініями та тонкими нюансами, які не може відтворити цифровий інструмент. І це надає унікальності роботі та виступає сильним візуальним акцентом. [26]

Отже, ілюстрація пройшла цікавий тернистий шлях, пережила велику кількість тенденцій під впливом художніх стилів, напрямів та дійшла до цифрової ери. Але не зважаючи на це графіки та ілюстратори впевнено використовують усі можливі ресурси та техніки для втілення своїх творчих ідей, створюючи ілюстрації до різних видань, зокрема й класичних творів літератури та вдало поєднують все з цифровим мистецтвом.

1.3 Формування та обґрунтування концепції теми

Розглянувши та проаналізувавши особливості роману та тенденції книжкової графіки та ілюстрації, можна зробити висновок, що для розкриття багатогранного сюжету твору необхідно обрати просте та доступне художнє рішення. З огляду на тенденції ХХ століття в період модерну, де здебільшого створювалась складна виважена графіка, завданням якої було популяризування національної самоідентичності, цілком могло б увійти в основу концепції. Проте така складна мова може перешкоджати та перенасичувати текст. Зважаючи на те що робота включає в себе лише серію ілюстрацій, а не комплексне оформлення, варто враховувати те як ілюстрація сприйматиметься поряд з текстом. Тому прийнято рішення, що візуалізація

іронічного, місцями ірраціонального та психологічно навантаженого роману «Доктор Серафікус» має бути більш мінімалістичною та лаконічною та включати в себе сучасні тенденції. Слід також врахувати унікальні образи персонажів, та передати їх характер, притримуючись стриманого стилю. Композиційне рішення має включати в себе просту графічну мову, саме через це технікою виконання буде туш та перо. Вона дозволяє створювати прості стилізовані зображення, що і є головним завдання роботи у створенні ілюстрацій до роману.

Ілюстрації також мають нести емоційно-психологічну та естетичну функцію, тобто забезпечувати вплив на емоційний настрій читача та допоможуть створити єдиний художній образ. Таким чином ілюстрації посилюватимуть емоційно-художню дію тексту.

Робота передбачає створення 8 вертикальних ілюстрацій на А3 форматі, дві з яких будуть полосними, тобто ті які розміщуються на суміжних сторінках розвороту, але розділені на 2 частини. Інші 4 ілюстрації – напівсмуговими.

ВИСНОВКИ ДО ПЕРШОГО РОЗДІЛУ

На цьому етапі, проведено ознайомлення з життєписом автора та його романом, виявлено специфіку твору та його особливості, розглянуто характери персонажів. Також було розглянуто тенденції графіки та ілюстрації в межах XX–XXI століття. Ця інформація дала змогу визначитися зі подальшим стилем ілюстрацій та сформувати концепцію роботи. Через багатогранність роману, візуалізація потребує лаконічного та простого підходу, який відповідатиме настрою та розкриє характер героїв та сюжету.

РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ ТВОРІВ

Візуальна адаптація літературного твору вимагає не лише глибокого розуміння першоджерела, а й ознайомлення з художнім досвідом інших авторів, які працюють у сфері ілюстрації, графіки . Аналіз художніх творів –

важливий етап у формуванні концепції для створення серії ілюстрацій, адже він дозволяє вивчити різноманітні стилістичні, композиційні й технічні підходи до візуального переказу складних тем.

У цьому розділі розглядаються художні аналоги – як українські, так і зарубіжні, що репрезентують сучасні тенденції у сфері авторських ілюстрацій, адаптацій класичної літератури. Мета цього аналізу – виокремити ефективні візуальні рішення, що можуть бути адаптовані або трансформовані у власному проєкті, а також визначити принципи побудови образної мови для передачі глибинного змісту літературного тексту засобами ілюстрації.

2.1 Багатогранність книжкової графіки на прикладі ілюстрацій ХХ століття до творів української літератури

Книжкова ілюстрація це своєрідний спосіб інтерпретації тексту ілюстратором. Вона може бути витвором мистецтва який доповнює текст, а може бути повноправним елементом внутрішнього художнього оформлення. Ілюстрація пройшла довгий та тернистий шлях становлення, через історичні зміни, вплив суспільства та появи різноманітних стилів, напрямів та методів. Тож у цьому підрозділі буде розглянуто та проаналізовано особливості графіків та ілюстраторів ХХ століття. До уваги були обрані роботи створені до українських творів, деякі з яких відносяться до класичної літератури.

На початку ХХ століття поняття книжкова графіка або ілюстрація ще не набуло обширного значення, образотворче мистецтво було схильне до живопису, станкових творів, дизайну театральних костюмів, зовнішнього оформлення книжок, плакатів та інших форм мистецтва. Та попри це, ілюстрація все ж проявлялася у творчості багатьох українських художників. Основну плеяду графіків навчали найбільш відомі Г. Нарбут, В. Кричевський та М. Бойчук, саме вони зародили мистецтво ілюстрації та її стилістичні напрями.

У 20-30-х роках почав свою творчість І. Падалка, послідовник школи «бойчукістів». Цей художник став одним з фундаментаторів харківських графічних шкіл, одна з яких тяжіла до європейських авангардових течій, перш за все до конструктивізму, а інша до розвитку національного явища, як бойчукізм. Серед його визначних робіт є обкладинки до книжок С. Таранушенка «Мистецтво Слобожанщини» та І. Котляревського «Енеїда». Більшість робіт художника було втрачено, через сталінські репресії 30-х років. Поміж тим, зберіглось кілька творів, дві з яких це ілюстрації до поеми «Енеїда» та « Слово о полку Ігоревім».(Рис.9) Перша з них вирізняється своєю щільною побудовою композиції, насичених багатолюдними сценами. Те саме можна й сказати про другу ілюстрацію, в чому прослідковується рука майстра, але єдине що їх відрізняє це техніка виконання. Творчість І. Падалки неможливо віднести до якогось певного напрямку, в його роботах простежується як неопримітивізм, так і реалізм, конструктивізм та функціоналізм. [15, С.99]

Ще однією визначною постаттю є А. Петрицький, основна його творчість була зосереджена на створенні графіки театральних костюмів, проте він також оформив кілька збірок поезій. Школа О. Екстер дала певний поштовх для подальшої діяльності митця. Аналізуючи його малюнки театральних образів, можна помітити схожу графічну мову і в його ілюстраціях. О. Ковальчук зазначає, що попри вже сформовану особистість, він черпає натхнення у однодумців, на боці революційно-сміливого «лівого» мистецтва. Він втілював у образні форми жорсткі, лаконічно вибухові ритми. Вершину його художньої популярності визначають художні експерименти 1920-х – початку 1930-х років, коли митець застосовував конструктивістські ритми. [14, С.120] Проте А. Петрицький вдало поєднував й інші художні стилістичні напрямки та течії. Наприклад, в його ескізах театральних костюмів простежуються ознаки Ар Деко, через порушення пропорцій, геометризацію елементів та фовістську естетику «вітального декоративізму». Перші спроби в книжковій графіці пов'язані з футуризмом, він оформив

збірки поезій М. Семенка, «П'єро мертвопетлює», повість І. Дніпровського «Фаланга» (Рис.5) та подекуди створював ілюстрації до журналів. [15, С.122]

Одним з провідних митців, чий творчий шлях почався також у 1930-х, був В. Касіян – український графік, який зробив вагомий внесок у розвиток не тільки в станкову графіку, але й у книжкову, а також у галузь плакату. Він працював у різних графічних техніках, таких як гравюра на металі, лінорит, дереворит, літографія, рисунок олівцем, пером та акварелі. На початку творчості був змушений працювати на замовлення та створювати пропагандистські твори. Проте лейтмотивом його робіт також є й висвітлення українського народу та його історії, саме тому В. Касіян звертається до Великого Кобзаря. Його ілюстрації до віршів та поем «Кобзаря» Т. Шевченка (1937)(Рис.2) мають реалістичну форму відтворення сюжетів. Композиційна виразність побудови полягала в розташуванні персонажів по колу біля центральної особи, на яку вони звертають увагу. Образи мають індивідуальний характер, а саме вирази обличчя, жести та пози. Можна помітити що митець прагнув донести красу людей та рідного краю.[2] Він сміливо працював з композицією та матеріалом, майстерно передавав настрій сюжету та його героїв. Знання про Україну, її історію та культуру, вміння трактувати особливості образів наближаючи їх до духу і тону Шевченкової поезії, які дали змогу Касіяну створити співзвучні ілюстрації до творчості поета [27].

Справжнього розквіту книжкова графіка та ілюстрація набула наприкінці 50-х років. Почався новий етап українського образотворчого мистецтва. Жорстокий ідеологічний тиск та обмеження у творчості митців трохи послабився, але «принцип соціалістичного реалізму» лишався обов'язковим, але на противагу цьому, у порівнянні з попереднім періодом, стала можливою свобода у виборі тем, засобів втілення художнього задуму, виявленні національної самобутності. Значна кількість художників прагнула відійти від копіювання прямолінійності життя, натомість вони зверталися до

символічних образів і поетичної інтерпретації довколишнього осереддя. Поетизація стала провідною тенденцією наступних поколінь. [23, С.91]

За цей період художники, графіки встигли створити безліч визначних робіт, які були і є прикладом наслідування. Серед таких митців є М. Дерегус. Він успішно працював як живописець так і графік. Також експериментував та практикував різні техніки, олійний живопис, акварель, офорт, монотипія, літографія та ін. Значним доробком, в ряду з іншими роботами, є ілюстрації до української літератури, а саме до творів Т. Шевченка, Л. Українки, М. Гоголя, Н. Рибак. В роботах Дерегуса простежується тяжіння до епічних, історично значимих подій, наприклад, в ілюстраціях до повісті «Переяславська Рада».(Рис.10) Ілюстрації є яскравим прикладом історичної книжкової графіки радянського періоду з чітко вираженим ідеологічним спрямуванням. Твори створювалися в контексті офіційної історіографії, що визначило характер образного та композиційного вирішення. Художник створив узагальнено-змістовні твори з виразними психологічними характеристиками художніх образів. Сюжети ілюструють основні історичні етапи описані в повісті, він вдало зобразив героїв минулого, завдяки реалістичності зображень. Композиційне рішення несе в собі монументальний характер, що притаманно тому періоду. Ілюстрації мають центричну та багатофігурну структуру, що надає сценам масштабності та урочистості. Ритм композиції створюється через повторення фігур, що робить їх динамічними та підсилює правдивість історичних подій. Ілюстрації виконані у стриманій, переважно монохромній гамі, характерній для книжкової графіки того часу. Домінування контрасту світла й тіні сприяє драматизації сцен та акцентує ключові образи. Лінія — впевнена, жорстка, з чітким моделюванням форм, що наближає ілюстрації до естетики станкової графіки. Відсутність декоративності підкреслює серйозність і «історичну достовірність» зображуваного. М. Дерегус застосовує традиційні графічні засоби — активну лінію, штрихування, контрастні плями, що створюють ефект рельєфності. Техніка виконання сприяє узагальненню форм і водночас

зберігає виразність силуетів. Узагальнюючи можна сказати, що творчість Дерегуса поєднала у собі художні традиції 40– 50-х років і другою половиною 50– 70-х, коли на заміну оповідності та побутовій реалістичності ілюстрацій приходять узагальнено-символічні тенденції.[2, С.132-133]

До кола митців цього періоду, які безпосередньо вплинули на мистецтво книжкової графіки, входить й С. Абрамович. Найбільш провідною частиною його творчості стало графічне мистецтво, насамперед ілюстрація. У пошуку нових засобів образотворення, у 50-х роках він звертається до лінориту. Однією з його робіт у цій техніці є серія ілюстрацій до роману О. Кобилянської «Земля».(Рис.23) Гравюри мають декоративний характер, попри гостру графічність композиції, де головну роль відіграє пляма силуету. [2, С.134] Композиції ілюстрацій вирізняються статичністю та врівноваженістю, що контрастує з внутрішньою драматургією сюжету. Ілюстрації виконані у стриманій, переважно монохромній або обмеженій тональній гамі. Такий підхід сприяє зосередженню уваги на формі, лінії та фактурі. Обрана техніка органічно відповідає ідейному змісту повісті, підкреслюючи її трагічний та філософський характер. Надзвичайно виразними є образи головних героїв, в них майстерно передано емоційний лад. Ілюстрації С. Абрамовича до повісті «Земля» демонструють приклад психологічно орієнтованої книжкової графіки, в якому домінує символічне та емоційне трактування сюжету.

Один з маловідомих, а точніше майже невідомих митців є М. Михалевич, який був українським художник-графіком. Половину свого життя провів в еміграції здебільшого працював у галузі театраль-но-декораційного мистецтва, проте в його творчості є й книжкова графіка. В певний період життя працював викладачем малювання, та створював на замовлення графічні карикатури до сатирично-гумористичного видання «Їжак». Згодом продовжував працювати в мистецтві графіки, малюючи рекламу для товарів та створюючи твори в жанрі ілюстрації.[5] В архіві ОУН зберігся один з таких проєктів – серія графічних малюнків до пригодницької повісті

«Клепачівський рейд» про часи Другої світової війни відомого українського літератора-емігранта Івана Смаль-Стоцького.[9] (Рис.7) Образна система ілюстрацій ґрунтується на протиставленні людини й ворожого простору війни. Центральними стають образи бійців, поданих не як індивідуальні портрети, а як узагальнений колективний образ учасників рейду. Візуальні образи мають епічний характер, водночас не втрачаючи відчуття драматизму. В композиції використовуються діагональні побудови, різкі зміщення композиційного центру, активна взаємодія фігур із простором. Простір у роботах не є нейтральним тлом, а виступає активним учасником дії. М. Михалевич використовує традиційні графічні прийоми — контрастні силуети, лаконічну деталізацію. Узагальнення форм сприяє зосередженню уваги на сюжетній дії та емоційному стані персонажів. Обрана техніка підкреслює суворість теми та відповідає документально-епічному характеру роману. Ілюстрації до роману «Клепачівський рейд» є показовим прикладом історико-воєнної книжкової графіки, який дозволяє простежити традиційний підхід до візуалізації воєнної тематики. Такий сюжет і підхід не часто зустрічався в ілюстраціях ХХ століття.

Повертаючись до майстрів, які творили на теренах України, чия спадщина вважається визначною у розвитку книжкової графіки. На відміну від попередників, яких об'єднували образно-стилістичні засоби, молодше покоління прагнуло до особистої неповторності. А. Базилевич був саме таким митцем. В його творчому доробку чимало ілюстрації до різноманітних творів української літератури та зарубіжної, а також народних казок. Особливою рисою робіт графіка була гумористична спрямованість, та подекуди зустрічаються і ліричні, і епічні теми. Головною метою образної мови Базилевича наблизитися до стилю літературного твору та надати головним героям глибоку психологічну характеристику. Тож вершиною його творчості цього періоду стала робота над поемою І. Котляревського «Енеїда».[2][18] (Рис.4) Її оформлення це здобуток дев'ятилітньої невтомної праці художника. Воно мало чітку книжкову композиційну структуру. Кожна з шести частин

була прикрашена шрифтовим шмуцтитлом та ілюстрацією на лівій стороні, інші ж малюнки розміщувалися з права кожного розвороту. Художник приділяв увагу цілісній композиції книги, створенню оригінальних шрифтів та зокрема серії ілюстрацій. В. Зайцева цитує монографію відомого критика та мистецтвознавця М. Криволапова, де він зазначає, що Базилевич переосмислив та розкрив сюжет, передав ті самі риси які описав автор «Енеїди», що надало його графіці особливого мистецького значення. [6, С.101–102] Його ілюстрації не мають сюжетно-оповідного мотиву. Гострі суперечності відображаються завдяки розкриттю характерів персонажів, які виступають в абстрактному тлі. Певні характерні побутові деталі, є маркером певного часу та місця, які автор влучно і лаконічно залучає. Ще однією особливістю ілюстрацій є поєднання контурного малюнку з кольоровими плямами, що підкреслює декоративність, національну своєрідність та приналежність до народного мистецтва. Вони відзначаються своєю складністю композиції, водночас динамічної та зрівноваженої, насичені рухом, багатофігурні, з активним чітким ритмом.[2, С.136–137] Образи персонажів вирішені в гротескній манері: вони наділені перебільшеними рисами, виразною мімікою й динамічними позами, що підкреслює комічність і соціальну іронію поеми. Завдяки поєднанню гумору, символіки та фольклорних мотивів ці роботи стали канонічними й суттєво вплинули на подальший розвиток української книжкової ілюстрації.

До молодшого покоління також належить графік, який працював як художник-постановник однойменного фільму «Тіні забутих предків» за проханням С. Параджанова, так і ілюстратором повісті. Мова йде про Г. Якутовича, який працював в галузі станкової та книжкової графіки. Створив значну кількість ілюстрацій до творів української літератури, виконував роботи в техніці лінориту, офорту та ксилографії. Над графікою до твору І. Коцюбинського «Тіні забутих предків» художник звернувся до техніки гравюри на дереві, цей проєкт є найбільшим значимим досягненням у творчості митця. Якутовичу вдалося відтворити поетичність літературного

твору, візуалізувати його красу сповнену духом народних міфів і легенд, неповторність гуцульського краю та його мешканців.[2, С.140–141][19] (Рис.6) Інтерпретація повісті є повністю творчим переосмисленням, в ілюстраціях він уникає індивідуалізації герої, його метою було розкрити характер описаних сцен. Найбільшу вагу він приділив багатолюдним та динамічним сценам бійок, взаємодії персонажів з природою та стосункам головного героя з оточуючими людьми. В роботі простежується реалістичність зображуваних герої, навіть пропри те, що повість наповнена міфічними істотами. В контексті періоду коли створювалася графіка, пояснює відстороненість від фантастичного, тому такі ілюстрації відповідали радянській традиції книжкової справи. В дереворитах Якутовича також помітна, притаманна тому часу, звернення до народних мотивів.[19] В роботах чудово виражена глибина сюжетів, завдяки лаконічній деталізації композиційного рішення, в графічній мові домінують лінія та контраст світла й тіні. Людина в цих роботах постає невід'ємною частиною природи, а пейзаж набуває сакрального значення. Ілюстрації не лише супроводжують текст, а поглиблюють його зміст, акцентуючи на темах долі, кохання й зв'язку людини з традицією.

У ХХ столітті можна виділити ще один етап становлення ілюстрації, який припав на 70–80-ті роки, під час якого розгорнувся процес, такий як «розкнижування» книжкової графіки. Художники генерації цих років повертаються до станкової серії, та надають перевагу офортним вирішенням та літографії. Одним з таких представників є С. Якутович, український книжковий графік та ілюстратор. В межах згаданого часу, варто розглянути його серію ілюстрацій до роману О. Гончара «Перекоп» (Рис.8), яку створив за допомогою офорту та акватинти. На відмінну від попередніх робіт художника, тут він повноцінно використовує колір, як важливу складову образної системи. Композиційна будова має традиційний вигляд стилістики С. Якутовича, чергування багатофігурних сцен з портретами окремих персонажів, де також застосовується панорамні сюжети.[17, С.76] Ілюстрації

позбавлені романтизації або пафосу, натомість художник акцентує на трагічності й жорстокості історичного моменту, вони зосереджені на темі втрати, зламі людської долі та війни. Саме тому герої роману постають у тяжкому психологічному стані. Узагальнені риси обличчя і деформована пластика фігур підкреслюють знеособлення людини в умовах катастрофічних подій. Така графічна мова дала змогу вдало передати настрої роману, а відмова від детальної проробки форм і декоративності стала причиною узагальнення образів і концентрації на смисловому навантаженні.

Серед майстрів книжкової графіки є й представники львівської школи, наприклад С. Караффа-Корбут. Вона проілюструвала близько 60 книг української та світової літератури, через безперервну працю та відданість книжковій графіці, мисткиню прозвали «графинею». [20] Її творчість здебільшого пов'язана з ілюстрацією до дитячих творів, але й також вона оформлювала й класичну українську літературу. Найвідомішою є її серія ілюстрацій до драми-феєрії Л. Українки «Лісова пісня», виконані у техніці кольорової ліногравюри. (Рис.4) Беззаперечно на майстерність та особливий стиль художниці вплинув період коли вона працювала в галузі декоративно прикладного мистецтва. Графічні твори виконано різким контуром, в індивідуальній манері рисунка. Зображення можуть здаватися площинними, але завдяки ніжному колориту, декоративності та орнаментальності вони виглядають лаконічно. Колорит ілюстрацій змінюється відповідно до подій, від світлих рожево-зеленкуватих відтінків до більш насичених та темніших, що говорить про трагізм твору, а також помітні прозорі фарби, які демонструють почуття Лукаша й Мавки. [16, С. 59] Семенюк у своїй статті описує ілюстрації до «Лісової пісні» так: «вони вражають своєю фантастичністю, легкістю подачі і одночасною глибиною художнього змісту. Відомі кожному художні образи персонажів повстали зовсім іншими, багатограними, такими, що не вкладаються в традиційні межі, кожен образ інший і дихає життям.» [24, С.173]

Отже, розглянувши приклади книжкової графіки ХХ століття, можна стверджувати, що вона багатогранна, різноманітна і має велике значення для української книжкової графіки та її розвитку. Кожен створив свій унікальний стиль. Інтерес до української літератури та її популяризації, дав поштовх на створення унікальних візуалізацій тих творів.

2.2 Сучасна українська ілюстрація класичних творів вітчизняної та світової літератури

Сучасна українська книжкова ілюстрація активно звертається до класичних творів вітчизняної та світової літератури, пропонуючи нову форму візуального рішення відповідно до актуальних культурних і соціальних контекстів. Художники-ілюстратори не лише зберігають зв'язок із традиціями національної графічної школи, а й переосмислюють усталені образи через сучасну художню мову, техніки та концептуальні підходи. У цьому підрозділі розглядаються характерні особливості сучасної української ілюстрації класичних літературних творів, її стилістичні та композиційні тенденції, а також приклади авторських інтерпретацій, що демонструють еволюцію взаємодії тексту й зображення в сучасному книжковому просторі.

Художникам сучасності характерна свобода стосовно мистецтва, яке необмежене ні формою, ні змістом, ні тематикою, і саме через це вільні підходи дають можливість за рахунок майстерної роботи з асоціативним мисленням глядача успішно реалізовувати будь-який проєкт. [21, С. 49] Але в контексті роботи буде розглянуто ілюстрації створені до творів класичної літератури, для того аби зрозуміти наскільки це актуально та які художні засоби, техніки та мову застосовують в своїх роботах митці ХХІ століття.

Ілюстрації цього художника відомі в багатьох країнах, він є визначним майстром книжкової графіки сучасності. В. Єрко, відомий своїми роботами у співпраці з видавництвом «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА». На його рахунок чимало проілюстрованих творів світового масштабу, зокрема й української літератури. Художник створив надзвичайно детально опрацьовані

ілюстрації, які він створює вручну та допрацьовує в графічних редакторах. Єрко займається оформленням книг, як для молодших так і для підлітків та дорослих. В своїх роботах він приділяє увагу найменшим деталям у своїй манері, проте у книжках для дорослих він рідше використовує колір, схильючись здебільшого до чорно-білої графіки. [11, С.20] Одним з таких прикладів є його ілюстрації до повісті М. Гоголя «Тараса Бульби». (Рис.1) Його ілюстраціям притаманна реалістичність та монументальність, пророблені характери персонажів розкрили період описуваних подій. Він не прив'язується до сцен сюжету, а інтерпретує своє бачення.

Творчий художній тандем Романи Романишин та Андрія Лесів демонструють інший підхід у створенні своїх ілюстрацій. Вони приділяють увагу кожному твору, а би обрати індивідуальний підхід до кожного з них. Наприклад, ілюстрації до роману Е. Гемінґвея «Прощавай, зброє», створені в мінімалістичній манері, з униканням зображень персонажів. Художниця пояснила їх вибір графічного рішення так: «...побачили фото з різними речами військових. І зрозуміли, що хочемо уникати фігуративу, не будемо малювати персонажів – вони і так чудово прописані в тексті, – плануємо зробити героями прості речі, які паралельно розкажуть цю історію від самого автора. Хотіли показати, що звичайними предметами дуже легко розказати навіть про війну.»[28] Візуальна мова ілюстрацій лаконічна й метафорична, в яких домінують узагальнені образи, стримана колористика, символи війни, втрати й крихкості людського життя. Композиції часто побудовані на контрасті порожнього простору й акцентних форм, що підсилює відчуття самотності та відчуження. Вони створювали різні текстури, малювали елементи та використовували трафарети, які згодом оцифровували і робили нові образи. В їх роботах чудово поєднується техніки ручної роботи та цифрове опрацювання. [29] (Рис.11)

Прямим аналогом до теми є інша інтерпретація «Доктора Серафікуса», створена ілюстраторкою О. Селищевою. (Рис.12) Її підхід полягає у передачі

періоду модерну, саме тому її ілюстрації мають конструктивістський характер зі зображуваними урбаністичними сюжетами. Вона використовує в композиції чіткі геометричні форми та яскраві кольори притаманні конструктивізму, але поєднує їх з авторською графічною мовою та сучасними тенденціями. Техніка виконання подібна до кольорового олівця, або ж робота виконана цифровими засобами з імітацією звичних матеріалів.

Чимала кількість графіків та ілюстраторів звертаються до української класичної літератури. Кожен демонструє індивідуальні авторські підходи щодо художньої візуалізації. Це можна прослідкувати в ілюстраціях до таких романів як «Місто» В. Підмогильного [22] (Рис.27), «Чорна рада» П. Куліша [30] (Рис.26), «Тигролови» І. Багряного (Рис.25), або ж драми-феєрії «Лісова пісня» Л. Українки (Рис.24). Ці приклади книжкової графіки створюють нові сенси та бачення того як з серйозного чи то драматичного твору можна зробити цілий арт-об'єкт. Саме такі ілюстрації яскраво вирізняються стилізованим недбалим почерком з навмисною гіперболізацією деталей композиції, виразним символізмом та зрозумілістю, і в той же час, пронизливість сюжету створює задуманий автором настрій і не залишають байдужими споживачів. [21, С.49]

На останок, можна зауважити що сучасна ілюстрація не має меж для авторської візуалізації творів. сучасна українська ілюстрація класичних творів вітчизняної та світової літератури характеризується прагненням до авторського переосмислення тексту, відходом від буквальної ілюстративності та посиленням метафоричності й психологізму образів. Українські ілюстратори поєднують національні художні традиції з актуальними засобами візуальної мови й техніками. Це свідчить про еволюцію книжкової ілюстрації та її здатність популяризувати класичну літературну спадщину для сучасного читача.

2.3 Композиційні та стилістичні аналоги ілюстрацій

Для формування повноцінної художньо-образної системи необхідно визначитися з композицією та стилістичним рішенням твору. Головна ідея роботи полягає в тому аби передати дух роману. Як раніше згадувалося він має ірраціональний, іронічний підтекст, а сама мова твору є багатогранною та насиченою. Тому графічне рішення твору має бути доступне, просте, яке не перешкоджатиме та не навантажуватиме текст. Тож для відбору аналогів, виокремлено кілька критеріїв. Вони мають бути в стриманому стилі, спрощені та не надмірно деталізовані, в монохромних тонах. Для підкреслення іронічності твору, прийнято рішення застосувати наближений до карикатурного та сатиричного стилю в композиції ілюстрацій.

Роботи ілюстраторів Чарльза Дана Гібсона (Рис.13) та Джеймса Монтгомері Флегга (Рис.14) є прекрасним прикладом витонченості та стриманості. Їх роботи переважно виконані з використанням чіткої графічної лінії, контрастного штриха та вишуканої композиції. Персонажі вирізняються впевненістю та елегантністю. Тематика робіт часто пов'язана з побутовими сценами, романтичними або сатиричними сюжетами, що відображають соціальні норми та ідеали суспільства того часу. Стил малюнків Гібсона поєднує декоративність модерну з реалістичністю. Тоді як творчість Флегга демонструє перехід ілюстрації від декоративно-оповідної функції до інструменту масової комунікації.

Говорячи про сатиричність зображень, ілюстрації Рональда Серла (Рис.15) мають саме такий характер, адже художник працював у стилі карикатури. Такі ж сюжети та характер можна зустріти в графіці картуністів Хелени Елні Хокінсон (Рис.16) та Вітні Дарроува (Рис.18), які переважно створювали свої малюнки для періодичних видань. Композиції таких творів вдало передають емоції, рухи простою побудовою зображення.

Такий підхід вдало впишеться в основу композиційного та стилістичного рішення ілюстрації до роману «Доктор Серафікус», адже це відповідає концепції роботи.

ВИСНОВКИ ДО ДРУГОГО РОЗДІЛУ

Метою та завданням цього розділу було відібрати та проаналізувати багатогранність ілюстрації в межах XX–XXI століття які в своїй творчості зверталися до творів української класичної та іншої літератури, а також розглянути композиційні та стилістичні аналоги. У першому підрозділі обрано художників, графіків та ілюстраторів XX ст., чиї роботи безпосередньо вплинули на розвиток такої галузі як книжкова ілюстрація. Відмічено їхні головні якості, особливості художніх рішень, індивідуальність графічної мови та техніки виконання, від впливом різних періодів часу. В другому розділі розглянуто сучасні приклади візуалізації творів літератури. Були винесені висновки, що як і XX ст. так і в сучасності, графіки прагнули оригінальності та індивідуальності в своїх роботах, приділяли увагу деталям, що робить їх ілюстрації унікальним доробком для української книжкової графіки. Композиційні та стилістичні аналоги допоможуть сформувати художнє рішення ілюстрації до роману «Доктор Серафікус» та належним відповідним чином реалізувати концептуальне бачення проєкту.

РОЗДІЛ 3 ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

У даному розділі здійснюється обґрунтування практичної реалізації творчого задуму, спрямованого на створення серії ілюстрацій до літературного твору. Розглядаються основні етапи роботи над проєктом, вибір художніх засобів, технік і матеріалів, а також принципи композиційного та образного вирішення. Особливу увагу приділено взаємозв'язку між концепцією ілюстративної серії та її практичним втіленням, що дозволяє простежити логіку переходу від теоретичного осмислення до реалізації авторського художнього проєкту.

3.1 Етапи створення ілюстрацій до роману «Доктор Серафікус»

Початковим етапом у створенні серії ілюстрацій було ознайомлення зі самим романом, його особливостями, характером персонажів. У першому розділі розглянуто головні аспекти твору для формування художнього рішення та концепції роботи. Вона передбачає створення 8 ілюстрацій у техніці туш перо. Для цього обрано цікаві, на мою думку, фрагменти тексту до якого, власне створюватимуться ілюстрації.

Наступним етапом створення ілюстрацій є, звісно ескізування. Воно дає змогу продумати композиційний ритм робіт, обрати оптимальне художнє рішення розміщення деталей, персонажів, визначити головні плями та тональність ілюстрації. Наприклад, перший ескіз ілюстрації довелося розділити на дві окремі композиції, аби залишити більше простору.(Рис.29) На цьому етапі також важливо визначитися з зовнішнім виглядом героїв відповідно до їх характеру. Головний протагоніст в романі, професор Комаха, має кремезний вигляд з великими руками й ногами, незграбний, асоціальний та аскетичний. Маленька дівчинка з якою знайомиться герой на початку роману, допитлива 5-річна дитина, має світле волосся. Корвин, друг Серафікуса, високих худорлявий чоловік, має видовжені риси обличчя. З допомогою цих основних характеристик можна легко вибудувати портрети героїв, підпорядковуючись під обраний стиль та авторське бачення, враховуючи період подій роману. Таким чином було розроблено образи персонажів. Комаху зображено огрядним зі скругленими обрисами лиця з важкими окулярами на ньому. Одягнений у костюм, бо він все ж таки професор. Ірцю, 5-річну дівчинку, з розпаланим волоссям, на якому красується бантик, вбрану в сукню з фартушком. А художника Корвина – високим та сухорлявим, з вусами та довгим носом.(Рис.28) Дівчина Тася є студенткою, та за сумісництвом сусідкою Комахи, яка з'являється на 7 ілюстрації, зображено у довгій спідниці та блузі, з акуратно зібраним волоссям. Затвердивши ескізи можна переносити роботу на формат та починати роботу матеріалом. Під час цього завершального етапу варто

контролювати тональність штриху та фактур, щоб не перенаситити композицію і лишити більше вільного простору.

3.2 Особливості композиційного рішення

Загальний принцип композиційного рішення серії ілюстрацій ґрунтується на принципі стриманої, врівноваженої побудови, що відповідає інтелектуальному та психологічно загостреному характеру роману «Доктор Серафікус». Серія складається з 8 вертикальних ілюстрацій, 2 з яких полосні, тобто такі що розміщуються по обидві сторони розвороту, вони розташовані спочатку та в кінці. Простір та пляма в ілюстраціях відіграє важливу роль, створюючи ідеальний баланс білого, чорного та сірого. Його організовано за допомогою глибинною композиції таким чином важливим аспектом якого є гра з плановістю, перспективою та зміщенням центру композиції. В другій ілюстрації застосовано силуетне узагальнене трактування фігури, а на останній фрагментацію образу. Побудова композиції є асиметричною та діагональною, що створює відчуття руху, динаміки та психологічного конфлікту. В ілюстраціях також застосовується гіперболізація об'єктів, зміщення їхніх центрів, що особливо помітно на малюнку з фонтаном. У співвідношенні фігур та фону часто фігурує активний «працюючий» фон, це робить контраст між ними. Композиція кожної ілюстрації підпорядкована логіці всієї серії. Повторювані композиційні мотиви, схожі побудови або ритмічні елементи створюють єдиний візуальний наратив, що відповідає послідовному, аналітичному характеру тексту роману.

3.3 Техніка виконання

Для створення серії ілюстрації обрано графічну техніку туші та пера. Така техніка відповідатиме інтелектуально-психологічному характеру роману та лаконічно доповнюватиме його. Чіткість лінії дасть змогу контролювати форму та передати напружені внутрішні стани персонажів і філософську заглибленість твору. Перо забезпечує лінійну виразність та варіативність штриха — від тонких, майже графічно нейтральних ліній до різких,

експресивних контурів. Це сформує складну ритміку зображень, підкреслить композиційні акценти та створить конфігуративний простір без залучення кольору. Туш, у свою чергу, забезпечує насичений чорний тон, який посилює контраст між зображуваними формами й порожнім простором аркуша. Використання чорно-білої графіки сприяє узагальненню образів і концентрації уваги на змістовій стороні ілюстрацій. Відмова від кольору дозволяє зосередитися на лінії, ритмі та тональних співвідношеннях, що відповідає ідейній спрямованості роману та авторському баченню образної системи.

ВИСНОВКИ ДО ТРЕТЬОГО РОЗДІЛУ

Таким чином, у третьому розділі чітко обґрунтовано комплексне рішення серії ілюстрацій, визначено основні етапи створення ілюстрації, на основі дослідженої інформації. Завдяки ескізуванню вдалося досягти цілісності графічної мови та загальної композиції ілюстрацій. Створено відповідний характер героїв роману та сюжетного середовища. Описано основні композиційні особливості, аргументовано їх застосування, на прикладі деяких ілюстрацій. Визначено відповідну графічну техніку, яка забезпечить виразність серії ілюстрацій до роману «Доктор Серафікус».

ВИСНОВКИ

Поставленою метою роботи було створити серію ілюстрацій за мотивами роману В. Петрова-Домонтовича «Доктор Серафікус», адаптуючи філософський зміст твору у формат сучасного візуального наративу з метою популяризації української класичної літератури. Щоб впевнитися, чи всі етапи виконано, необхідно підбити підсумки встановлених завдань дослідження:

1. Проведено ознайомлення з життєвим шляхом автора, виявлено як історичні умови передували написання роману. Аналіз роману «Доктор Серафікус» В. Петрова-Домонтовича дав змогу розглянути літературний твір

як повноцінне джерело для візуальної інтерпретації. Було виявлено ключові ідейно-сміслові акценти роману, зокрема психологізм, іронічність, тему відчуженості особистості та інтелектуального конфлікту, які стали основою для формування образної системи ілюстрацій.

2. Дослідження історичних фактів і культурного контексту описаного періоду сприяло глибшому розумінню соціального та інтелектуального середовища, в якому розгортаються події роману. За допомогою отриманої інформації сформовано основну концепцію роботи та вибір художнього рішення.

3. Визначення та обґрунтування передумов загальної концепції роботи дозволило сформулювати цілісне авторське бачення теми. Було окреслено ключову візуальну мову та принципи образного мислення, що забезпечили концептуальну єдність усієї серії ілюстрацій.

4. Дослідження українських та зарубіжних ілюстрацій до класичних творів і романів дало змогу виявити основні тенденції розвитку сучасної книжкової ілюстрації, а також різноманітні підходи до інтерпретації класичного тексту візуальними засобами. Встановлено, те що попит на створення ілюстрацій до літературних творів актуальний незалежно від часу.

5. Підбір і систематизація художніх аналогів до роману та їх аналіз сприяли формуванню власного художнього підходу. Це дало змогу простежити розвиток ілюстрації в межах XX та XXI століття. Вивчення аналогів дозволило визначити ефективні композиційні, образні та стилістичні прийоми, які були адаптовані відповідно до авторської концепції проєкту.

6. Визначення прийомів, технік і графічних рішень для практичної роботи забезпечило пошук комплексного та цілісного візуального рішення. Обрані художні засоби спрямовані на передачу психологічної напруги та філософського змісту роману, що відповідає ідейному задуму роботи.

7. Створення практичної частини роботи стало логічним підсумком проведеного дослідження. Реалізована серія ілюстрацій підтвердила доцільність обраної концепції та продемонструвала можливість сучасного авторського осмислення класичного літературного твору засобами книжкової ілюстрації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Агеєва В. Радянський шпигун в українському авангарді. Віктор Петров-Домонтович. Історична спадщина України: візуальні джерела та архів – LocalHistory. URL: <https://localhistory.org.ua/texts/statti/radianskii-shpigun-v-ukrayinskomu-avangardi/>
2. Белічко Н. Ю. Українська книжкова графіка 50–70-х років ХХ ст. / Н. Ю. Белічко // Рукописна та книжкова спадщина України. - 2003. - Вип. 8. - С. 126–141.
3. Доктор Серафікус | osnovy publishing. Osnovy Publishing. URL: <https://www.osnovypublishing.com/product-page/doctor-seraficus>
4. Домонтович В. Доктор Серафікус / упоряд. В. Левицький. Харків : Vivat, 2024. 320 с.
5. Зайцев О. Творчість Михайла Михалевича в контексті розвитку декораційного мистецтва державного театру Карпатської України. *Феномен культури постглобалізму* : збірник матеріалів II Міжнар. науково-практ. конф., м. Маріуполь, 26 листопада 2021 р. / ред. Ю. Сабадаш ; упоряд. С. Янковський ; Техн. ред. О. Дейниченко. Маріуполь, 2021. С. 80–83.
6. Зайцева В. І., Кузьменко Г. В., Буйгашева А. Б. Особливості графічно-шрифтових композицій Анатолія Базилевича як приклад художнього оформлення обкладинок видань. *Ukrainian art discourse*. 2025. № 1. С. 97–103. URL: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.9>
7. Зайцева В. Українська книжкова графіка першої третини ХХ століття як об'єкт історико-мистецтвознавчих досліджень. *ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв*. 2018. № 36. С. 223–231.
8. Зайцева В., Буйгашева А., Стрельцова С. Образотворча своєрідність української книжкової графіки ХХ століття в загальноєвропейському культурному просторі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Т. 2, № 40. С. 4–10. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/40-2-1>

9. Ілюстрації Михайла Михалевича до книги “Клепачівський рейд”. Ч. 2 (29 арк.) – Архів ОУН. *Архів ОУН Українська інформаційна служба – Лондон*. URL: <https://ounuis.info/collections/printing-proofs/2367/iliustratsii-mykhaila-mykhalevycha-do-knyhy-klepachivskyi-reid-ch-2-29-ark.html>
10. Історична правда. Віктор Петров. Людина, яка повернулася в холод. Історична правда. URL: <https://www.istpravda.com.ua/articles/2024/10/10/164370/>
11. Кадоркіна Ю. Сучасна українська книжкова ілюстрація. Оформлення прози та віршованих збірок. *Молодий вчений*. 2018. Т. 12, № 64. С. 19–22. URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2018-12-64-5>
12. Коваль Н. Кого треба знати з українських графіків. Читомо | Культура читання і мистецтво книговидавання | Усе про книги | Читомо - портал про культуру читання і мистецтво книговидавання. URL: <https://chytomo.com/koho-treba-znaty-z-ukrainskykh-hrafikiv>
13. Ковальчук Г. І. Ілюстрація. *Українська бібліотечна енциклопедія*. Київ, 2014. URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/Ілюстрація>
14. Ковальчук О. Художник театру Курбаса: Анатолій Петрицький. Складний шлях становлення. *Курбасівські читання: науковий вісник*. 2012. № 7. С. 107–121.
15. Лагутенко О. Graphen Графіки : нариси з історії української графіки ХХ століття : книга. Київ : Грані-Т, 2007. 168 с. URL: <http://irbis-nbuv.gov.ua/ulib/item/ukr0000012508>.
16. Лагутенко О., Платонова К. Ілюстрації до «Лісової пісні» Лесі Українки в українській книжковій графіці другої половини ХХ століття. *Вісник Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури*. 2024. № 1. С. 56–61. URL: <https://doi.org/10.32782/naoma-bulletin-2024-1-8>
17. Ламонова О. Книжкова графіка Сергія Якутовича кінця 1970 – початку 1980-х років. *Студії мистецтвознавчі*. 2016. № 4. С. 70–79. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/StudM_2016_4_8

- 18.Лебедева К. Ілюстрації Анатолія Базилевича до "Енеїди" Івана Котляревського. Бібліотека українського мистецтва. URL: <https://uartlib.org/exclusive/buv-parubok-motorniy/?srsltid=AfmBOoo-I0hDywkn4kAn9yJEr6GKpFKXnsgWNfQeHuuiOSznbtCzWcgg>
- 19.Ліміна П. Дереворити Георгія Якутовича до "Тіней забутих предків". Я Галерея. URL: <https://yagallery.com/digest/gravyuri-georgiya-yakutovicha>
- 20.Овсяник Ю. Мавка, що тягнеться до сонця. Збруч. URL: <https://zbruc.eu/node/40605>
- 21.Олійник В. Українська ілюстрація: сучасні інтерпретації класичних форм. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2022. Т. 3, № 55. С. 49.
- 22.Офіційна сторінка видавництва "Основи" Валер'ян Підмогильний роман "Місто". *Osnovy Publishing*. URL: <https://osnovypublishing.com/product/misto/>
- 23.Павлова О. Розвиток образотворчого мистецтва на теренах України у кінці 50-х-80-х роках ХХ століття. / *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Педагогічні науки. 2013. Т. 1, № 10. С. 91–98. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vluf_2013_10\(1\)__16](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vluf_2013_10(1)__16)
- 24.Семенюк В. Творчість Софії Петрівни Караффа-Корбут у контексті розвитку української графіки другої половини ХХ століття. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2011. № 7. С. 171–174. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2011_7_44.
- 25.Серікова Л., Соловей О. Рецепція філософсько-психологічних поглядів В. Домонтовича в інтелектуальному романі «Доктор Серафікус». *Вісник студентського наукового товариства ДонНУ імені Василя Стуса*. 2018. Т. 1, № 9. С. 77–82.
- 26.Скляренко Н., Пекна М. Сучасні тенденції у дизайні української книжкової ілюстрації. *Актуальні проблеми сучасного дизайну : VI Міжнар. науково-практ. конф.*, м. Київ, 25 квіт. 2024 р. Київ, 2024. С. 365–368. URL:

https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/28469/1/APSD_2024_V2_P365-368.pdf.

27. Слободянюк О. Василь Касіян та його шевченкіана. *Країна Знань*. URL: <https://www.krainaz.org/202308/901-kasian>
28. Творча майстерня «Аграфка»: «Ми намагаємося мандрувати від техніки до техніки, бути вільними і виходити за рамки». *Видавництво Старого Лева*. URL: <https://starylev.com.ua/news/tvorcha-maysternya-agrafka-my-namagayemosya-mandruvaty-vid-tehniky-do-tehniky?srsltid=AfmBOoq3wNXmfpjQm0ZCOs9bBE9pvh9jtWsMAQVXdMcbHWnTVYHhSxcV>
29. Цвик О. Історія однієї обкладинки: Творча майстерня «Аграфка» та «Прощавай, зброє» Ернеста Гемінгвея. *Видавництво Старого Лева*. URL: <https://starylev.com.ua/blogs/istoriya-odniyeyi-obkladynky-tvorcha-maysternya-agrafka-ta-proshchavay-zbroye?srsltid=AfmBOoqnf4JD2qokAq63I4WMPJ2z5oVSrBYIXHZ0YSNdd-t7KgAEb7td>
30. Чорна рада. хроніка 1663 року – книжковий інтернет-магазин Ранок. *Видавництво Ранок*. URL: <https://share.google/rdlGx8qOcWq2GTFAR>
31. Шалені авторки. "Доктор Серафікус" Домонтовича: чому комаху боявся жінок | шалені авторки | Ростислав Семків, Віра Агеєва, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xY5bWpptecew>

ДОДАТОК А Список ілюстрацій

Рис.1 Серія ілюстрацій до повісті «Тарас Бульба», Владислав Єрко

Рис.2 Ілюстрації до віршів Т. Шевченка, Василь Касіян

Рис.3 Серія ілюстрацій до поеми Л. Українки «Лісова пісня» Софія Караффа-Корбут

Рис.4 Ілюстрації до поеми «Енеїда», Анатолій Базилевич

Рис.5 Ілюстрація до повісті «Фаланга», Анатолій Петрицький

Рис.6 Серія ілюстрацій до повісті «Тіні забутих предків», Георгій Якутович

Рис.7 Ілюстрації до повісті «Клепачівський Рейд», Михайло Михалевич

Рис.8 Серія ілюстрацій до роману О. Гончара «Перекоп», Сергій Якутович

Рис.9 Ілюстрації до «Енеїди» та «Слово о полку Ігоревім», Іван Падалка

Рис.10 Серія ілюстрацій до роману «Переяславська рада», Михайло Дерегус

Рис.11 Ілюстрації Романа Романишин та Андрій Лесів (Творча майстерня «Аграфка») до роману «Прощавай, зброє» Е. Гемінгвея

Рис.12 Ілюстрації Ольги Селищевої до роману «Доктор Серафікус»
видавництво «Основа»

Рис.13 Ілюстрації Чарльза Дана Гібсона

Рис.14 Ілюстрації Джеймса Монтгомері Флегга

Рис.15 Рональд Серл

Рис.16 Хелен Елна Хокінсон (Helen E. Hokinson)

Рис.17 Ойген Кірхнер (Eugen Kirchner)

Рис.18 Вітні Дарроу-молодший (Whitney Darrow)

Рис.19 Ілюстрація Франца Вацика

Рис.20 Ілюстрація Жоржа Бевіля

Рис.21 Сходи, Картина Сема Шафрана

Рис.22 Фото скверика на Бессарабській площі, Київ, 1961р.

Рис.23 Ілюстрації до повісті О. Кобилянської «Земля», Сергій Адамович

Рис.24 Серія ілюстрацій до поеми Л. Українки «Лісова пісня», Поліна Дорошенко

Рис.25 Серія ілюстрацій до роману І. Багряного «Тигролови», Євген Харук

Рис.26 Художнє оформлення до історичного роману П. Куліша «Чорна Рада. Хроніка 1663 року», Софія Навка

Рис. 27 Ілюстрації до роману В. Підмогильного «Місто», Максим Павлюк

ДОДАТОК Б Альбом ілюстрацій



Рис.1 Владислав Єрко, серія ілюстрацій до повісті М. Гоголя «Тарас Бульба», видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га», 2018 р.



Рис.2 Василь Касіян, ілюстрації до віршів Т. Шевченка



Рис.3 Софія Караффа-Корбут, серія ілюстрацій до поеми Л. Українки «Лісова пісня» 1990-1994рр.



Рис.4 Анатолій Базилевич, серія ілюстрації до поеми «Енеїда»,
І. Котляревського



Рис.5 Анатолій Петрицький, ілюстрація до повісті І. Дніпровського
«Фаланга»

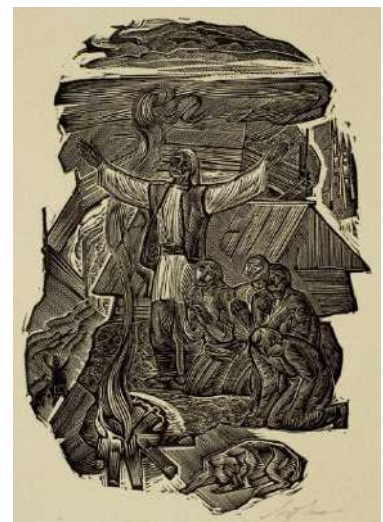


Рис.6 Георгій Якутович, серія ілюстрацій до повісті М. Коцюбинського «Тіні
забутих предків», дереворит



Рис.7 Михайло Михалевич, серія ілюстрацій до пригодницької повісті І. Смаль-Стоцького «Клепачівський Рейд»

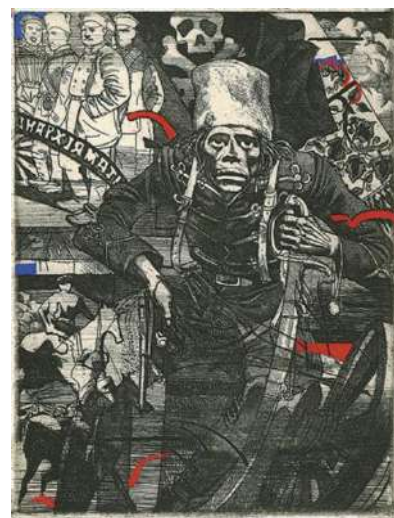


Рис.8 Сергій Якутович, серія ілюстрацій до роману О. Гончара «Перекоп» 1985–1986 рр.



Рис.9 Іван Падалка, ілюстрації до поеми «Енеїда» І. Котляревського (дереворит) та до поеми «Слово о полку Ігоревім»



Рис.10 Михайло Дерегус, серія ілюстрацій до роману Н. Рибак «Переяславська рада», 1977р.

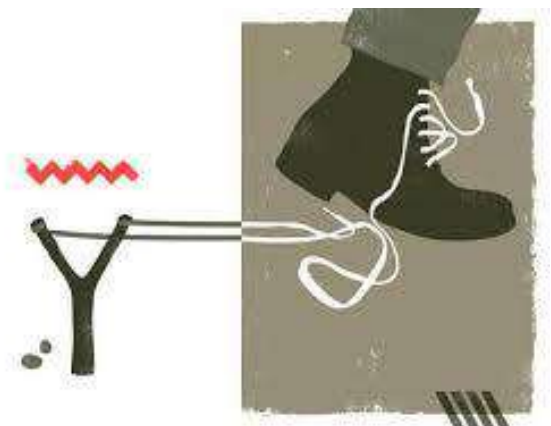


Рис.11 Романа Романишин і Андрій Лесів (творча майстерня «Аграфка»),
серія ілюстрацій до роману Е. Гемінгвея «Прощай, зброє», 2018р.



Рис.12 Ілюстрації Ольги Селищевої до роману «Доктор Серафікус»,
видавництво «Основа», 2025р.

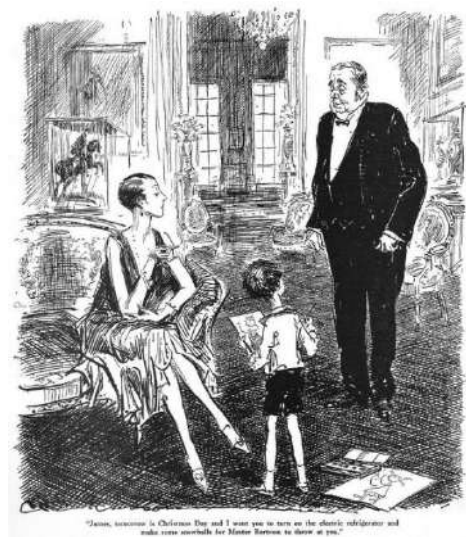


Рис.13 Ілюстрації Чарльза Дана Гібсона



Рис.14 Ілюстрації Джеймса Монтгомері Флегга

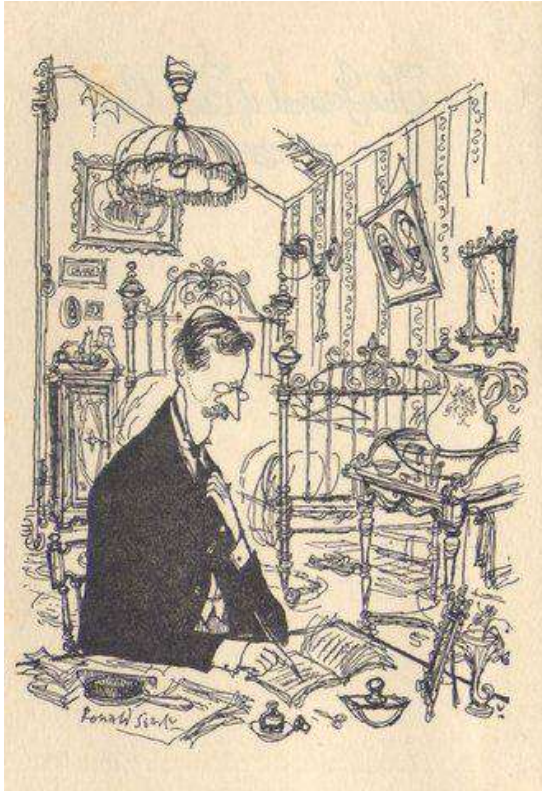


Рис.15 Ілюстрації Рональда Серла



Рис.16 Ілюстрації картуністки Хелен Елні Хокінсон

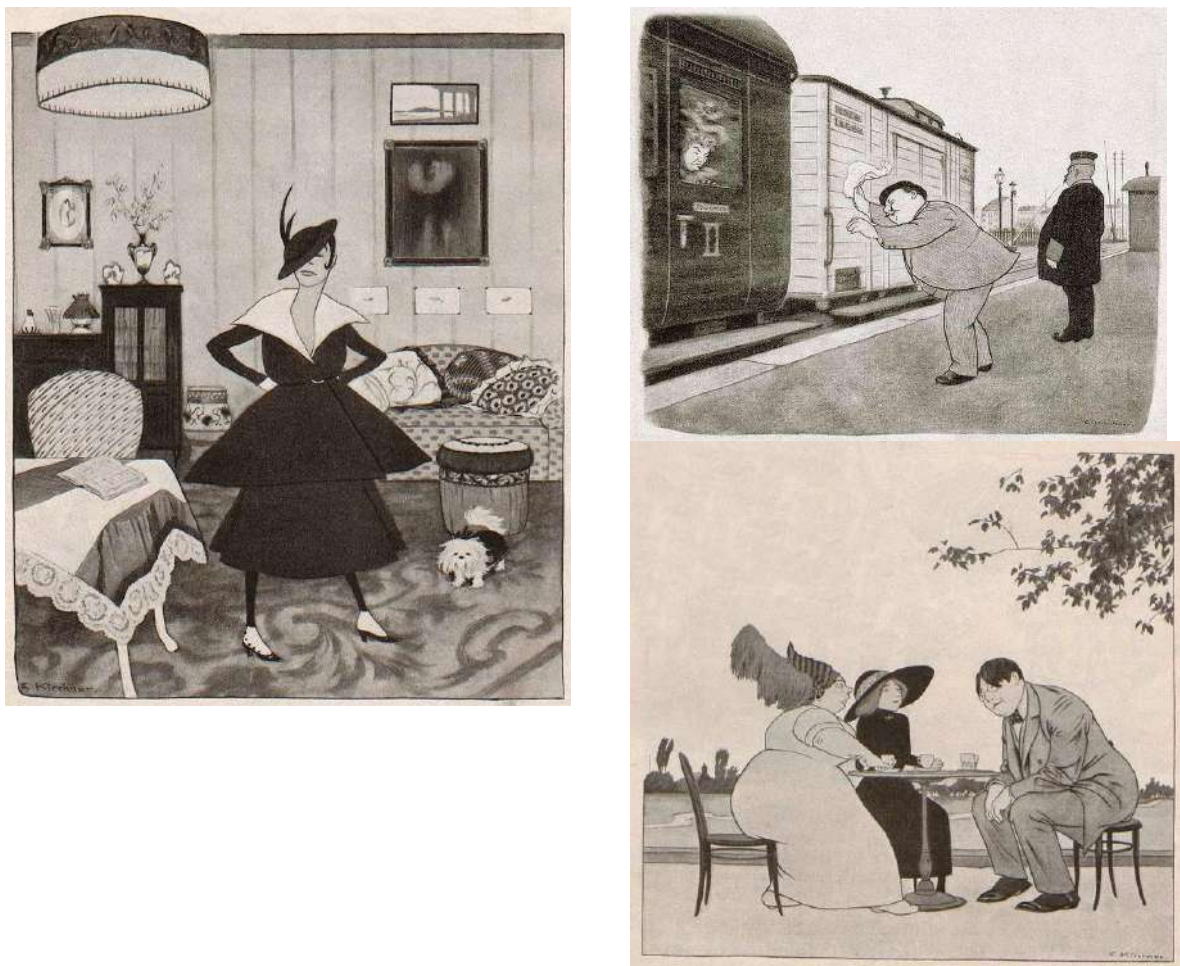


Рис.17 Ілюстрації Ойгена Кірхнера



Рис.18 Ілюстрації картуніста Вітні Дарроу (Whitney Darrow)



Рис.19 Ілюстрація Франца Вацика

Рис.20 Ілюстрація Жоржа Бевіля



Рис.21 Картина Сема Шафрана



Рис.22 Фото скверика на Бессарабській площі, Київ, 1961р.



Рис.23 Сергій Адамович, ілюстрації до повісті О. Кобилянської «Земля»



Рис.24 Поліна Дорошенко, серія ілюстрацій до поеми Л. Українки «Лісова пісня», видавництво «Основа», 2014р.

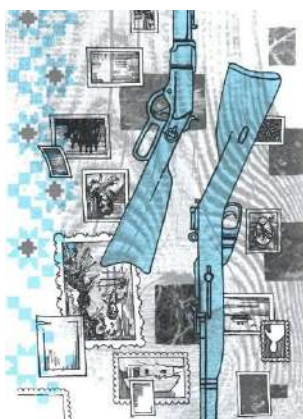


Рис. 25 Євген Харук, серія ілюстрацій до роману І. Багряного «Тигролови», видавництво «Час майстрів», 2024р.



Рис.26 Софія Навка, художнє оформлення до історичного роману П. Куліша «Чорна Рада. Хроніка 1663 року», видавництво Readberry, 2025р.



Рис.27 Максим Павлюк, ілюстрації до роману В. Підмогильного «Місто», видавництво «Основи», 2017р.



Рис.28 Ескізи персонажів



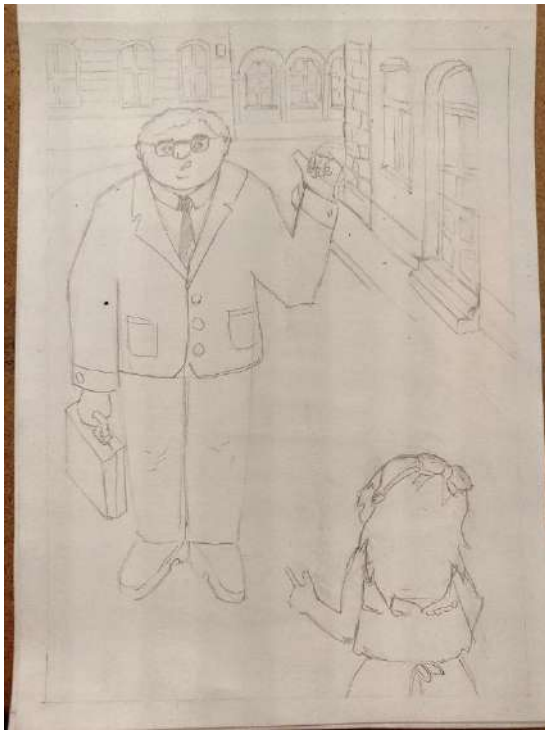


Рис.29 Ескізи ілюстрацій

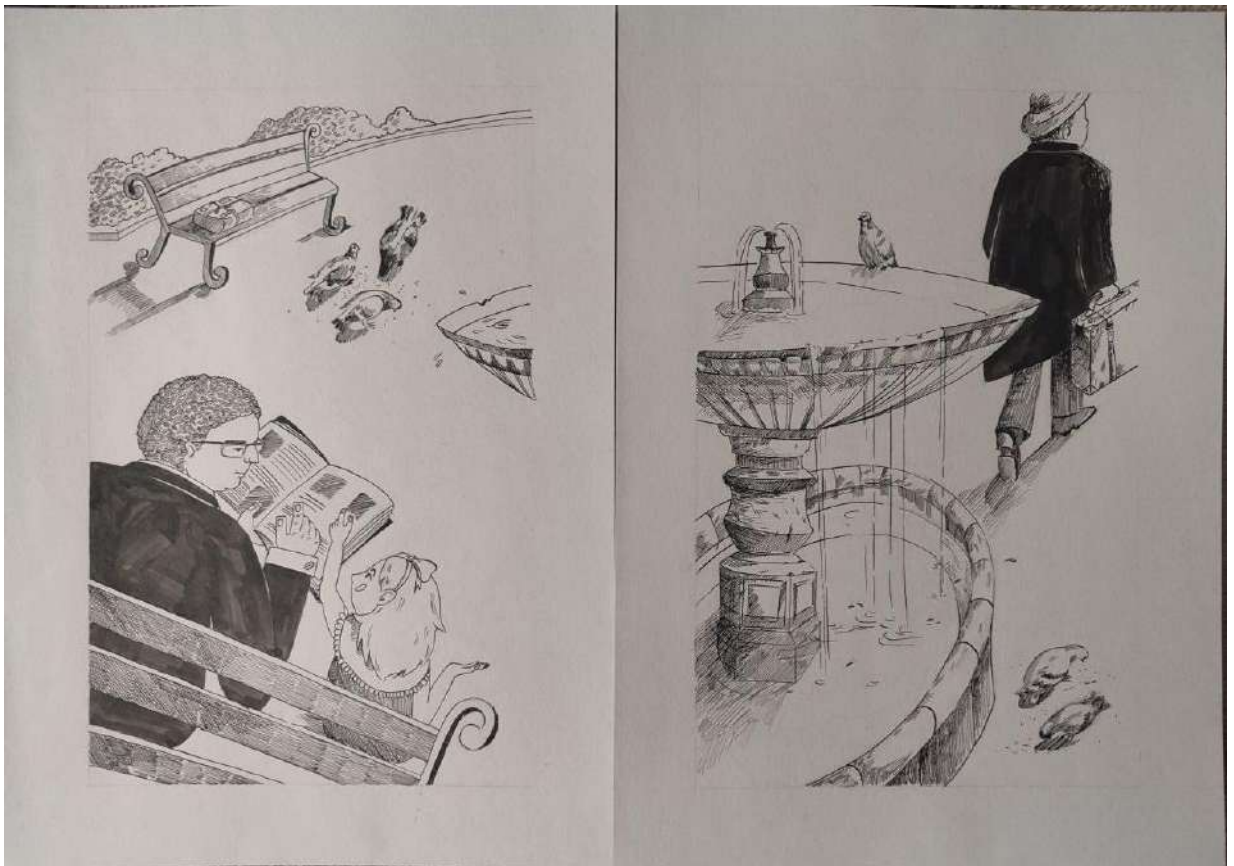


Рис.30 Перша та друга ілюстрації



Рис.31 Технічне виконання ілюстрацій

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Образотворче мистецтво»

Кафедра графіки

**ХУДОЖНЯ РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ АТОМНОЇ КАТАСТРОФИ
В СУЧАСНОМУ ПЛАКАТІ**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

денної форми навчання

Кравченко Маргарита Володимирівна

Науковий керівник

Доцент кафедри графіки

Шевченко В. Я.

Рецензент

Дійсний член НАМУ, професор

Векленко О. А.

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ДИПЛОМНОГО ТВОРУ	8
1.1 Передумови створення плакатної серії «Естетика опору: відчуття ядерної загрози»	8
1.2 Концептуальні основи авторського бачення проблеми	11
1.3 «Естетика опору» в формі антиядерного плакату	12
<i>Висновки до першого розділу</i>	14
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	15
2.1 Інноваційні технології проектування серійних видань	15
2.2 Атомна небезпека в закордонній плакатній традиції	16
2.3 Український екоплакат після Чорнобильської катастрофи: історична еволюція, художні стратегії та наукове осмислення	23
<i>Висновки до другого розділу</i>	28
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	30
3.1 Пошук єдиного стильового рішення авторської серії плакатів «Естетика опору: відчуття ядерної загрози»	30
3.2 Створення візуальних образів серії згідно авторської концепції	32
3.3 Технологічні та графічні засоби виконання дипломної роботи	34
<i>Висновки до третього розділу</i>	36
ВИСНОВКИ	37
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	39
ДОДАТОК А	42
ДОДАТОК Б	48

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Тема атомної катастрофи є однією з ключових траєкторій у розвитку мистецького осмислення катастрофізму ХХ століття. Вона не лише відображає жах новітнього руйнування, а й слугує метафорою епохи, в якій технічний прогрес уперше поставив під сумнів саме існування людства. Акт створення мистецтва на основі ядерної тематики постає не просто реакцією на історичні події, а глибокою рефлексією над втратою гуманістичних засад, обмеженням раціонального і кризою людського у постіндустріальному світі.

Сьогодні тема атомної катастрофи не втрачає своєї гостроти, оскільки загрози, пов'язані з використанням ядерних технологій, залишаються однією з ключових глобальних проблем. Вибухи в Хіросімі та Нагасакі, аварія на Чорнобильській АЕС, катастрофа на Фукусімі-Даїчі стали не лише трагічними віхами історії, але й джерелом тривалого культурного осмислення. Художня репрезентація цих подій у плакатному мистецтві відображає не тільки емоційні, соціальні й політичні наслідки атомних катастроф, але й трансформує уявлення про безпеку, прогрес та людську вразливість.

Окремої уваги заслуговує те, що сучасний плакат дедалі частіше виходить за межі традиційної паперової форми та інтегрується в цифрові середовища: соціальні мережі, онлайн-кампанії, медіапроекти. Це розширює його аудиторію і змінює характер впливу. Водночас атомна тематика у плакаті актуалізується у зв'язку з новими війнами та потенційною ядерною загрозою, що знову викликає суспільні тривоги та потребує візуального осмислення через мистецтво.

Таким чином, **об'єктом дослідження** є сучасний плакат, як форма візуальної комунікації.

Предмет дослідження: художня репрезентація атомної катастрофи в сучасному плакаті.

Мета дослідження. Створити серію плакатів «Естетика опору: відчуття ядерної загрози» на підставі дослідження художньої репрезентації атомної катастрофи в сучасному плакаті, що ґрунтується на системному підході і дозволяє розглядати плакат як складне візуально-символічне явище у контексті соціокультурних і політичних трансформацій.

Задачі дослідження:

- оцінити соціокультурну та пов'язану з ним мистецтвознавчу роль плакату з обраної тематики;
- проаналізувати особливості візуального осмислення катастрофічного досвіду та й оцінити роль мистецтва у формуванні суспільної пам'яті, емоційної свідомості та критичної рефлексії над питаннями безпеки людства;
- провести аналіз того, як сучасний плакат репрезентує атомну катастрофу, які візуальні засоби використовуються для формування колективної пам'яті та який ідеологічний контекст супроводжує ці зображення;
- оцінити трансформації візуальної мови плакатного мистецтва у відповідь на історичні події, зокрема катастрофи в Хіросімі, Нагасакі, Чорнобилі та Фукусімі.

Хронологічні і територіальні межі дослідження. Хронологічні рамки обмежені періодом виникнення самого явища атомної небезпеки (1940-50 роки) по теперішній час. Територіально дослідження буде обмежено Японією, Великою Британією, США та Україною.

Методологія дослідження Серед загальнонаукових методів провідне місце займає аналітичний метод, що дає змогу систематизувати основні художні прийоми, використані у плакатах на тему атомної катастрофи. Цей метод дозволяє простежити взаємодію елементів зображення та їхній вплив на сприйняття глядачем.

Значну роль у дослідженні відіграє історико-культурний метод, що дозволяє простежити еволюцію художньої репрезентації атомної катастрофи

у плакатному мистецтві в різні історичні періоди. Аналізуючи історико-культурний контекст, можна визначити, як соціальні та політичні фактори впливали на зміну візуальних кодів і художніх засобів у плакатному мистецтві.

Для відновлення цілісного сприйняття плаката як художнього об'єкта також, що дозволяє дослідити, як елементи поєднуються у єдину візуально-семантичну систему. Це створює підґрунтя для застосування семіотичного методу, що дає змогу інтерпретувати символічний рівень плакатів і виявити приховані смисли, аби встановити, як художники формують свій комунікативний посил.

У свою чергу класифікаційний метод служить для систематизації плакатів за такими критеріями, як художній стиль (реалізм, абстракціонізм, концептуалізм), емоційний вплив (шок, тривога, співчуття), символіка (ядерний гриб, руїни, фігури постраждалих), колористика (приглушені або контрастні тони). Цей підхід дає можливість виявити домінуючі стилістичні й семантичні напрямки в художній репрезентації атомної катастрофи. Цей метод може бути поєднано з методом образно-стилістичного аналізу, який дає змогу виявити, як художники використовують стилістичні засоби для створення певного емоційного фону.

Серед спеціальних мистецтвознавчих методів важливе місце посідає метод композиційно-просторового аналізу, що спрямований на вивчення побудови простору у плакатах, визначення домінантних елементів, центру композиції, ліній руху та балансу кольорів і форм, через що досягається художня виразність і змістова наповненість плаката.

Окрему роль у дослідженні відіграє метод образно-стилістичного аналізу, який дає змогу виявити, як художники використовують стилістичні засоби для створення певного емоційного фону.

Отже, застосування комплексу загальнонаукових, теоретичних і спеціальних мистецтвознавчих методів дозволяє здійснити системний і всебічний аналіз художньої репрезентації атомної катастрофи у сучасному

плакаті. Поєднання аналітичного, синтетичного, історико-культурного, порівняльного, семіотичного, іконографічного та композиційного аналізу забезпечує глибоке розуміння візуальної мови плакатного мистецтва, виявлення основних символів, стилістичних прийомів і композиційних рішень, що відображають соціокультурні та історичні аспекти атомної катастрофи як явища глобального значення.

Наукова новизна магістерського дослідження полягає в наступних положеннях:

- Створено авторський цикл плакатів «Естетика опору: відчуття ядерної загрози».
- Здійснено аналіз художньої репрезентації атомної катастрофи в сучасному плакатному мистецтві з урахуванням соціокультурного контексту та історичних подій другої половини XX – початку XXI століття.
- Виявлено специфіку візуальної мови плакатів на тему атомної катастрофи, зокрема стилістичні особливості, символічні образи та композиційні рішення, що відображають зміну суспільних уявлень про ядерну небезпеку та її гуманітарні наслідки.
- Уточнено роль плакатного мистецтва як засобу формування суспільної пам'яті та критичної рефлексії щодо питань глобальної безпеки, зокрема визначено, як плакатні образи сприяють актуалізації переживань, пов'язаних із використанням ядерних технологій.
- Простежено інтеграцію атомної тематики у сучасних плакатах доби метамодерну, що змінює характер їхнього впливу на сучасного глядача та розширює можливості плакатного мистецтва як інструмента соціальної комунікації.

Теоретичне й практичне значення дипломної роботи полягає в наступному: - по-перше, у виявленні специфіки репрезентацій атомної

катастрофи саме у контексті сучасного плакату, який поєднує традиційні елементи з новими візуальними кодами та технологічними засобами.

- по-друге, у комплексному аналізі мови плакатів з обраної тематики та їхнього змістового наповнення на підставі загальнонаукових, теоретичних та спеціальних мистецтвознавчих методів, що забезпечують глибоке осмислення художньої.

- по-третє, у виявленні символічних кодів, стилістичних рішень і композиційних підходів, що відображають соціокультурний контекст атомної катастрофи.

Структура дипломної роботи складається зі вступу трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (одиниць) та двох додатків. Загальний об'єм роботи 49 сторінок.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ДИПЛОМНОГО ТВОРУ

1.1 Передумови створення плакатної серії «Естетика опору: відчуття ядерної загрози»

Тема атомної катастрофи є однією з ключових траєкторій у розвитку мистецького осмислення катастрофізму ХХ століття. Вона не лише відображає жах новітнього руйнування, а й слугує метафорою епохи, в якій технічний прогрес уперше поставив під сумнів саме існування людства [Weart, 1988]. Акт створення мистецтва на основі ядерної тематики постає не просто реакцією на історичні події, а глибокою рефлексією над втратою гуманістичних засад, обмеженням раціонального і кризою людського у постіндустріальному світі [Мірошниченко, 2015].

Історіографічно можна виділити декілька «хвиль» повернення плакатного мистецтва до проблеми ядерної загрози, а крім того інтерпретація, чи ментальна реакція на цю тему свій вплив і на загальну парадигму образотворчого мистецтва другої половини ХХ і початку ХХІ століть.

Перший хвилевий вибух (1945–1950-ті). Він буде пов'язаний з безпосереднім переживанням і травмою застосування нової зброї. Після бомбардувань Хіросіми і Нагасакі 1945 року мистецька спільнота по всьому світу опинилася в ситуації морального шоку. Художники Японії першими звернулися до зображення атомної катастрофи як особистої і національної травми. Формується явище «хібакуша-арту» — мистецтва постраждалих, серед якого малюнки очевидців, графіка та плакати, що демонстрували наслідки бомбардувань. [Tsutsui, 2004, с. 112]. Такі зображення не мали естетизованої мети, їх основна функція — свідчення, збереження пам'яті. [Yoshida, 2011]

У західному мистецтві тема ядерної загрози виникає дещо пізніше — у формі концептуального осмислення. Опосередковано це простежується в

абстрактному експресіонізмі. Наприклад, в абстрактному експресіонізмі Джексона Поллока або Марка Ротко критики часто вбачали підсвідоме відображення стану екзистенційної напруги та страху перед ядерною війною, несвідому репрезентацію тривоги доби [Leja, 1993]. На думку Барбари Роуз, художники на кшталт Джексона Поллока «реагували на загрозу атомного знищення через експресивний жест як акт екзистенційного самоствердження» [Rose, 1975, p 15].

У 1960–1970-х ядерний страх проявився як політичний меседж. З розвитком Холодної війни і загостренням геополітичних конфліктів (зокрема Карибської кризи 1962 року) тема атомної катастрофи перетворюється на частину протестної культури. Активізується антивоєнне мистецтво, зокрема у США та Західній Європі. Яскравим прикладом є постери руху CND (Campaign for Nuclear Disarmament), де з'являється широко впізнаваний сьогодні символ миру (peace sign), створений Джеральдом Голтом у 1958 році як логотип антиядерної кампанії. [Myers, 2005, с. 53] Мистецтво стає рупором суспільного спротиву, а плакатне мистецтво - символом культуру протесту. [Taylor, 2008]

Поп-арт також виявляє інтерес до атомної тематики, хоча вже через іронічну або споживацьку призму. Наприклад, Енді Воргола у серії «Death and Disaster» (1963) можна розглядати як постмодерну спробу репрезентації масової загибелі через медіа-образ, який втрачає емоційну вагу в умовах інформаційного перенасичення. Серія «Death and Disaster» демонструє, як мас-медіа стирають чутливість до смерті, реплікуючи її як візуальне кліше [Crow, 1996, с. 178].

У 1980–1990-х трагедія у Чорнобилі повернула людство до трагічного наративу атомної небезпеки, але вже в іншому, невоєнному ракурсі. Катастрофа на Чорнобильській АЕС у 1986 році стала першим прикладом «мирного» атомного лиха, що зруйнувало віру в контрольовану атомну енергетику. У мистецтві з'являється новий тип образу — не військове знищення, а радіаційна невидима смерть, яка огортає простір і майбутнє.

Наприклад, у графіці й фотографії з пострадянських країн з'являються образи покинутих просторів, деградації, моторошного мовчання природи. [Марчук, 2016; Alexievich, 2006]. Зокрема, у фотографії Бориса Михайлова постчорнобильські реалії подаються як симптом глибшої цивілізаційної деструкції [Марков, 2012].

Ця візуальність знайшла відгук і в західному мистецтві: зокрема у відеоартах та інсталяціях, де атомна тема переплітається з питаннями екології, людської відповідальності, технологічної етики. З'являються серії фотографій, перформансів, інсталяцій, присвячених покинутим просторам Зони відчуження. Особливу увагу привертає «естетика занепаду», яка формується внаслідок впливу пейзажів радіаційного спустошення [Yablon, 2009].

2000–2020-ті відбулась концептуалізація атомної теми в цифрову епоху. Це по'язано з новою хвилею осмислення ядерної катастрофи — цього разу через постгуманістичну і екологічну оптику. Інтерес знову посилюється після аварії на Фукусімі в 2011 році. У творах сучасних художників (наприклад, Тацуо Міяджіми, Маріанни Гартінгс, групи Forensic Architecture) ядерна катастрофа осмислюється не як минула подія, а як «повільна катастрофа» (slow disaster), що триває в часі — у вигляді мутацій, деградації ландшафтів, соціального стигматизму. Тацуо Міяджіма в інсталяції Counter Void у Токіо (2003) створює елегію мовчання та відсутності. Колектив Forensic Architecture розробляє цифрові реконструкції вибухів і слідів радіації, долаючи межу між мистецтвом і доказами [Weizman, 2017]. Сучасні художники дедалі частіше концептуалізують атомну тему як фонову тривогу доби кліматичної нестабільності та поєднують локальний японський досвід з глобальними етичними питаннями людської відповідальності [Gabrys, 2017].

Цифрові медіа дозволяють створювати нові форми художньої репрезентації: доповнена реальність, відеоігри, 3D-анімація. Митець уже не просто показує наслідки вибуху, а створює модель «майбутнього після кінця», залучаючи глядача до критичного досвіду. Новітні мистецькі форми

(AR, відеоарт, VR) моделюють «тривалу катастрофу» — подію, що розтягується у часі й охоплює майбутні покоління. Ця візуальність має риси «післяпокаліптичної естетики», де трагедія перестає бути унікальною подією, а перетворюється на тривалий стан «повільного зникнення» (slow violence) [Nixon, 2011].

Таким чином, повернення до теми атомної катастрофи в мистецтві XX та XXI століть не є випадковим. Це рефлексія над історичними травмами, етичними викликами науки, страхом перед технократичним абсолютизмом. Кожна нова хвиля — це не лише спогад про попередню катастрофу, а й нагадування про її потенційну повторюваність. Так через мистецтво людство шукає не лише спосіб говорити про страх, а й засіб створити колективну пам'ять, здатну застерігати та осмислювати глибинні злами людської цивілізації.

1.2. Концептуальні основи плакатної серії «Художня репрезентація атомної катастрофи»

Атомна катастрофа, як втілення техногенної травми, постає у сучасному візуальному мистецтві як історичний факт і як естетично трансформована подія, що осмислюється через особистий досвід, колективну пам'ять і культурну травму. Плакатна серія «Художня репрезентація атомної катастрофи» — це авторське візуальне дослідження, в якому зосереджено увагу на фрагментах людської і постлюдської реальності, позначеної руйнівною силою атома. Через специфічну мову графічного мистецтва, плакат виступає як інтерфейс між емоцією, фактом і критичною рефлексією.

У центрі серії лежить трансформація образу атома — від символу наукового прогресу до ікони екзистенційної загрози. Візуально це втілюється через протиставлення геометричної чіткості (схематичні зображення молекул, реакторів) і фрагментованих, деструктивних образів (зруйновані

простори, розмиті силуети). Така дихотомія апелює до модерністської віри в контроль над природою і подальшої втрати цього контролю.

Такий авторський підхід формує концептуальні засади серії, в якій ядерна катастрофа осмислюється не лише як трагедія, а як символічний перелом модерності, межа між техноутопією та постапокаліптичним буттям.

1.3 «Естетика опору» в формі антиядерного плакату

У плакатах застосовується контрастна композиція: з одного боку — знакова стилістика екранного, цифрового зображення як візуальна алюзія на технологічну епоху, з іншого — деструктивні вкраплення абстрактного експресіонізму, що символізують хаос і страх. Це візуальне поєднання відтворює парадокс: атом як джерело енергії і як механізм знищення.

Катастрофа ядерного типу залишає не тільки фізичні руйнування, але й символічні пустоти, сліди зникнення. У серії репрезентовано порожні пейзажі, знеособлені об'єкти, залишені простори, які візуалізують відсутність людського. Простір у плакатах не має звичних точок орієнтації — він «девіталізований», заражений, а отже — позбавлений часу, пам'яті, історії.

Людське тіло — центральний, але радикально трансформований елемент. Воно редукується до контуру, сліду, термального відбитка. Така редукція виконує роль маркера втрати суб'єктності: у катастрофі зникає не тільки індивід, а й сам статус людини як агента. Це перегукується з постгуманістичними теоріями, де тіло стає лише зоною впливу технологічної сили, а не джерелом автономної дії. Тому на плакаті з'являється тіло у захисному костюмі, як імітація самої людини.

Колористика серії розгортає цілу палітру значень — від монохромних плям до отруйного спектру неону. Приглушені, запилені кольори надають зображенням архівної якості, як у фотохроніках катастроф. Водночас, яскраві, майже кислотні тони (особливо зелений, жовтий, фіолетовий)

сигналізують про радіаційну присутність — видимий колір невидимої загрози.

Колір тут функціонує не лише естетично, а семантично. Він позначає настрій простору, інтенсивність травми, ступінь зараження. У деяких роботах колір розмиває контури зображеного, що візуалізує саму концепцію радіації як чогось, що проникає крізь межі, руйнує форму, перетворює матерію.

Плакат у цій серії виконує не лише декоративну або інформативну функцію, але виступає як носій емоційної пам'яті. Його завдання — не репрезентація події як такої, а естетичне заломлення досвіду — культурного, історичного, особистісного. Тут плакат тяжіє до моделі «свідка-носія», тобто візуального об'єкта, що не просто інформує, а свідчить, транслює внутрішній стан посткатастрофічного суспільства.

У композиції плакатів використовується текстуальний фрагмент — документальний підпис, вирваний з протоколу або радіопередачі, що створює ефект присутності документу. Такі вставки підкреслюють не вигаданість, а реальність події, і водночас — її естетичну реконструкцію. Це діалог між фактом і мистецтвом, між історією і образом.

Візуальна мова серії включає архетипні образи, які працюють на рівні колективного підсвідомого. Грибовидна хмара, розколота земля, порожній дім, згасле світло, перекошене обличчя — це не лише конкретні зображення, а знаки катастрофи, що резонують із глядачем на глибинному рівні.

У цьому сенсі серія апелює до концепцій мистецтва як «естетики опору» (за Адорно) і «антиутопічної етики» (згідно з Жаном Бодріаром), де художник має бути голосом тих, кого вже не чути.

Таким чином, плакатна серія «Художня репрезентація атомної катастрофи» вибудовує багаторівневу образну систему, де поєднуються документальність і символізм, естетика руйнування і мовчазне свідчення. Авторське бачення спирається на ідею катастрофи як зламу реальності, що лишає по собі не лише руїни, а й образи, які змінюють спосіб бачення, пам'ятання, переживання. Мистецтво у цьому контексті виступає як єдина

можливість репрезентації того, що насправді не має форми — радіації, страху, відсутності, тиші. І в цьому — його найбільша сила.

Висновки до першого розділу

Сучасний плакат як форма візуальної комунікації має надзвичайну силу впливу на масову свідомість. Завдяки поєднанню образності, символізму та лаконічності, плакат здатен стисло й яскраво донести складні ідеї, мобілізувати громадську думку та формувати критичне ставлення до певних подій. З огляду на нові виклики епохи — глобальні екологічні проблеми, загрози ядерної зброї та енергетичної безпеки — дослідження художньої репрезентації атомної катастрофи в сучасному плакаті є особливо важливим для розуміння того, як візуальна культура реагує на кризові явища та як вона впливає на суспільну рефлексію.

Методологічний підхід цього дослідження ґрунтується на поєднанні іконографічного та семіотичного аналізу плакатів, які зображують атомні катастрофи. Іконографічний аналіз дозволяє розкрити візуальні метафори та символи, які використовуються для передачі інформації про катастрофу і її наслідки, що є важливим аспектом у контексті соціальних і політичних трансформацій.

Авторське бачення серії не зводиться до ілюстративного коментаря трагедії. Радше, йдеться про етичну позицію художника, який усвідомлює відповідальність за репрезентацію болю. Плакат — це не тільки форма, а й позиція. У посткатастрофічному світі мистецтво стає територією, де можливе не примирення, а спільне переживання, рефлексія, збереження свідчення.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1. Характеристики емпіричного матеріалу дослідження

Емпіричний матеріал для цього дослідження базується на аналізі плакатів з різних джерел: архівів музеїв, цифрових баз даних та каталогів міжнародних виставок. Основний акцент робиться на плакатах, що були створені в другій половині XX століття — на перетині етапів глобальних ядерних катастроф. Збір матеріалу дозволяє провести порівняльний аналіз еволюції стилістичних прийомів, які використовуються для відображення катастроф у різні періоди та культурні контексти. Особливу увагу буде приділено порівнянню плакатів, що реагують на різні катастрофи: радянських плакатів періоду Чорнобиля, японських постатей після атомних вибухів у Хіросімі, а також сучасних європейських плакатів, що зображають атомні катастрофи як частину історичної пам'яті. Для вивчення значення Чорнобиля в культурній пам'яті України та пострадянських країн доцільно звернутись до досліджень, таких як праця Назарова В. «Чорнобиль у мистецтві», де детально розглядається роль Чорнобиля як культурного феномена в українському мистецтві, а також його відображення в графіці і плакатах.

У процесі дослідження виокремлюються три основні стратегії зображення атомної катастрофи у плакаті:

- Політична пропаганда — плакати, що відображають атомну катастрофу як загрозу з боку ворога або використовують її у геополітичному дискурсі.
- Документальна репрезентація — плакати, що використовують реальні фотографічні або документальні образи наслідків катастрофи.
- Метафорична та концептуальна образність — роботи, що створюють узагальнені символічні образи, використовуючи експресивні графічні прийоми, абстрактні форми та гіперболізацію.

Порівняння цих підходів дозволяє простежити їхній вплив на глядацьке сприйняття та формування колективної пам'яті.

2.2 Атомна небезпека в закордонній плакатній традиції

Звернемось до аналізу низки всесвітньо відомих плакатів, які репрезентують проблему атомної катастрофи.

Один з перших за часом виникнення є плакат «Duck and Cover» (США, 1951), який можна віднести до першої, зазначеної нами, стратегії зображення атомної катастрофи у плакаті - політична пропаганда.

Плакат «Duck and Cover» був створений у 1951 році на замовлення Федеральної цивільної оборони США в межах масштабної інформаційної кампанії, що мала на меті підготувати американське населення, зокрема дітей, до можливої ядерної атаки. Автором ідеї та візуального стилю виступив Рей Осборн (Raymond J. Osborn), художник і графік, що співпрацював із урядовими установами в рамках пропагандистських програм. Найбільшу популярність тема здобула через однойменний анімаційний фільм із персонажем Бертом — черепахою, яка «ховається і прикривається».

Плакат, як частина цієї кампанії, функціонував як візуальний інструктаж, де зображено дитину (часто — в шкільному середовищі або вдома), що, почувши сигнал тривоги чи побачивши спалах, миттєво падає на підлогу і прикриває голову руками — «Duck and Cover» (у перекладі: пригнись і прикрийся).

Головна ідея плаката — створити відчуття контролю та дієвості у разі ядерної загрози, одночасно маскуючи реальну силу і жах атомної бомби. З формального боку, плакат слугує інструкцією з безпеки, проте з мистецтвознавчої перспективи він репрезентує парадоксальний образ ядерної війни — як щось, що можна пережити, дотримуючись простих правил.

Цей плакат — приклад графічної утопії, де атомна катастрофа спрощується до впізнаваного соціального ритуалу. Він експлуатує мову

дитячої ілюстрації, світлих кольорів, мультяшної стилістики — таким чином, загроза атома підпорядковується логіці дитячої гри. Це глибоко іронічний візуальний жест: катастрофу подано у формі, що позбавляє її жаху. Така стилізація є візуальною нейтралізацією травми.

Плакат подає оптичну інструкцію, де рух зображення зчитується моментально, майже інтуїтивно. Це ознака того, що плакат спроектований не як витвір мистецтва, а як функціональний візуальний код, призначений для масової аудиторії, зокрема — для дітей. При цьому, з позиції сучасного глядача, такий образ виглядає гротескно-абсурдним: поєднання ядерної загрози і казкової стилістики породжує естетичний когнітивний дисонанс.

Плакат унаочнює один із центральних механізмів візуальної пропаганди епохи Холодної війни — нормалізацію страху через повторення і спрощення. Його функція — не так інформувати, як заспокоювати, мобілізувати дисципліну, нав'язати певну поведінкову матрицю, що відповідає ідеалам керованого суспільства.

«Duck and Cover» — це приклад мистецтва, яке діє як інструмент державної педагогіки, де форма (наївна, привітна) вступає у конфлікт із змістом (смертельна небезпека), тим самим деформуючи уявлення про реальність. У цьому сенсі плакат — візуальний симптом страху, який не артикулюється прямо, а замінюється схемою виживання.

Наступним прикладом розкриття теми атомної катастрофи, є плакат «The Last Flower», створений американським художником і графіком Беном Шаном (Ben Shahn) Це вражаюча адаптація антивоєнної притчі Джеймса Тьорбера, яку втіленою у виразному візуальному стилі 1960-х років. «The Last Flower» не просто адаптує текст Тьорбера — він трансформує його в універсальну візуальну мову.

Перед глядачем розгортається простір, позбавлений кольору — земля вигоріла, лінії — прості й графічні, позначені тонкою лаконічною манерою, яку Тьорбер сам використовував у своїх ілюстраціях. На передньому плані —

фігурка жінки, яка знайшла останню квітку. Її поза сповнена подиву, трепету й надії. Позаду — чоловік, який спостерігає за цим моментом, можливо, вражений чи зворушений жестом уваги до природи, до самого життя. Попри мінімалістичність, кожен силует сповнений емоцій — це візуальна метафора нового початку після темних часів.

Бен Шан, знаний своїм поєднанням соціального коментаря і глибоко гуманістичної виразності, у цьому творі поєднує літературну чутливість із модерністською графічною мовою. Плакат став знаковою рефлексією на травму XX століття — світові війни, страх перед ядерною загрозою — і водночас мистецьким актом віри в можливість відродження.

Стилістично плакат належить до стилю «нарративної фігурації», яка була популярна в американському мистецтві тих років. Цей стиль тяжів до простих, умовних, часто гротескних форм, через які передавалися глибокі гуманістичні ідеї. Для Шана характерна особлива лінійність і асиметрія композиції — кожен штрих несе смислове навантаження, кожна фігура — як фрагмент моральної притчі.

Форма спрощена до майже дитячої наївності, проте саме ця наївність — художній прийом, що акцентує трагізм і надію без пафосу. У роботі помітний вплив каліграфії, притаманний Шану, а також натхнення середньовічною ілюстративністю й архаїчними символами. Плакат перегукується з тогочасними тенденціями плакатного мистецтва, зокрема європейської школи (польський плакат, французький гуманістичний графізм), де зображення ставало засобом морального меседжу, а не просто ілюстрацією.

У контексті 1960-х років цей твір водночас відповідав духу протестного мистецтва — пацифістського, екзистенційного, соціального. Він протиставляв себе офіційним наративам сили й технологічного прогресу, наголошуючи на етичному виборі людства. «The Last Flower» у версії Шана стає візуальним маніфестом на захист людяності, мистецтва і пам'яті.

Один з найвідоміших плакатів на цю тему «No More Hiroshimas» (приблизно 1980 рік, Велика Британія). Цей плакат було створено Hulme Community Arts Co-op за фотографією Джоела Шумера. На ньому зображено чорно-біле фото японської дівчинки з перев'язаною головою, на пов'язці червоним написано «no more hiroshimas». По обидва боки зображення — японські ієрогліфи.

У 1970–80-х роках поп-арт вийшов за межі галерей і став частиною контркультури, в тому числі у вигляді плакатів, вуличного мистецтва, флаєрів, панк-графіки. Якщо Со-оп створює плакати в колективному або локальному русі, це перегукується з естетикою пізнього поп-арту, яка часто була антиелітною і колективістською.

Плакат поєднує документальну фотографію з емоційним художнім закликом, створюючи потужний візуальний протест проти ядерної зброї. Використання образу дитини підсилює емоційний вплив, а червоний напис контрастує з чорно-білим фоном, акцентуючи увагу на посланні.

Плакат, створений Hulme Community Arts Co-op за фотографією Джоела Шумера, пов'язаний із поп-артом 1970–80-х років через кілька характерних рис, притаманних цьому художньому напрямку, навіть якщо сам твір створено пізніше або в іншому контексті. Поп-арт у 1970–80-х роках активно звертався до образів масової культури, реклами, коміксів, телебачення та фотографій. Якщо плакат базується на фотографії Джоела Шумера (імовірно, документальної чи соціальної), це вписується у поп-артову практику інкорпорації «низького» мистецтва або побутових зображень у художній простір. Слід згадати, що художники поп-арту (як-от Енді Воргол) часто використовували вже існуючі зображення і перетворювали їх у мистецтво через стилізацію, кольорову обробку, масштабування. Плакат перетворює фотографію Шумера у графічний твір з яскравими кольорами або спрощеною формою, а це пряме посилення на техніку поп-арту.

Цей плакат працює на перетині трагічного досвіду й антивоєнного протесту. Його візуальна мова стримана, але емоційно насичена. Символ миру контрастує з загрозою знищення, а звернення до досвіду жертви персоналізує глобальну проблему.

З-поміж багатьох митців, які створювали антиядерну візуальну пропаганду, особливо вирізняються Ральф Седман і Пітер Кенард — британські художники, які працюють у парадигмі постмодернізму, залучаючи до візуального дискурсу естетику фрагментації, інтертекстуальність, іронію та критику авторитету. Їх твори стали візуальним втіленням страху, гніву та етичного осуду військового насильства.

Ральф Седман привніс у плакатну творчість характерну експресивність та анархічний дух. Його антиядерні роботи не стільки наративні, скільки емоційні: їхня естетика базується на деформації, чорному гуморі й візуальному абсурді. Р. Седман не зображує катастрофу буквально — він творить образ катастрофічного мислення, що охоплює людство. Р. Седман не створює завершений образ — його роботи апелюють до деконструкції образу влади і логіки. Візуальна мова митця наближена до «потoku свідомості», де лінії стають носіями емоційної правди, а не репрезентації об'єкта.

Одним із характерних прикладів є його плакати з кампаній проти ядерного озброєння у 1980-х роках, створені для організацій на кшталт CND (Campaign for Nuclear Disarmament). Наприклад, у його зображенні ядерної вибухівки замість вибуху — чорнильна пляма, яка «роз'їдає» простір композиції, знищуючи контури реальності. Тут Р. Седман вдається до метафори втрати людяності, де ядерна зброя — не просто технологія знищення, а симптом колективного психозу. Таке використання форми можна трактувати як постмодерністську відповідь на модерністський культ цілісності: замість гармонії — розпад, замість ієрархії — поліфонія змістів. Гротеск як метод виступає не лише естетичним інструментом, а й способом

руйнування репрезентаційних норм, що підкреслює кризу комунікації в ядерну епоху.

У його візуальній мові втілено принцип «внутрішнього вибуху» — лінії плакатів наче вириваються назовні, зображення — гротескні, зруйновані, порушують закони гармонії, нагадуючи, що мирна візуальність не сумісна з темою ядерної загрози.

Пітер Кенард — один із найвідоміших британських митців політичного колажу. Його антиядерні плакати стали частиною візуального ландшафту протестного руху у Великій Британії в 1980-х роках. Найвідомішим є його фотомонтаж *Hawain with Cruise Missiles* (1980), який перетворює ідилічну картину Джона Констебля на сцену військової загрози: через традиційний англійський пейзаж рухається військова техніка з ядерними ракетами.

Плакат «*Hawain with Cruise Missiles*» — яскравий приклад постмодерністського «переписування» культурного канону. П. Кенард звертається до класичної картини Констебля, вводячи до неї елементи сучасної воєнної техніки. Це візуальна інтертекстуальність, де традиція руйнується вторгненням нової реальності. Така стратегія є постмодерністською за своєю суттю — вона не створює новий образ, а трансформує існуючий, підкреслюючи крихкість ідеологічних конструкцій.

П. Кенард свідомо використовує техніку фотомонтажу для знищення «невинного» образу — пейзажу, родини, природи — і показу вторгнення у цей простір сил насильства й контролю. У такий спосіб він звертається до глядача з закликом: «Поглянь, що втрачено». Колаж стає не лише композиційним методом, а й політичною стратегією деконструкції влади. Фотомонтаж, яким послуговується П. Кенард, також функціонує як постмодерна техніка — вона створює простір симулякра, в якому зникає різниця між «реальним» і «репрезентованим». В результаті глядач стикається не з документом, а з маніпульованою, естетизованою катастрофою, покликаною не інформувати, а пробудити критичне мислення. Саме так сприймається його плакат «Ніколи знову»

Обидва художники працюють з темою ядерної загрози, але їхні підходи принципово різні. Стедман апелює до підсвідомого: його стиль — це спонтанна деформація, лінійна агресія, естетика несвідомого спротиву. П. Кенард, навпаки, працює з раціональним образом, іронічно перетворюючи офіційні символи на антиутопійні образи. Якщо Р. Стедман експресивний і хаотичний, то П. Кенард — структурований і концептуальний.

Їхня спільна точка — це етична відповідальність художника перед суспільством. Обидва митці звертаються до теми ядерної загрози не як до політичного гасла, а як до загрози самій людяності, використовуючи мову мистецтва для мобілізації емоцій, думки і, зрештою, дії.

Антиядерне мистецтво Р. Стедмана і Пітера Кенарда — це візуальна форма етичного протесту. Кожен з них виробив власну мову спротиву, що діє як культурна терапія та політична заява. Їхні роботи демонструють, як мистецтво може стати не лише естетичним переживанням, а й соціально активною силою, здатною порушити моральну байдужість і викликати колективну рефлексію щодо майбутнього людства. У цьому сенсі антиядерний плакат у постмодерністському виконанні виконує не лише агітаційну функцію, але й філософську: він не говорить глядачу, що думати, а провокує на сумнів. Через руйнування естетичних кодів і політичну метафоричність автори виводять мистецтво з-під контролю ідеології.

Таким чином, ми можемо зазначити певні естетичні і стилістичні тенденції плакатів 1950-1990х років. Перш за все, це те, що художня мова плакату резонує з практиками, притаманними протестного мистецтва другої половини ХХ століття. Плакатна естетика перегукується з тогочасними традиціями політичної графіки — сміливі контрасти, узагальнені форми, емоційна доступність. У ньому відчувається дух пацифістського руху, який у ті роки активно заявляв про себе через мистецтво. Плакат можна розглядати в межах кількох художніх напрямів:

- 1) Постмодерністський активізм: використання шокової візуальності, простих гасел і символічного редукування зображення характерне для

авторів, цієї доби. Плакат тяжіє до тієї самої естетики, де образ стає носієм прямого і недвозначного послання.

2) Антипоп-арт: як «Duck and Cover» — це не лише продукт інформаційної кампанії 1950-х, але й візуальний артефакт епохи, в якому перехрещуються мистецтво, політика, страх і дитинство. Його головна ідея — створити ілюзію контролю перед обличчям неконтрольованого. Він демонструє, як графічне мистецтво може виконувати функції масової терапії, психологічної адаптації і державної регуляції свідомості, залишаючись при цьому естетично впізнаваним і візуально ефективним. Але якщо поп-арт експлуатував образи масової культури, то протестне мистецтво 1980–90-х, навпаки, використовує подібну візуальну мову для критики глобальних загроз, таких як ядерна війна чи екологічна катастрофа.

3) Контрреклама (subvertising) антиядерної тематики активно запозичує прийоми рекламної графіки, інтерпретуючи їх у протестному ключі. У цьому випадку, замість продажу товару, плакат «продає» ідею — припинення ядерних випробувань як злочину проти людства.

Символіка плакату є гранично універсальною. Застосування таких знаків не лише забезпечує миттєве сприйняття, а й виконує мобілізуючу функцію — глядач не просто отримує інформацію, а підштовхується до дії або принаймні до морального осуду. У цьому сенсі плакат можна розглядати як своєрідну форму публічного художнього висловлювання, що трансформує естетичне в етичне.

2.3. Український екоплакат після Чорнобильської катастрофи: історична еволюція, художні стратегії та наукове осмислення

В Україні антиядерна тематика в плакатному мистецтві пройшла складну еволюцію — від радянської пропаганди до пострадянських протестів і художніх рефлексій. У 1950–1980-х роках антиядерна риторика була частиною офіційної радянської кампанії «боротьби за мир», плакати мали

пропагандистський характер і створювались переважно в Москві, проте українські художники теж брали участь у цій продукції пацифістського спрямування.

Ключовою точкою для розвитку українського екоплакату стала катастрофа на Чорнобильській АЕС у 1986 році. Її наслідки стали потужним імпульсом для митців, які звернулися до тем ядерної безпеки, радіаційного впливу та безвідповідального ставлення до природи. Візуальна мова плакату дозволяла швидко, емоційно й ефективно реагувати на трагедію, що змінила уявлення про межі технічного прогресу. У цей період сформувався новий візуальний код, де домінують символи тривоги й страху: черепи на фоні АЕС, фігури людей у захисних костюмах, деформовані пейзажі, контрастна колористика з чорним, червоним і жовтим як маркерами небезпеки.

Чорнобильська тема стала одним із головних стрижнів українського екологічного плаката: від героїчного монументалізму радянської доби до трагічного та критичного мистецтва незалежної України. Екоплакат виступає формою колективної терапії, засобом осмислення травми й водночас дзеркалом змін у свідомості суспільства щодо природи, відповідальності та пам'яті. Як підсумовує Турчак [Турчак, 2011, с. 10], він не просто рефлексує на екологічні катастрофи, а й формує нову візуальну екологічну свідомість, здатну мобілізувати суспільство.

Першим кроком до нової тематики екоплакату стали роботи А. Вереша та Т. Фомичова, серед яких плакат «О свята, о свята родина моя, чим допоможу тобі ридаючи!» (1989), що емоційно звертається до образу рідної землі, фіксуючи драму покоління. Цей плакат поєднує поетичне звернення до образу рідної землі з візуальною експресією втрати й безсилля, символізуючи травму національної ідентичності. Водночас плакат В. Шостя та Ж. Кравченко «Екологічну правду всім» (1989) поєднав публіцистичну прямоту з естетикою соцреалізму, переорієнтованого на правду про екологічну катастрофу. Він став візуальним маніфестом правди про екологічну

катастрофу, перетворивши соціалістичну плакатну естетику на засіб екологічної критики.

Найгостріше тему Чорнобильської катастрофи розкрив Олександр Векленко у серії плакатів «26.04.86», «Завтра буде пізно. Допоможемо дітям Чорнобиля сьогодні», «АЕСстетизація». Назва останньої — гра слів, яка поєднує «АЕС» і «естетизацію», вказуючи на небезпеку сприйняття атомної енергетики як естетично привабливої технології без розуміння її руйнівного потенціалу, підкреслюючи небезпеку сприйняття техногенних об'єктів як «естетичних» без усвідомлення їхньої загрози. Плакати О. Векленка часто апелюють до дитячих образів, символізуючи вразливість людини перед атомною загрозою і потребу захисту, як у серії, представлених на виставці «Екоплакат-93».

Чорнобильські плакати стали не лише мистецьким феноменом, а й формою колективної терапії, засобом фіксації травми, способом проговорити табуйоване та закликати до дії. Вони поєднують документальність, протест і символічне мислення, виступаючи своєрідною візуальною археологією епохи. Ці плакати стали дзеркалом суспільства, що переосмислювало не лише катастрофу, а й питання відповідальності й пам'яті.

У 2000-х тематика ядерної загрози актуалізується через сучасне мистецтво та культурну пам'ять про Чорнобиль. Створюються серії плакатів і інсталяцій до річниць катастрофи, зокрема проекти Мистецького Арсеналу, Центру візуальної культури, роботи Олександра Бабака, Анатолія Белова, Світлани Шимко. У 2010–2020-х Андрій Приймаченко створює серію мінімалістичних плакатів на вшанування ліквідаторів, серед яких «Не словами», де досягає максимальної концентрації етичного змісту через мінімалізм форм і майже монохромну палітру; його плакати на вшанування ліквідаторів передають гідність і біль без зайвих деталей.

Наукове осмислення українського екоплакату здійснюється в низці досліджень. О. Лагутенко, Л. Соколюк, В. Даниленко аналізують

національний екологічний плакат у культурно-мистецькому контексті України. Л. Турчак у праці «Еволюція образотворчого мистецтва в незалежній Україні» (2011) простежує, як тенденції ідейних пріоритетів і нові техніки змінили плакат, зорієнтувавши його на актуальні соціальні проблеми. Плакат став активно використовувати нові техніки та комп'ютерні технології [Турчак, 2011, с. 9–11].

Важливе значення для розуміння художньої специфіки плаката мають дослідження О. Северіної, яка у дисертації «Екологічний плакат: становлення та розвиток» (2010) показала еволюцію його функції від природоохоронної до глобально-екзистенційної, коли плакат стає активним учасником екологічного руху й формує нову етику. Вона акцентує на постмодерністських рисах плакату та його типології [Северіна, 2010]. О. Северіна виокремила два ключові періоди: формування екоплакату як частини офіційної пропаганди (1950–80-ті роки) і трансформацію екологічної теми після Чорнобиля, коли плакат набув виразних ознак критичного мистецтва [Северіна, 2010, с. 112–118]. Авторка показала, що після 1986 року плакат перетворився із засобу просування державної політики на інструмент формування екологічної свідомості, що актуалізує тему особистої відповідальності за стан природи.

Цієї ж тенденції дотримується і О. Гладун, коли аналізувала взаємодію соціального та екологічного плаката як єдиної платформи критики сучасного світу. Вона поєднує екологічний і соціальний плакат в єдиний жанр, що формує нову візуальну етику [Ганул, 2006, 2008].

У своїх публікаціях О. Северіна акцентує на ролі метафори як головного виразового засобу екоплакату, який дозволяє поєднувати полярні образи — наприклад, дитячу безпосередність і загрозливі символи смерті — для створення сильного емоційного ефекту [Северіна, 2008, с. 83–86]. Вона також аналізує використання народних мотивів у постчорнобильських плакатах як способу створення відчуття особистого зв'язку глядача з проблемою екологічної катастрофи, що особливо яскраво проявляється в

роботах Г. Шевцова та В. Бистрякова. Крім того, дослідниця вперше описала екоплакат як міждисциплінарне явище на перетині мистецтва, екології та комунікації, підкреслюючи його здатність формувати нову етику взаємодії людини і природи.

Дослідження засвідчують, що в екоплакаті кінця XX — початку XXI ст. важливу роль відіграє метафора. Метафора стає ключовим художнім засобом, що дозволяє досягти парадоксальних ефектів, відкриваючи глядачу простір для роздумів і співтворчості. Вона є універсальним інструментом постмодерністського плаката, здатним сформувати багаторівневу образність. Через поєднання реальних і несумісних у житті форм плакати створюють яскраві, часто саркастичні або трагічні роботи, як у плакатах А. Матяша, С. Ліповцева, К. Олексієнка, що доводять актуальність ядерної теми і в умовах сучасних глобальних викликів. Метафора набуває багаторівневого змісту й стає ключовим інструментом постмодерністської образності. Прикладом є плакат В. Бистрякова «26.04.86. HELP!», де знак радіаційної небезпеки стає символом нового розп'яття. В цьому плакаті за допомогою багаторівневої метафори відтворює драму катастрофи через мотиви розп'яття та народного плачу. Як підкреслює В. Косів, використання національних орнаментів і традиційних символів робить плакат засобом самоідентифікації нації навіть у трагічних контекстах [Косів, 2003]

О. Лекомцев, О. Стайков, О. Морозовський в плакаті «Запорожці пишуть листа... Чорнобильська версія» (1990) створюють постмодерністську іронію, одягнувши персонажів І. Рєпіна в протигази на тлі індустріального пейзажу, що перетворює відому картину на гірку іронію про екологічну катастрофу.

Роботи С. Ліповцева, А. Матяша, К. Олексієнка актуалізують тему екологічної загрози через гострі, іноді саркастичні метафори. За спостереженнями В. Косіва, використання трикутної сітки в плакатах посилює символіку національної самоідентифікації [Косів, 2003].

У аналізі плакатної риторики українських митців метафора визначена як універсальний засіб, що дозволяє українському екоплакату епохи постмодернізму створювати багатозначні образи, залучаючи глядача до співтворчості. Метафорична мова плакату ґрунтується на асоціаціях, що активізують особистий досвід реципієнта й роблять процес сприйняття творчим і глибоким.

Український антиядерний плакат, народжений із травматичного досвіду Чорнобиля, трансформувався від радянської пропаганди до потужної форми концептуальної критики. Він поєднує символізм, соціальну гостроту, національні мотиви й сучасні графічні стратегії, виступаючи важливим інструментом осмислення атомної загрози та формування нової екологічної свідомості. Метафорична мова плакату, його здатність створювати багаторівневі, асоціативно насичені образи залишають цей жанр актуальним засобом комунікації, який сприяє переосмисленню не лише конкретних трагедій, а й фундаментальних засад людського співіснування з природою в техногенну добу.

Таким чином, український чорнобильський плакат є складним історико-культурним феноменом, який поєднує радянську візуальну спадщину, народну естетику та сучасні критичні стратегії. Він трансформується від героїчного монументалізму до індивідуального, трагічного та критичного мистецтва. Плакат став дзеркалом суспільства, яке переосмислювало не лише екологічну катастрофу, а й саму природу влади, відповідальності й пам'яті. Екоплакат після Чорнобильської катастрофи постає не лише реакцією на конкретну подію, а й симптомом глибших зрушень у свідомості художників та суспільства загалом. Це мистецтво на межі критики, емоцій і етики, яке й сьогодні залишається надзвичайно актуальним.

Висновки до другого розділу

На основі аналізу плакатів визначаються основні тенденції візуалізації атомної катастрофи та зміни у графічних стратегіях. Зокрема, простежується еволюція від відкрито політичних і документальних плакатів у 1950–1980-х роках до більш концептуальних і абстрактних рішень у XXI столітті. Окремо аналізується, як сучасні художники використовують плакат для привернення уваги до екологічних і соціальних наслідків атомних катастроф.

Мистецтво плакату, присвячене проблемі ядерної небезпеки, пройшло еволюцію від реактивної візуалізації трагедій до концептуального осмислення глобальних загроз. Від Чорнобильської катастрофи до ширшого усвідомлення вразливості людства перед техногенними викликами, художники виробили унікальну мову візуального протесту. Плакат став не лише засобом критики та мобілізації громадської думки, а й інструментом формування нової етичної та екологічної парадигми. Синтез символічних образів, потужної емоційності та соціального меседжу дозволив цьому жанру зберегти актуальність і у XXI столітті. Ядерна тематика, як фокус загроз і моральної відповідальності, залишається важливим предметом мистецького аналізу, який постійно оновлюється під впливом нових геополітичних та екологічних реалій.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Пошук єдиного стильового рішення серії «Естетика опору: відчуття ядерної загрози»

Серія плакатів розроблена як цілісне мистецьке висловлювання, в якому ідейне навантаження поєднується з семіотично продуманою стилістичною консолідацією. До серії входять шість робіт: «Зупини морок», «Обирай життя», «80 років ∞», «Відрубай голову злу», «Обережно, сходи», «1-2, 1-2...0», кожна з яких апелює до різних історичних і сучасних контекстів ядерної загрози, підтримуючи традиції цієї плакатної теми, проте усі разом вони функціонують як єдина естетично-політична платформа та єдина стильова серія, розроблена у дусі ангажованого мистецтва.

Основу стильової єдності складає поєднання постапокаліптичної естетики з метафоричним реалізмом. Зображення не лише фіксують гіпотетичні або історичні події (наприклад, наслідки ядерного вибуху в Хіросімі), але й надають їм символічного виміру — через надмірну експресію, театральність форм, гротескну подачу образів. Так, фігура у костюмі хімічного захисту з першого плакату постає не просто як працівник або жертва техногенної катастрофи, а як умовна метафора зла — вона нагадує маріонетку, що тримає у руках символічне «ядерне паливо». Подібна символіка притаманна й другому зображенню: бомба, загорнута як дитина, що «народжується» з літака — це візуальний парадокс, де народження асоціюється не з життям, а з катастрофою. У третьому плакаті бачимо руїни будівлі Генбаку Дому з вибухом над нею — пам'ятка з Хіросіми стає символом нескінченного повторення ядерної загрози, яку людина досі не пододала.

Колористика та її риторичне навантаження теж має окрему специфіку. Кольорова палітра є ще одним чинником єдності серії. У всіх шести

зображеннях домінують напружені, контрастні тони: відтінки червоного, помаранчевого, чорного та радіаційного жовтого. Ці кольори не лише передають емоційну напругу, але й мають знакове навантаження — вони асоціюються з вибухами, вогнем, попелом, кров'ю та отрутою. Така палітра не є випадковою: вона формує атмосферу постійної загрози, перманентної небезпеки. Особливо показовим є тло другого плакату — синьо-червоне градієнтне небо, яке відсилає до кольорів прапора РФ, посилюючи геополітичний підтекст антивоєнного звернення.

Типографічні елементи кожного з плакатів витримані в одному шрифтовому стилі — гротескному, схожому до Futura або Akzidenz-Grotesk, що асоціюється з воєнною риторикою, документами тоталітарних режимів, а також плакатами часів Другої світової війни. Такий вибір шрифтів не є декоративним — він працює на посилення загального меседжу: мова йде про насильство, про пам'ять, про небезпеку повторення історичних трагедій. Тексти є лаконічними, імперативними: «Зупини морок», «Обирай життя», «80 років ∞» тд — ці слогани передають протестний, закличний характер творів.

Окремо слід наголосити на символіці та її роль у семантичному каркасі плакатної серії. Кожен плакат оперує потужними символами, що читаються миттєво навіть без тексту. Радіаційний знак, ядерна бомба, руїни Хіросіми, хмаровий гриб, пшеничне поле, респіратор, рукавички, полум'я, змія, скелет, дитина — це універсальні іконографічні елементи, впізнавані у глобальному візуальному полі. Проте в межах серії ці символи отримують додаткове навантаження: вони персоніфікують знищення, екологічну катастрофу, воєнну агресію. Особливо вражаючий образ — бомба у вигляді дитини в полотнищі, що поєднує семантику життя та смерті, закликаючи до етичного вибору.

Таким чином, серія має концептуальну завершеність, оскільки вона охоплює три часові й змістові площини — сучасність (плакати «Зупини морок», «Обережно, сходи» про екологічні загрози та ядерний тероризм),

вибір (плакати «Обирай життя», «Відрубай голову злу», «1-2, 1-2...0» як етична дихотомія між війною і життям), та історичну пам'ять (плакат «80 років ∞», присвячений катастрофі в Хіросімі). Завдяки цій тріаді досягається художньо-інтелектуальний баланс: серія працює не лише як миттєва політична реакція, а як візуальний маніфест проти війни у будь-якому її прояві.

3.2 Створення візуальних образів серії згідно авторської концепції

Концептуально серія розгортається довкола уявлення про «апокаліпсис як можливий політичний сценарій», що повторюється в історії людства. У центрі авторської ідеї — переконання, що війна і зокрема ядерна загроза є не випадковими подіями, а результатом свідомих дій, політичної безвідповідальності, технократичного цинізму. Через це візуальні образи у плакатах побудовані на межі між метафорою та прямим посланням. Так, у плакаті «Зупини морок» апокаліптичний образ істоти в захисному костюмі з символом радіації на грудях візуалізує абстрактну загрозу як майже міфологічну фігуру — сучасного вершника апокаліпсису. Його позбавлене обличчя та жестикуляція механічної сили свідчать про дегуманізацію війни, втрату ідентичності у світі, що живе під знаком катастрофи.

В роботах серії використовує прийом умовного реалізму: фігури та об'єкти залишаються впізнаваними, але трансформовані у бік символічної надмірності. Плакат «Обирай життя» демонструє це особливо виразно: новонароджена істота, загорнута в пелюшки, виявляється бомбою — синтезом життя і смерті в одному образі. Контраст між теплим світлом пелени та металевим, холодним корпусом бомби провокує етичну відразу: образ викликає не співчуття, а тривогу, адже акт народження тут постає як акт початку знищення. Це, вочевидь, пряме втілення авторського меседжу: у сучасному світі навіть материнство, символ безумовного життя, може бути переозначене через логіку воєнного насильства.

У всіх шести плакатах підкреслюється спільна візуальна логіка, яка виявляється в композиційній спрямованості на одну головну фігуру, винесену на передній план. Глядацький фокус жорстко фіксується на ключовому об'єкті (фігура у костюмі, бомба-дитина, руїна Дому Генбаку, голова зі зміями тощо), що оточений невиразним фоном або гіпертрофованим середовищем (полум'я, руїни, вибух). Це дозволяє художнику досягти ефекту монументальності образу — навіть у форматі плаката. Колористика при цьому працює на максимальну емоційну напругу: насичений червоний, кислотно-жовтий, контрастне чорне тло. Ці кольори є риторично маркованими, бо апелюють до колективного досвіду страху, тривоги, пам'яті про історичні катастрофи. Застосування ефектів диму, розмиття чи жаріння навколо центральних фігур додатково створює враження, що ці образи виникають з попелу — як фантоми або попередження з минулого.

На плакаті «80 років ∞» інтегрує зображення руїн Куполового дому в Хіросімі (Генбаку Дом) як пряме посилення до події 6 серпня 1945 року. Це не лише документальний жест, але й акт символічного повторення — адже над будівлею знову піднімається атомна хмара. Автор конструює образ так, щоб глядач відчув не завершеність трагедії, а її циклічність. Символ «∞» у заголовку підсилює цей ефект: минуле не залишилось у минулому, воно стає візуальною проекцією на теперішнє. Тут знову виявляється авторська концепція повторення апокаліпсису як системного явища, що не завершується після катастрофи, а «дрімає» у суспільстві доти, поки не буде активоване. Таким чином, простір у плакатах — це не лише тло, а метафора політичної пам'яті, яка або активується, або зникає.

У роботі «Відрубай голову злу» автор звертається до архетипу Горгони, де замість змій з голови потвори виростають ядерні боєголовки. Цей гротескний синтез біології та зброї візуалізує агресію як гідру, що живиться технологіями знищення, а колючий дріт на тлі остаточно цементує образ тоталітарного зла, яке неможливо задобрити, а можна лише знищити.

Плакат «Обережно, сходи» трансформує побутове попередження у похмурий вирок: сходи, що мали б вести до укриття, самі є ракетами, перетворюючи простір безпеки на пастку. Скелет у позі мислителя поруч із футуристичним роботом-псом натякає на застиглий час і вічне очікування «відбою», який для цивілізації так і не настав.

Тему вкраденого майбутнього фіналізує композиція «1-2, 1-2... 0», де дитяча гра в марширування обертається репетицією смерті серед випаленої землі. Повітряні кульки у формі бомб у руках хлопчика створюють ефект моторошного дисонансу, а назва роботи перетворює ритм кроків на зворотний відлік до точки нуль — моменту незворотного кінця.

3. 3 Технологічні та графічні засоби виконання роботи

Виконання серії плакатів здійснено в цифровій графіці з використанням планшетного малювання та професійного програмного забезпечення. Основною технологічною платформою став графічний планшет у поєднанні з програмами Adobe Photoshop та Procreate, що забезпечили автору високий ступінь контролю над фактурою, кольором, формою та композицією. Цифрове середовище обране свідомо як засіб, який відповідає сучасним вимогам візуальної комунікації, дає змогу експериментувати з шаровістю зображення, прозорістю об'єктів, мікшуванням технік і забезпечує придатність до широкоформатного друку у високій якості.

Графічна техніка і манера виконання тяжіє до гібридної стилістики, що поєднує експресивну візуальність з елементами реалістичного зображення. Автор послуговується технікою цифрового малюнка з ручним опрацюванням деталей, що дозволяє досягти фактурності, характерної для традиційної аерографії, а також використовує цифрові кисті, які імітують олійний мазок, пастель і димові ефекти.

Завдяки технології накладання шарів, художник створює складну глибину простору, опрацьовуючи передній і задній плани окремо. Особливу увагу приділено обробці світла й тіні, контрастів та оптичних ефектів, які посилюють драматизм зображуваних сцен.

Палітра серії сформована навколо трьох домінантних кольорів — червоного, чорного та жовтого. Ці кольори використовуються з політичною й емоційною функцією: червоний позначає агресію, кров і загрозу, чорний — смерть і небуття, жовтий — радіаційну небезпеку та попередження. Використано також холодні сині й сірі тони для створення відчуття відчуженості, катастрофічної порожнечі.

Колористичне рішення підпорядковане концептуальній меті роботи — візуалізувати кризові й травматичні стани сучасного світу. Контраст між теплими та холодними кольорами використано як візуальну метафору конфлікту життя й смерті, миру і загрози.

Композиційна побудова плакатів базується на симетрично-центрованій схемі з елементами діагонального напруження, що створює ефект фокусної концентрації уваги на центральному символі кожного зображення (бомба, зерно, постать у захисному костюмі). Такий прийом підсилює риторичу повідомлення, спрямованого на миттєве сприйняття та емоційну реакцію глядача.

Також застосовано принцип візуального ритму через повтор символічних мотивів (радіаційний знак, зерно, хмара), що забезпечує єдність серії. Просторове компонування динамічне, з перевагою вертикальних і діагональних ліній, які асоціюються з загрозою падіння, вибуху, втрати контролю.

Типографіка у кожному плакаті використовується помірковано, однак з високим рівнем узгодження з візуальною частиною. Тексти виконані у стилістиці гротескних шрифтів — вони відсилають до плакатної культури 1930–1940-х років. Цей ретро-графізм створює зв'язок з історичним контекстом тоталітарних візуальних мов і посилює сприйняття повідомлень

як попереджень. Слогани — короткі, закличні, імперативні: їх ритм співвідноситься з візуальним темпом композиції, посилюючи емоційний ефект.

Типографічне оформлення має важливу семіотичну функцію. Використано гротескний шрифт з чітко окресленими вертикалями, який відсилає до історичної естетики пропагандистського плакату, але подається у новому контексті. Текст не перевантажує зображення, розташовується в нижній, верхній частині або інтегрується в композицію як її структурний елемент.

Типографіка не лише інформує, а й виконує роль візуального акценту, підтримуючи загальний стиль серії та підсилюючи емоційний вплив плакатів.

Плакати передбачені для широкоформатного цифрового друку, з урахуванням вимог до кольорової гами в стандарті СМΥК. Підготовка файлів здійснена у форматі TIFF/PSD з високою роздільною здатністю (300–600 dpi). Це забезпечує якісне тиражування без втрати деталізації, зокрема для експонування у виставкових просторах.

Висновки до третього розділу

Таким чином, технологічні та графічні засоби, використані у дипломній роботі, продемонстрували не лише професійне володіння інструментами цифрової графіки, а й свідоме формування авторської візуальної мови. Поєднання сучасних технік з продуманою композицією, кольором і типографікою дозволило реалізувати складне ідеологічне навантаження серії в художньо переконливій формі. Розроблена серія плакатів створена як візуально цілісна подача тематики ядерної небезпеки. Спільна стилістика, узгоджена кольорова палітра, повторювані мотиви та послідовна символіка формують міцну концептуальну рамку, у якій кожен плакат функціонує і як самостійний твір, і як частина потужного політичного висловлювання. Цей

цикл є не просто реакцією на сучасні геополітичні загрози, а актом художнього спротиву, що апелює до колективної пам'яті, етики вибору та відповідальності за майбутнє.

ВИСНОВКИ

Антиядерні плакати прагнуть актуалізувати історичну пам'ять про катастрофи XX століття — насамперед бомбардування Хіросіми й Нагасакі, аварію на Чорнобильській АЕС та трагедію на Фукусімі. Через алюзії на документальні свідчення, образи руйнації, деформації людського тіла та метафори техногенного абсурду, митці здійснюють візуалізацію травматичного досвіду, перетворюючи плакат на інструмент не лише протесту, а й візуальної терапії. У такий спосіб формується наративна структура пам'яті, що протистоїть офіційному замовчуванню та політичному релятивізму.

Сучасний антиядерний плакат є формою художньої інтервенції в простір політичної комунікації, який часто характеризується стерильністю та маніпулятивністю. На відміну від пропагандистських візуальних кодів, що апелюють до раціональної легітимації атомної енергетики чи ядерного стримування, антиядерний плакат використовує експресивну образність, іронію, гротеск та контрастність, що сприяє демістифікації офіційних дискурсів і порушує уявну «нормальність» атомної загрози.

Ще одним важливим аспектом є етичний вимір плакатного мистецтва: антиядерні образи вимагають від глядача морального співпереживання, участі та особистої відповідальності. Сучасні митці формують візуальну мову протесту, що апелює до універсальних гуманістичних цінностей — права на життя, довкілля, безпеку, гідність. Особливо це виразно простежується у творах, де використовуються техніки фотоколажу, деформації документального зображення та перетинання художнього й реального, що створює ефект негайної загрози й неможливості відстороненого споглядання.

Саме у відповідності до цих загальних принципів і тенденцій розвитку плакату була створена авторська серія дипломного проекту. Крім того, в реалізації роботи було підкреслено, що плакат у ХХІ столітті дедалі більше використовує цифрові технології та інтерактивні формати, перетворюючись на гібридну форму візуального активізму. Він поширюється не лише в галерейному просторі, а й у соціальних мережах, стріт-арті, онлайн-кампаніях, що посилює його вплив на глобальну аудиторію й підвищує потенціал до створення транснаціональних рухів опору.

Отже, ціль сучасного антиядерного плакату полягає у візуальній артикуляції протесту проти атомної загрози, формуванні етичної чутливості, оновленні колективної пам'яті та розширенні меж політичної дії через мистецтво. Він є своєрідним медіатором між мистецьким жестом і суспільною критикою, між особистою тривогою і глобальним дискурсом безпеки. У цьому сенсі сучасний антиядерний плакат не лише відтворює катастрофу, а й пропонує нову художню мову для осмислення сучасного світу, в якому атомна загроза продовжує бути однією з ключових проблем людства.

Авторська серія плакатів не є ілюстрацією воєнних подій, а актом формування нової візуальної етики, яка спрямована на пам'ять, вибір та відповідальність. Образи постають не як засоби шоку, а як інструменти діалогу з глядачем. Художник виступає не лише як автор, а як активний учасник соціального спротиву, і його візуальна мова є прикладом ангажованого мистецтва, здатного продукувати не тільки естетичні, а й етичні ефекти.

Розроблена серія плакатів створена як візуально цілісна подача тематики ядерної небезпеки. Спільна стилістика, узгоджена кольорова палітра, повторювані мотиви та послідовна символіка формують міцну концептуальну рамку, у якій кожен плакат функціонує і як самостійний твір, і як частина потужного політичного висловлювання. Цей цикл є не просто реакцією на сучасні геополітичні загрози, а актом художнього спротиву, що

апелює до колективної пам'яті, етики вибору та відповідальності за майбутнє.

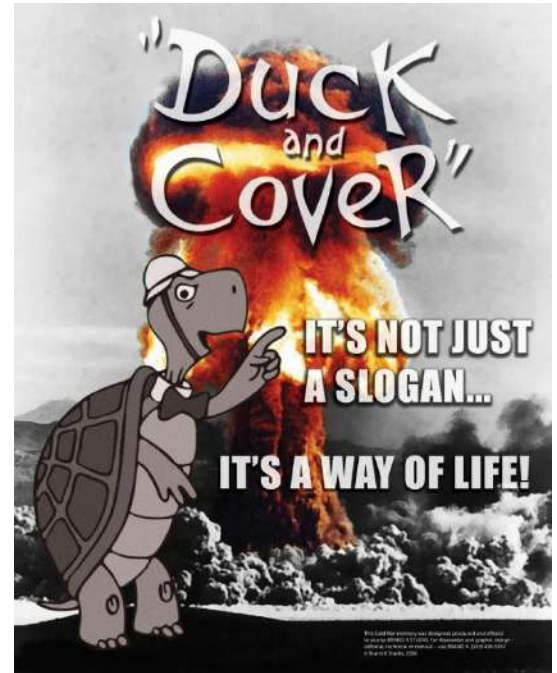
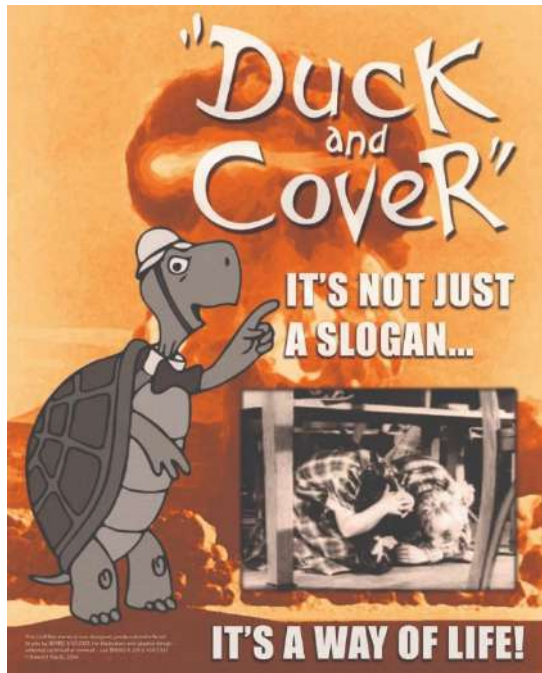
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексієвич С. *Чорнобильська молитва: Хроніка майбутнього*. Київ: Дух і Літера, 2006. 264 с.
2. Гладун О. Міжнародна трієнале «4 Блок» у контексті актуального мистецтва. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. Харків, 2006. № 4. С. 10–15.
3. Гладун О. Соціальний екологічний плакат як феномен графічного дизайну. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. Харків, 2008. № 4. С. 21–27.
4. Галькевич Т. Український друкований плакат 1950-1964 років: фондів Національної бібліотеки України ім. В. І. Вернадського : каталог. Київ, 2014. 424 с.: іл.
5. Донець О. М. Український друкований плакат другої половини 1960 - початку 1980:·Х років з фондів НБУВ: тематика, художні особливості. *Рукописна та книжкова спадщина України*. 2015. Вип.19. С. 205-228.
6. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури: монографія. Харків: Колорит, 2005. 244 с.
7. Даниленко В. Я. Дизайн України в європейському вимірі ХХ століття *Нариси з історії українського дизайну ХХ століття*: зб. статей. Київ: Фенікс, 2012. С. 6–34.
8. Косів В. М. Національні моделі і глобалізація графічного дизайну другої половини ХХ ст. : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства / Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв. Харків, 2003. 24 с.
9. Лагутенко О. Нариси з історії української графіки ХХ століття. Київ: Грані-Т, 2007. 168 с.
10. Марков С. Чорнобиль у візуальній культурі: фотографія як свідчення і метафора. *Культура і сучасність*. 2012. № 3. С. 45–52.

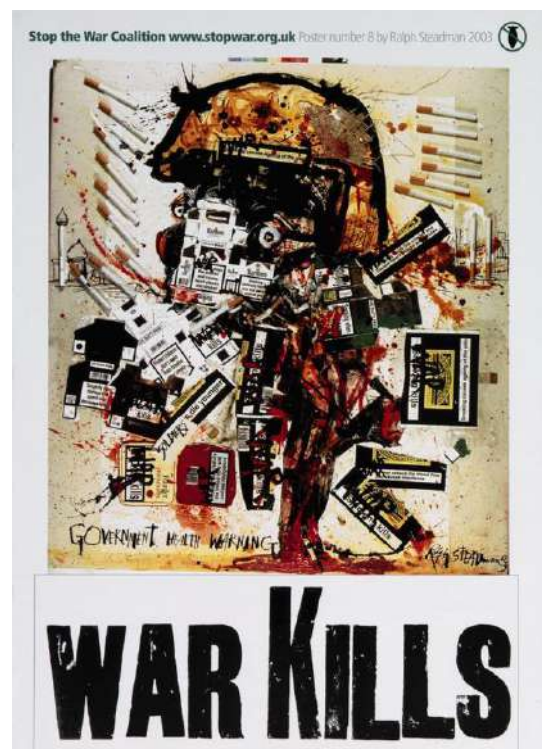
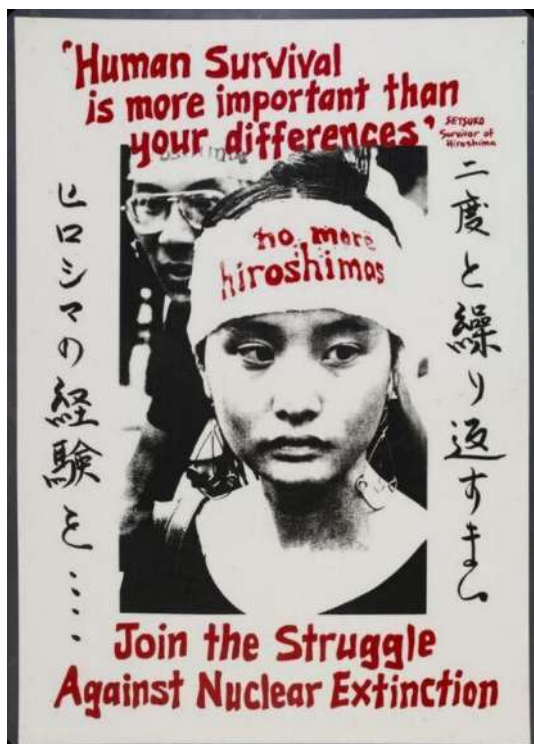
- 11.Марчук І. Художня візуалізація Чорнобиля: пам'ять, тиша, руїна». *Образотворче мистецтво*. 2016. №1. С. 12–19.
- 12.Мірошніченко Т. М. Постапокаліптична естетика в сучасному мистецтві. *Вісник Харківської академії дизайну і мистецтв*. 2015. № 1. С. 32–38.
- 13.Северіна О. М. Екологічний плакат: становлення та розвиток (за матеріалами Міжнародних трієнале «4-й Блок»): автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства / Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв. Харків, 2010. 20 с.
- 14.Соколюк Л. Д. Художній образ у дизайнерських рішеннях. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* Харків, 2002. № 3. С. 21–24.
- 15.Турчак Л. І. Еволюція образотворчого мистецтва в незалежній Україні: автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2011. 16 с.
- 16.Шевченко В. Я. Композиція плаката - засіб побудови цілісності художньої форми візуального образу. *Харківської державної академії дизайну і мистецтв* Харків, 2002. № 2. С. 25–29.
- 17.Шевченко В. Я. Композиція плаката. Харків: Колорит, 2004. 123 с.
- 18.Crow, T. *Modern Art in the Common Culture*. New Haven: Yale University Press, 1996.
- 19.Gabrys J. *Program Earth: Environmental Sensing Technology and the Making of a Computational Planet*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.
- 20.Leja, M. *Reframing Abstract Expressionism: Subjectivity and Painting in the 1940s*. Yale University Press, 1993.
- 21.Myers, B. *Peace Signs: The Anti-War Movement Illustrated*. Universe, 2005.
- 22.Nixon, R. *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*. Harvard University Press, 2011.
- 23.Rose B. *American Art Since 1900: A Critical History*. New York: Praeger, 1975.
- 24.Shanken E. A. *Art and Electronic Media*. London: Phaidon Press, 2009.

25. Sontag, S. *Illness as Metaphor and AIDS and Its Metaphors*. New York: Picador, 1980.
26. Taylor R. *The Art of Protest: Culture and Activism from the Civil Rights Movement to the Present*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.
27. Tsutsui, W. M. *Godzilla on My Mind: Fifty Years of the King of Monsters*. Palgrave Macmillan, 2004.
28. Weart S. *Nuclear Fear: A History of Images*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1988.
29. Weizman, E. *Forensic Architecture: Violence at the Threshold of Detectability*. Zone Books, 2017.
30. Yablon, N. *Untimely Ruins: An Archaeology of American Urban Modernity, 1819–1919*. University of Chicago Press, 2009.
31. Yoshida K. *Hiroshima and Nagasaki in Japanese Art: The Representation of Trauma and Memory in the Visual Arts*. London: Routledge, 2011.

Додаток А.



Іл. 1. Плакат «Duck and Cover» Рей Осборн (Raymond J. Osborn) 1951 р.

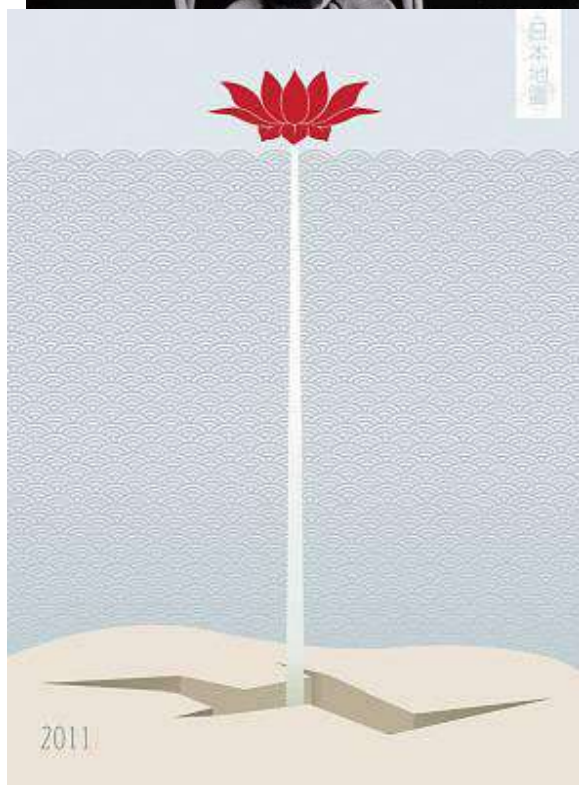


Іл.2 «No More Hiroshimas» (1980 рік, Велика Британія). Плакат створено Hulme Community Arts Co-op за фотографією Джоела Шумера

Іл. 3. Ральф Стедман «Війна вбиває» 1981



Іл.4. Пітер Кенард «Haywain with Cruise Missiles»



Іл.5. Пітер Кеннард «Ніколи знову»

Іл. 6. Лінда Наканіши «Теж Фукусіма» 2011

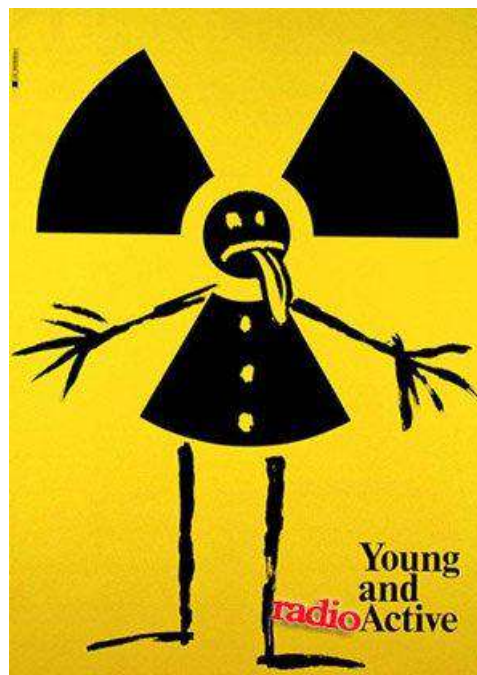


Іл.8 Йоші Лемел «Фукусіма – моя любов» 2012

Іл.9 Йоші Лемел «Фукусіма» 2012



NUCLEAR POWER IS NOT SUSTAINABLE.



Іл.10. Дж. Скорсон, А. Друдінг «Атомна енергія»



Іл.11. Штанько В. «Спаси та збав»1990



Іл.12. Векленко О. «Завтра буде пізно» 1992

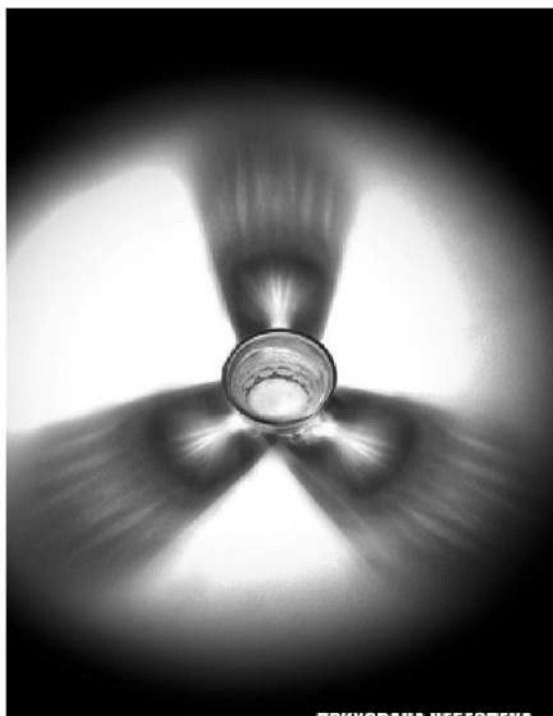


Іл.13 Шостя В. «Ти ж людям розкажеш... Т. Шевченко» 1990

Іл.14. Бистряков В. «26.08.86.HELP!» 2000-ні



Іл. 15. Лекомцев О., Стайков О., Морозовський О. «Запорожці пишуть листа турецькому султану. Чорнобильська версія».

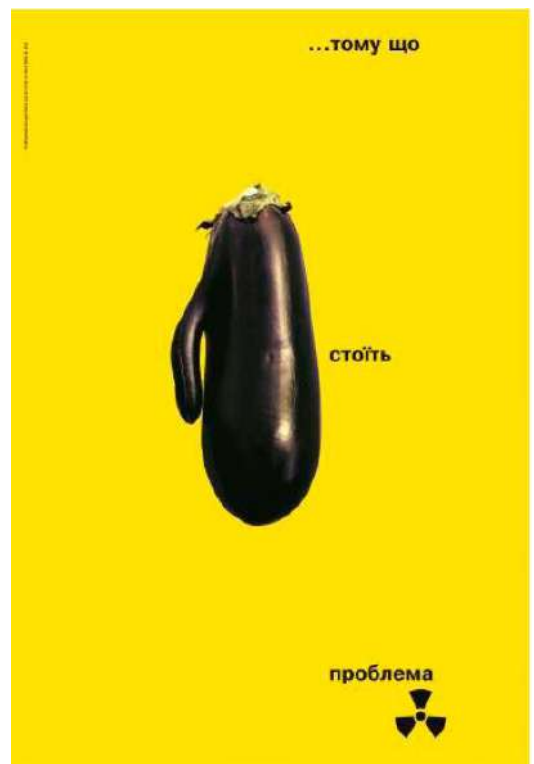


Іл.16. Батенко О. «Прихована небезпека...»

Іл.17. Векленко О. «HELP!»



Іл.18. Ліповцев О. «У межах допустимих норм...»



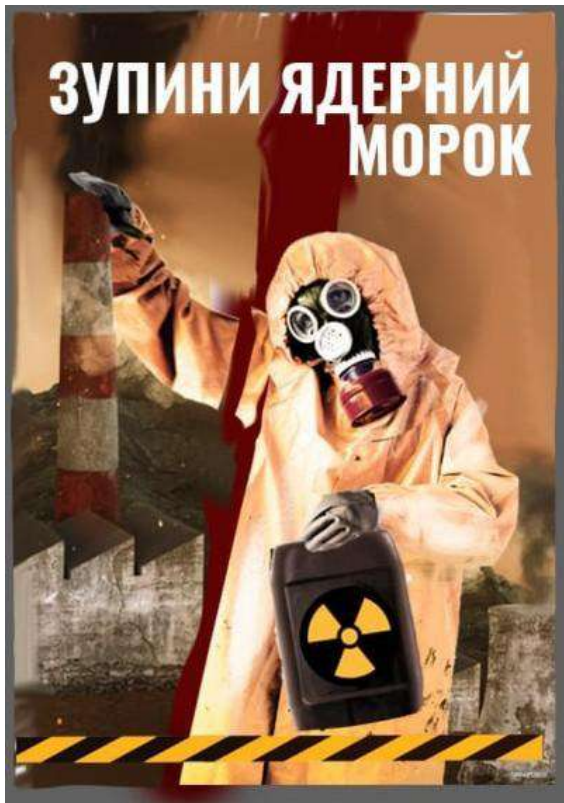
Іл.19 Матяш А. «...Тому що стоїть проблема»



Іл.20. Олексієнко К. «RADIOAKTIV»

Додаток В.





МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра графіки

**«Створення комплексного коміксового оформлення до роману Агати
Крісті „Кривий будиночок“»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Зуйко Тетяна Валеріївна

Науковий керівник **Розенфельд М.І.**

Рецензент

Директор видавництва “Astra”,

головний редактор

Джавахідзе Н. Н.

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
Актуальність	
теми.....	3
Новизна роботи.....	4
Мета	i завдання
роботи.....	6
РОЗДІЛ 1. Концепція коміксного оформлення до роману Агати Крісті «Кривий будиночок»	
1.1. Основна концепція теми та інтерпретація.....	8
Висновки	до першого розділу.....8
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	
2.1 Аналоги коміксів та ілюстрацій на детективну тематику.....	10
2.2 Стилїстика, композиційні та кольорові рішення.....	11
2.3 Аналоги обкладинок до коміксів за мотивами романів Агати Крісті та книжкових видань.....	11
Висновок до 2 розділу.....	13
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	
3.1 Ознайомлення та збір матеріалів.....	15
3.2 Загальне візуального рішення та етапи виконання роботи.....	18
ВИСНОВОК.....	19
СПИСОК	ВИКОРИСТАНИХ
ДЖЕРЕЛ.....	20
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій.....	20
ДОДАТОК	Б. Альбом ілюстрацій
.....	24

ВСТУП

Актуальність теми

«Кривий будиночок» це не лише детективна історія, а в першу чергу розповідь про глибоко зруйновану родину, де конфлікти, відчуження і любов тісно переплетені та набули певного химерного, не класичного вигляду. У контексті сучасності цей твір резонує з процесами психологічного зцілення, розуміння власної ідентичності, значення спільноти та морального вибору. Адаптація такого класичного твору у форматі сучасної візуальної розповіді, коміксу, створює певний міст між культурними традиціями, дозволяє переосмислювати світову класичну літературну спадщину через нам більш зрозумій сучасний погляд, роблячи її ближчою та співзвучною з теперішнім.

Новизна роботи

Вона полягає в ознайомленні з попередніми форматами адаптацій, їх аналіз та абсолютно нова їх інтерпретація у вигляді мальованого графічного роману. Що дасть змогу не просто по новому подивитися на твори знаменитої королеви детективів, але і зовсім по іншому їх сприйняти та зануритись. Для багатьох хто тільки починає знайомство, постає проблема розуміння того часу та інших нюансів, що часто доводиться вирішувати відволіканням від захопливої історії на пошуки окремих елементів для її розуміння. Такий формат значно спрощує споживання історії. В тебе вже є готові візуальні образи і можливість більш детально поринути в історію, зайвого разу не перериваючись щоб перевірити про що ж говорить автор. Комікси дають можливість не тільки легше занурюватись у розповідь, а і полегшено

дізнаватись про нові речі, маючи перед обличчям на листі намальований приклад.

Мета і завдання роботи

Метою моєї магістерської роботи є комплексне коміксе оформлення для твору Агати Крісті «Кривий будиночок». Створення унікального художньої мови для твору, що буде відображати його настрій та атмосферу та доповнювати текст і додавати до нього більше візуального контексту. А також дасть змогу читачу поринути у розслідування разом із головним героєм, не просто подивитися, а і відчувати її з його боку, його очима.

Для того щоб виконати поставлену задачу, необхідно буде:

1. Ознайомитись зі змістом твору, не просто прочитати, але і розібрати його на частинки. Скласти список питання та літератури, необхідної для точного відтворення візуальних елементів що описані у романі. Врахувати всі особливості та контексти тогочасних подій, що там описуються.
2. Зібрати, ознайомитись та проаналізувати аналоги. Дослідити специфіку жанру детективного коміксу та сучасні візуальні рішення в подібних адаптаціях. Структурувати інформацію та виділити вдалі для історії елементи.
3. Розробити візуальну концепцію, визначитись з прийомами для майбутнього оформлення та підібрати найкраще пасуючи твору візуальну мову.
4. Розбити історію на частини, та підготувати планування і структурування тексту роману на мальовану інтерпретації. Врахувати її особливості та створити найбільш точне та вдале його відтворення.
5. Створити червову розкадровку та макет історії, щоб в цілому глянути та за потреби відкоригувати її. Після розробити ескізи для обкладинки твору.
6. Підібрати кольорову палітру та перевірити як вона працює на макеті, після створити пробні фінальні сторінки в декількох стилістичних

варіаціях. Що передбачаю візуальна концепція та обрати найбільш вдалий.

7. Відмалювати фінальний макет та зверстати його. Після ще раз передивитися ескізи до обкладинок роману та за потреби відкоригувати і зробити фінали.

Цей проєкт демонструє, як класичний літературний твір може отримати нове візуальне сприйняття в сучасному форматі, роблячи його ближчим і зрозумілішим.

РОЗДІЛ 1. Концепція коміксного оформлення до роману Агати Крісті «Кривий будиночок»

1.1. Основна концепція теми та інтерпретація

Агата Крісті- відома британська письменниця, що стала однією із найбільш впізнаваних представниць детективного жанру. Її твори і досі не втрачають популярності, а навпаки набувають більшого візуального різноманіття. Вона створила вже зараз нам добре відомих класичних персонажів її творів, Еркюля Пуаро та міс Марпл, харизматичного бельгійця та енергійну стареньку пані, ці персонажі полюбилися багатьом. Її твори славляться заплутаними сюжетами, психологічною точністю та неочікуваними розв'язками. Але при цьому вони залишають по собі можливість і читача відчувати себе справжніми детективами та розв'язати злочин, а повторне прочитання її твору робить підказки та «докази» у тексті ще більш помітними. В творах письменниці ви не зустрінете величезних описів місцевості чи дуже довге восхваляння фасону сукну пані, що трагічно загинула від рук жакливого вбивці. Її твори стерильно чисті, якщо так можна виразитись, вона зосереджує увагу читача на основному, це розслідуванні, персонажах, доказах. Щоб не відволікати увагу, а зосередитись на улюбленому жанрі та справі, усе що є в її романах для чогось потрібно, кожна деталь маленька частинка великого механізму заплутаної справи. Але при цьому вони не стають сухими та бездушними працюючими детективами, майстерність написання доволі коротких точних і живих та захопливих творів дуже вражає, вона гармонійно вписує у цю детективну рутину жарти, грубощі, часові відсилки та інші буденні речі. Не менш важливим є також психологічний аспект її творів, оскільки це є чи ні однією із найважливіших елементів того як працюють злочини та люди. Всі ми унікальні, але і всі такі

передбачувані та в якійсь мірі однакові. Шаблони, що притаманні нам або ж розриви їх, все це можна простежити та перед угадати, або ж приблизно уявити. Звісно на всі сто ми і самі себе не знаємо та не прочитаємо, але в загальних рисах охарактеризувати можемо. Це і передбачає основна робота детектива, чому і приділяє старанно увагу письменника.

Багато її книжок були перекладені та адаптовані для багатьох країн світу. Також були створенні екранізації багатьох її творів. Таких як *Murder on the Orient Express* (1974, реж. Сідні Люмет), *Death on the Nile* (1978, реж. Джон Гіллемін), *The Mirror Crack'd* (1980, з Анджелою Ленсбері), *Evil Under the Sun* (1982), *Appointment with Death* (1988), *Murder on the Orient Express* (2017, реж. Кеннет Брана), *Death on the Nile* (2022, реж. Кеннет Брана) і т.д. Також були створені і численні графічні адаптації *Murder on the Orient Express* (2007, графічний роман), *Death on the Nile* (2008, графічний роман), *And Then There Were None* (2009, графічний роман), *The Secret of Chimneys* (2010, графічний роман), *The Big Four* (графічний роман), *Peril at End House* (графічний роман), *The Mystery of the Blue Train* (графічний роман).

Для своєї роботи мною був обраний один із найвідоміших та багатьох улюблених роман «Кривий будиночок». Ця історія відрізняється від її класичних серій з Еркюлем Пуаро та міс Марпл, вона інша. Цей роман немає у головних детективах нікого із відомої двійки, це розслідування та історія більш особиста та інтимна, коли за розслідування береться молодий дипломат Чарльз Хейворд, на кану стоїть не тільки правосуддя, але і особисте життя та його майбутнє. Основні події роману розгортаються у суспільстві післявоєнній Англії, що переживає глибокі зміни, психологічну втому, втрати і пошуки нових цінностей та подальшого свого існування та будування майбутнього. Для українського читача тема набуває особливої актуальності в умовах нашого сучасного досвіду війни, відбувається переосмислення родинних зв'язків, довіри, травми та відповідальності.

Висновок до 1 розділу

Агата Крісті є яскравим приклад того, як авторка чи автор детективного жанру може поєднувати захопливий сюжет, психологічну глибину та чітку композиційну логіку. Її романи не лише розважають, а й залучають читача до активного мислення, змушуючи його аналізувати персонажів, мотиви та деталі, які зрештою формують загальну картину злочину, яку на протязі читання сам читач може розкрити, окремо від детективу цієї історії. Психологічна напруга та увага до людської психології, що має неймовірно багато різних непередбачуваних, але одночасно і таких зрозумілих рис. Цей твір актуальним для сучасного читача, особливо українця, який також особливо розуміє досвід війни, втрат та відповідальності.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1 Аналоги коміксів та ілюстрацій на детективну тематику.

Для того щоб зрозуміти, на що краще звернути увагу, передусім нам варто розглянути аналоги робіт у подібному жанрі. Те як різні митці підійшли до цієї роботи, визначити чи є певні стереотипи, візуальні схожості до оформлення та визначити що саме нам підійде, на що варто звернути особливу увагу. Все це важливо для того щоб краще реалізувати наш задум.

Серія комікс адаптацій французьких видань до творів Агати Крісті, таких як Лоуренса Сунера, Франка Леклерка, Solidor, Марка Піскіча, Алена Пайю,

Тьєррі Жолле, Мареком. У всіх них ми можемо побачити різноманітну стилізацію, як більш декоративну так і направлена у більш реалістичні риси, але кожен з них добре передає впізнавані риси персонажів. Кольори та текстури у деяких більше пропрацьовано на обкладинках, основна увага приділена передачі враження та атмосфери, щоб читачу було легше зрозуміти, що його чекає всередині. Також є приклади більш спрощених кольорів, які не менш добре доповнюють оформлення. Для внутрішнього оформлення коміксів деталізація та пропрацювання текстур менше, робота зосереджується на героях, їх емоціях, komponуванні кадрів. Кольори також є але більш спрощені, щоб підкреслити атмосферу, але не перенасичити деталями. Також увага приділена лінійному малюнку, тож якщо ми преберемо колір та текстури, силуети героїв та простору будуть добре читатися та зрозумілі нам. Тут також немає сильної деталізації оточення, що не відволікає увагу глядача та дає зосередитись на історії.

ШЕРЛОК ХОЛМС Етюд у червоних тонах Артура Конан Дойля та Вінсента Малліє, цей приклад показує як гарно можна поєднати стилізовані образи, текстури та натуральні матеріали і створити чудові ілюстрації, що гарно передають настрій ми бачимо більш теплі і буденні сцени, але при цьому ми не забуваємо, що це детективна історія де також присутні і такі жахливі сцени вбивств, що в поєднанні з особливою стилістикою дозволяє передати це більш емоційно, оскільки сама стилізація це передбачає. Але також варто зазначити, що подібне виконання буде працювати не для всіх. Варто враховувати, що для різної аудиторії, різні прийоми будуть працювати не однаково, тож це в подальшому варто брати до уваги в роботі.

Цікавим варіантом інтерпретації твору також є комікс «У голові Шерлока Голмса. Справа скандального квитка - Сіріл Льерон», тут автор пропонує нам у буквально сенсі побути у головні головного героя, дуже цікаво побудована композиція сторінок, така історія передусім захоплює тебе своїм візуальним рішенням. Також варто зазначити, що такий формат розрахований більше на

розглядання візуальної частини, оскільки він тут є важливою частиною оповіді та багато деталей ми можемо підмітити саме з нього.

2.2 Стилiстика, композиційні та кольорові рішення.

Для того щоб почати опрацьовувати цей етап, потрібно було визначитися загальною візуальною ідеєю до оформлення. Кривий будиночок, історія що занурює тебе у родину її не тільки теплі, але і найпотаємніші темні боки, місцями здається ніби ти стаєш зайвим глядачем, бачачи доволі особисті речі. Знаходячись у голові головного героя ти бачиш історію та враження його очима, але не дивлячись на це можеш з ним погоджуватись або мати своє уявлення. Ніби знайдений загублений щоденник, що залишили, якій розповідає історію однієї людини, переживання та життя. Тож для авторки було важливо передати подібне враження, для цього чудово підійдуть натуральні матеріали, текстури, папір. Передати простоту та фактурність, митці, чиї робити довелося розглянути, мають доволі широкий діапазон . Навіть окреслюючи вже певні рамки ми можемо бачити, як кожен з них працює з цим, якими пропорціями вони додають той чи інший ефект та які враження їм вдається своїми роботами. Lemoncholy, Himari Chatani, toktin_zq мають доволі пропрацьовано ілюстрацію, варіюючись використанням кольорів в залежності від роботи та мають роботи з великою кількістю деталей зазвичай. Також мають більш декоративні та графічні ілюстрації Adam de Souza, RuiRiel, Нагабе, їх роботи зазвичай мають стриману кольорову гаму та зосереджені більше на формі та силуеті. Ілюстрації Adam de Souza, The Gulf, видавництва tundra та Нагабе, Дівчина з того боку, видавництво Molfar Comics мають у собі доволі схожий підхід, що може добре підійти для оформлення «Кривого будиночка», а саме текстурні не ідеальні лінії чудові та цікаві композиційні рішення де митці граються з різноманітними графічними прийомами. «The Gulf » маю обмежену кольорову палітру, що з першого погляду може здатися не сильно впливає на візуальне сприйняття історії та в поєднанні з цікавими графічними рішеннями вона чудово додає

різноманітності сторінкам і додає додаткового емоційного забарвлення твору.

2.3 Аналоги обкладинок до коміксів за мотивами романів Агати Крісті та книжкових видань.

Окремо хочеться розглянути оформлення до українських видань знаменитої авторки, тут ми маємо приклади двох варіацій оформлення. До більш раннього малюнок 16 притаманна однакова основа з рамкою і вікном округлої форми посередині, що робить збірку усієї серії гарно зібраною. Головною особливістю цього варіанту обкладинки є ілюстрації розташовані посередині, вони можуть здатися не зрозумілими та дещо хаотичними, але насправді всі елементи тут добре підібрані та дають тобі підказки до розв'язання самої історії.

До більш пізнього варіанту малюнок 17, виражений зовсім інший підхід та стиль, тут вже ми маємо різноманітні ілюстрації на весь розмір обкладинки, але вони також підібрані відповідно до внутрішнього оформлення твору. Також головною особливістю цієї серії є її шрифт, який використаний для назви. Він імітує оригінальний почерк самої авторки, що доволі гарно символічно доповнює це оформлення.

Висновок до 2 розділу

Аналіз аналогів детективних і не тільки робіт дозволив нам визначити ключові візуальні принципи, необхідні для створення авторської роботи за мотивами роману Агати Крісті «Кривий будинок». Розглянуті приклади показують, що варто зосередитись дизайн детективного сюжету на поєднанні яскравих образах персонажів, продуманої композиції та стриманих кольорних рішень, які служать для передачі атмосфери та психологічної

напруги. Важливу роль відіграє відмова від зайвих деталей на користь чіткого силуету, емоційної виразності та смислового навантаження кожного елемента, що дозволить гарно передати основний задум оформлення. Аналіз сучасних стилістичних прийомів та обкладинок книг підтверджує важливість послідовності, символу та типографіки як засобу спілкування з читачем. Разом ці спостереження утворюють комплексну основу для подальшої розробки рішень, які відповідатимуть змісту завдання та його емоційно-когнітивній складовій.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Ознайомлення та збір матеріалів

Перед початком художньої роботи для автора важливо передусім ознайомитися з матеріалами, з якими він планує працювати, будь то комплексне оформлення книги, серія ілюстрацій чи адаптація роману у комікс. В даному випадку ми будемо розглядати останній варіант, тобто перед роботою для авторки було важливо прочитати твір та ознайомитись та вже перечитуючи його позначити важливі для себе моменти. Для художника важливо розуміти в якому контексті знаходяться персонажі, тобто який це час, хто вони, які в них соціальні становища, які характери, які є таємниці чи досвід що вони пережили. Все це є важливим для того щоб зобразити героїв яким ми будемо вірити, які можуть за допомогою певних візуальних стереотипів допомогти споживачу проникнутися ними вже з перших сторінок та сформуванати певне враження. І вже далі сам митець повинен або його підтвердити, або спростувати, в залежності від того яка поставлена перед ним ціль. Пропоную розглянути це на прикладі героїв роману «Кривий будиночок», тут в нас не стандартна історія, а та що занурена більше у психологічний аспект, життя конкретної родини та двох закоханих Чарльз Гейворд та Софія Леонідіс. Молодий парубок трохи наївний, поспішний, але не дурний, працює на момент основних подій на дипломатичній службі. Він також є нашим головним оповідачем та очима, якими ми дивимось на цю історію, родину та героїв. Софія, дівчина з якою він познайомився, коли працював в Каїрі та з часом вони в один одного закохалися, вона спокійна, має сухе почуття гумору, в якихось моментах може здаватися холоднокровною, але завжди чесна, як з оточуючими, так і по відношенню до

себе. Основні події розгортаються на кануні возз'єднання героїв, Чарльз Гейворд прибуває до Лондону та надсилає телеграму Софії, бачачи пізніше новини в газеті, що дідусь Софії, Арістід Леонідіс, напередодні загинув. В цій всій ситуації і з'являється перепона до головної цілі героїнів, це одружитися. Бо головний герой Чарльз перебуває на дипломатичній службі та йому потрібно ретельно поставитися до вибору дружини. Оскільки дідусь було вбито то він береться за розслідування цієї справи, але йому не просто треба дізнатися хто ж вбивця, але і зрозуміти чи готовий він пов'язати своє життя з Софією та її родиною. З розповідей самої дівчини, вони всі по своєму безжальні та кожен з них мав той чи інший мотив зробити це, міг це зробити і навіть вона сама.

На початку герої перебувають разом у Каїрі та далі вже оповідь ведеться в період післявоєнної Великобританії. Тому для художниці було важливо дослідити цей період, та щоб не ускладнювати собі роботу та не занурюватися у всі крихти історії, потрібно було визначитись, які саме моменти є важливими для самої історії.

Особливо було звернуто увагу на архітектуру того часу, які будинки були притаманні місцевості, що описувались у творі та як самі герої про неї розповідали. Головний будинок, у якому відбулося вбивство та головний герой проводить більшу значну частину часу, був побудований Арістідом Леонідісом, головою родини. Він це зробив ще до війни та для своєї першої дружини, як описувалося у творі це було скоріш уявлення про класичний англійський будинок грецького ресторатора, але тільки в залишки з замку. Через це сам будинок здавався ніби набряклий та перекошений, у тексті він описувався Чарльзем «Насправді переді мною стояв котедж, але його пропорції нечувано набрякли. Неначе я бачив заміський котедж крізь величезне збільшувальне скло. Перекошені балки, фахверк, фронти — такий собі маленький кривенький будиночок, що виріс за одну ніч, наче гриб! ... Типовий англійський будиночок, але завбільшки із замку!»

Друге і основне це було дослідити, як на той період часу були обставлені будинки, як для середнього класу, так і для заможних людей. Також важливим було мода, які фасони користувалися на той час популярністю та чому. Післявоєнний період часу у Британії був про практичність та стриманість, у зв'язку з важкою ситуацією у країні та післявоєнними дефіцитами не тільки на продукти, але і на ресурси. Для цього авторка ознайомилась з різноманітними онлайн ресурсами та також було прийнято рішення знайти фотографії того періоду. Це передусім дає змогу мати гарний візуальний приклад та дає більш занутирись у атмосферу тих часів. Бо так ми можемо познайомитися не тільки з різноманітними варіаціями будинків, вулиць, моди але і людей та їх взаємодії один з одним та більш наглядно заглянути у контекст в якому вони тоді жили.

3.2 Загальне візуального рішення та етапи виконання роботи.

Визначившись з основною концепцією роботи та проаналізувавши необхідні для неї аналоги можна приступати безпосередньо до художнього оформлення твору. Спочатку нам потрібно буде визначитися з тією частиною, що буде адаптована та зробити необхідні нотатки, окреслити де є описи що допоможуть визначити зовнішність героя, місця в яких відбуваються події, речі які про які розповідають чи описується в творі. Після того як ті будуть зроблені далі робота ділиться на частини. Спочатку нам треба створити головних героїв твору на основі описів та інформації що була зібрана з джерела та на основі досліджень. Також підібрати аналоги до місці в яких розгортаються події, якщо це є конкретні місяця, як в нашому випадку це Міністерство Закордонних Справ Великої Британії у Каїрі. Окремо були зібрані відповідні аналоги для візуалізації екстер'єрів, інтер'єрів, фасонів одягу та стилю того часу, людей та окремих елементів, що зазначалися у самому уривку до адаптації.

Наступним йде етап скечінгу та пошуку головних героїв, з урахуванням їх особливостей та візуальних рис що відповідали б характеру та допомагали читачу формувати певне враження від них. Також за потреби можна мтворити окремі концепти приміщень, якщо цього вимагає сам уривок, на даному етапі нам важлива будівля Міністерства закордонних справ, та те як вона виглядає з середини, оскільки знайти фотографії того часу не вдалося, було прийнято рішення створити загальний візуальний образ, що базується на особливостях дизайну британських інтер'єрів того часу. В цій історії нам головне зосередитись не стільки на оточені, хоча йому також безумовно потрібно приділити увагу. Але основне для реалізації задуму це харизматичні персонажі та оскільки це детектив та історія що розповідає та занурю нас більш глибоко у психологічний аспект, варто зосередитись на цьому.

Після завершення основних підготовчих етапів, була розпочата робота над розкадровкою до сторінок коміксу. Перед цим також було важливо визначитись з форматом коміку та створити для цього відповідні макети. Для того щоб підкреслили цей образ знайденого щоденника, був обраний невеликий формат A5 145×205 мм. Переваги такого розміру для оформлення ще є в тому, що стилістично зображення плануються спрощені та маленький формат дозволить нам зосередитись на текстурах та не відволікатися на деталі.

Далі потрібно було розпланувати розкадрову та її структуру, не дивлячись на те, що адаптуватися буде частина твору, нам важливо враховувати оформлення як для всієї книги. Це дозволить мальованій історії виглядати цілісно та бути доповненою у подальшому. Варто сприймати організацію композиції для сторінки як до цілісного об'єкту, а не кожної ілюстрації окремо. Бо комікс це гармонійна робота кожного окремого елемента разом, щоб допомагати та направляти читача.

Далі нам важливо обрати декілька сторінок та зробити пробні фінальні сторінки, подивитись як всі елементи, що були зібрані працюють разом та врахувати можливі недоліки що виникли під час роботи. Це допоможе

зеконотити час для роботи над останніми сторінками. Також на цьому етапі ми можемо визначитися з пензликами та елементами, що допоможуть нам в роботі.

Авторкою було прийнято рішення працювати у комп'ютерному форматі, перевагами якого є можливість контролювати кожен етап роботи та що дозволяє значно зеконотити на натуральних матеріалах. Також у цього є і зворотній бік, те що робота стає надто контральованою і в ній може не вистачати живності та випадковостей, що додають їй динамічності та натуральності.

По завершення цього етапу переходимо до ескізів оформлення, тепер коли ми маємо візуальну картинку перед очима ми можеш перейти до ескізів оформлення обкладинки, форзаців та титульної сторінки. Було створено декілька варіантів обкладинки та використаний загальний образ. Силует головної героїні що у собі має цей кривий будиночок, доріжку та силует головного героя, що символічно йде розгадувати не просто справу, таємницю вбивства, але і своє майбутнє з Софією та її своєрідною родиною. Також на зворотній частині було зображено два різні варіанти, враховуючи саму анотацію, що повинна залишатися позаду

Перший візуальний образ невеликої лавки на якій герой розмовляв з однією із важливих персонажок цього твору Жозефіною Леонідіс, на певних етапах це місце дозволяло більше розібратися у справі та розставити думки Чарльза. Другий більш простий це силует нашого головного героя, де текст анотації може бути гарним символом, бо на протязі всього твору він обмірковує події та ми вцілому постійно можемо читати тільки його думки.

Також не менш важливим в оформлені коміксу є текст. Він повинен не тільки гарно вписуватись, але і доповнювати його. Тож оскільки всередині художниці залишає частину оповіді від лиця головного героя, був обраний варіант шрифту що наближений до рукописного тексту, це також буде гарно перегукуватися з самим задумом. Та для текстового оформлення діалогів, у коміксі важливо щоб це був шрифт що не перенавантажує очі та не заважає і

не відволікає від оповіді. Також у коміксі важливим є відображення звуків, це може здатися незначною деталлю та завдяки гарно пропрацьовано тексту до дії, це допомагає уяві більше зануритись та доповнити нерухому картинку. Завершивши всі попередні етапи ми можемо перейти до одного із найголовніших, а саме верстки, бо сам від правильності останньої буде залежати фінальний візуальний вигляд продукту. Тож було важливо врахувати всі вимоги друкарні, яку ви обираєте для того щоб створити фінальний фізичний вигляд продукту.

Після пробного друку потрібно оцінити результати та всі можливі неточності, які заважають та не дозволяють виконати фінальний творчий задум.

ВИСНОВКИ

Під час магістерської роботи було проведено комплексне дослідження по створення коміксної адаптації роману Агати Крісті «Кривий будинок», що надало можливість переосмислити твір класичної літератури у формі сучасної візуальної історії. Детективний роман, зосереджується на більш психологічному заглибленні, сімейних конфліктів та морального вибору, є гарним матеріалом для адаптації, яка може зберегти оригінальний зміст, поглибити та доповнити його, показати у новому форматі вже відому історію.

Аналіз художніх аналогів допомагає виявити фундаментальні візуальні принципи детективних коміксів: обмеження колірної гами, увага до вираження емоцій персонажів, продуманий спосіб побудови кадрів та наповнення значенням кожної деталі. Вивчення інших художніх аналогів допомогло сформуванню цілісного уявлення фінального візуального рішення для реалізації творчого задуму. Обране художнє рішення, яке символізує образ знайденого чужого щоденика та використання лінійного малюнка, текстур,

обмеженої палітри та маленького формату, дозволяючи створити почуття занурення у події очима головного героя та зосередитися на психологічному аспекті історії.

Підсумовуючи, мета магістерської роботи була досягнута, і вся робота була виконана.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Tudor style. Britannica. <https://www.britannica.com/art/Tudor-style>
2. Manor house | Medieval Architecture, Feudalism & Landholding. Britannica. <https://www.britannica.com/place/United-Kingdom/Britain-since-1945>
3. Guide to Mid-Century American Homes, 1930 to 1965. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/guide-to-mid-century-homes-177108>
4. British house styles across the ages. Homes & Antiques. <https://www.homesandantiques.com/interiors/homes/discover-500-years-of-british-homes>
5. Suburban and Country Houses: Historic England Advice Guide. Historic England. <https://historicengland.org.uk/images-books/publications/dlsg-suburban-country-houses/heag104-domestic3-suburban-and-country-houses-lsg/>
6. 1940s Fashion: How to get the look. Imperial War Museums. <https://www.iwm.org.uk/history/1940s-fashion-how-to>
7. 1940s Fashion History Lesson. Vogue. <https://www.vogue.com/article/1940s-fashion-history-lesson>

8. The Evolution of British Fashion Through the Decades. Public Hub. <https://publichub.co.uk/the-evolution-of-british-fashion-through-the-decades/>
9. 1940–1949 Fashion Timeline. Fashion Institute of Technology. <https://fashionhistory.fitnyc.edu/1940-1949/>
10. Victorian Fashion and Clothing. Historic UK. <https://www.historic-uk.com/CultureUK/Victorian-Fashion/>
11. SHERLOCK HOLMES: Uno studio in rosso. Il mondo di Chri. <https://ilmondodichri.com/sherlock-holmes/>
12. Макклауд Скотт. Розуміємо комікси. Невидиме мистецтво. — Київ: Vovkulaka, 2020.
13. Емерсон Енді. Як створити комікс. Покроковий гід із малювання графічних романів. — Харків: Ранок, 2022.
14. Гембл Роуз. Мистецтво створення персонажів для індустрії розваг. — Київ: ArtHuss, 2021.
15. Гнорр Джеймс. Колір і світло: Посібник для художника. — Київ: ArtHuss, 2020.
16. Кисіль О. Теорія кольору в ілюстрації: Візуальне сприйняття та композиція. — Київ: Rabulum, 2021.
17. Тома М. Графічний роман: Мова, структура, техніка. — Харків: Основи, 2019.
18. egy.com suggests following articles URL:
<https://www.egy.com/gardencity/99-04-29.php> (10.11.2025)

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Малюнок 1: Таємниця димарів

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Лоуренса Сунера.

Малюнок 2: Смерть на Нілі

Адаптовано Франсуа Рів'єром. Ілюстровано Солідором.

Малюнок 3: А потім їх не стало

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Франка Леклерка.

Малюнок 4: Вбивство у Східному експресі

Адаптовано Франсуа Рів'єром. Ілюстрації Solidor.

Малюнок 5: Таємний супротивник

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Франка Леклерка.

Малюнок 6: Вбивство у гольф-клубі

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Марка Піскіча.

Малюнок 7: Таємниця блакитного поїзда

Адаптовано та проілюстровано Марком Піскічем.

Малюнок 8: Велика четвірка

Адаптація та ілюстрації Алена Пайю.

Малюнок 9: П'ятеро поросят

Адаптовано Міселом О'Гріафою. Ілюстрації Девіда Чаррієра.

Малюнок 10: Карти на стіл

Адаптовано та проілюстровано Франком Леклерком.

Малюнок 11: Птахи-стимфали

Переклад та ілюстрації Марека. Коротке оповідання з "Праць Геракла".

Малюнок 12: Зло під сонцем

Адаптовано Дідьє Квелла-Гюйо. Ілюстрації Тьєррі Жолле.

Малюнок 13: Зустріч зі смертю

Адаптовано Дідьє Квелла-Гюйо та проілюстровано Мареком.

Малюнок 14: ШЕРЛОК ХОЛМС Етюд у червоних тонах Артура Конан Дойля та Вінсента Малліє

Малюнок 15: У голові Шерлока Голмса. Справа скандального квитка - Сіріл Льерон

Малюнок 16: Серія обкладинок до романів Агати Крісті, видавництва КСД, 2023-2025 років.

Малюнок 17: Серія обкладинок до романів Агати Крісті, видавництва КСД, 2023-2025 років.

Малюнок 18: Ілюстрації lemoncholy

Малюнок 19: Ілюстрації Himari Chatani

Малюнок 20: Ілюстрації Sara Willia Landscapers

Малюнок 21: Ілюстрації Adam de Souza, The Gulf, видавництво tundra

Малюнок 22: Ілюстрації toktin_zq

Малюнок 23: Ілюстрації RuiRiel

Малюнок 24: Нагабе, Дівчина з того боку, видавництво Molfar Comics

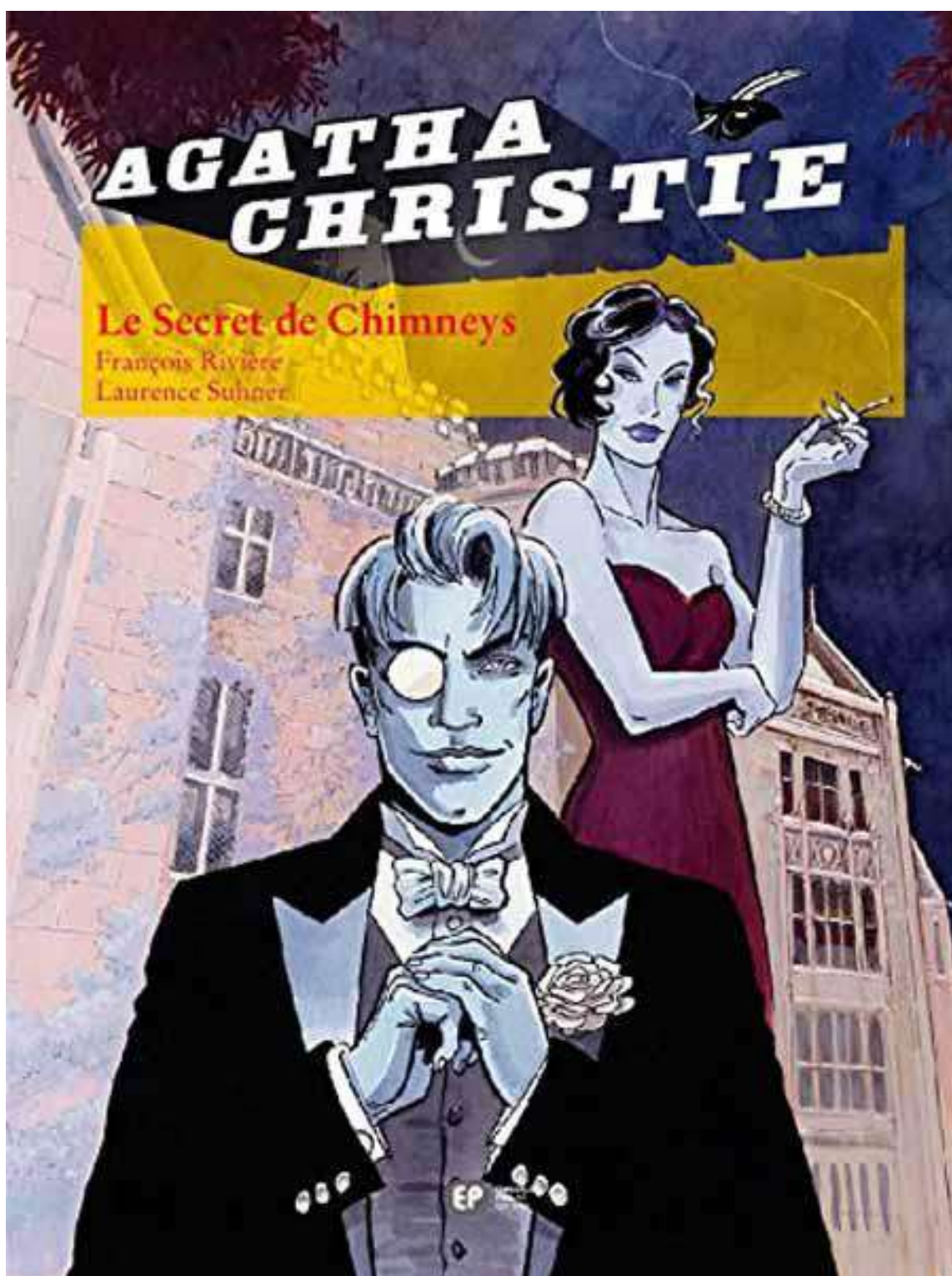
Малюнок 25: Міністр закордонних справ Великої Британії, Каїр

Малюнок 26: Концепти головних героїв твору

Малюнок 27: Ескізи до обкладинки

Малюнок 28: Фінальний візуальний вигляд розвороту 6

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



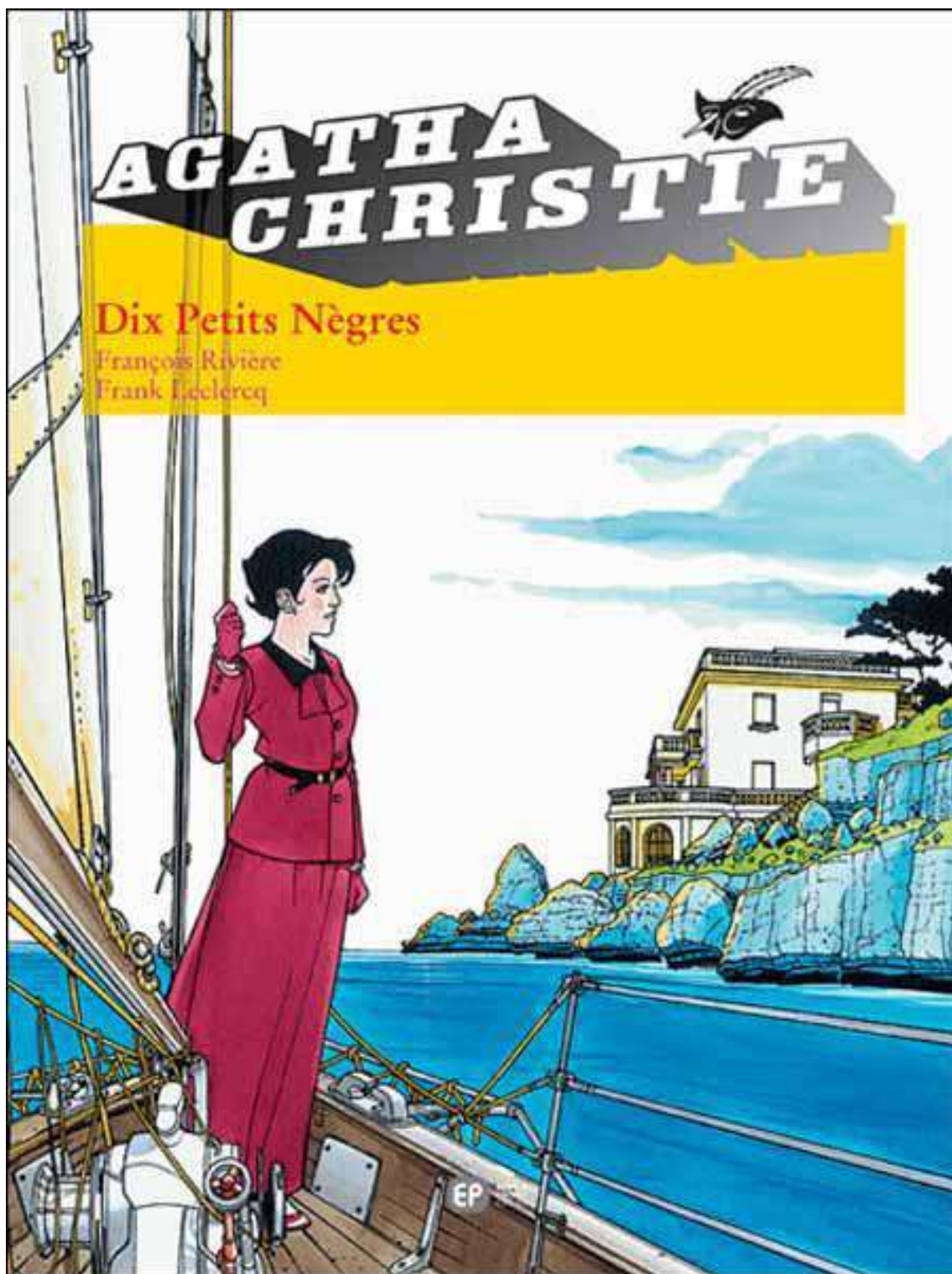
Малюнок 1 Таємниця димарів

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Лоуренса Сунера.



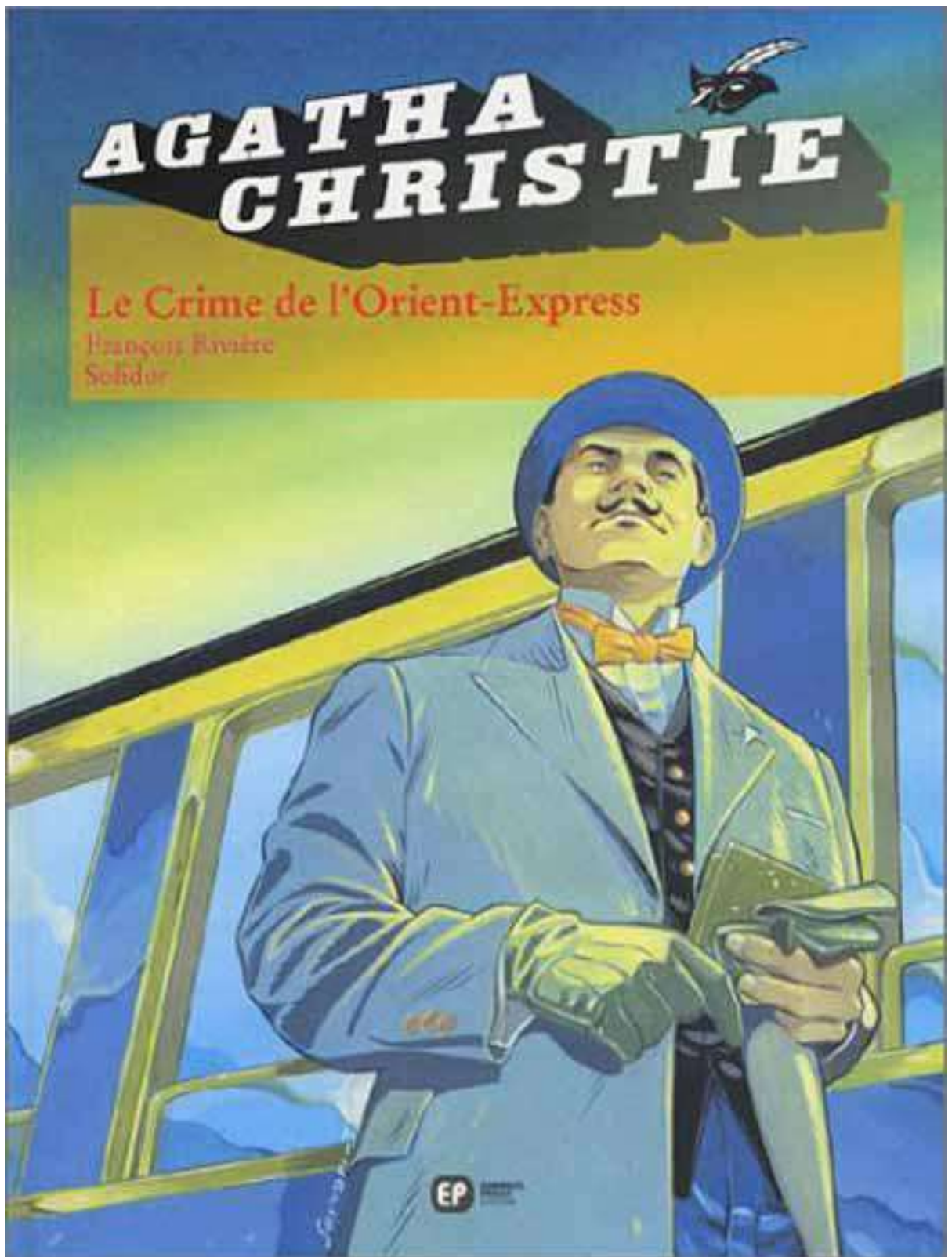
Малюнок 2 Смерть на Нілі

Адаптовано Франсуа Рів'єром. Ілюстровано Солідором.



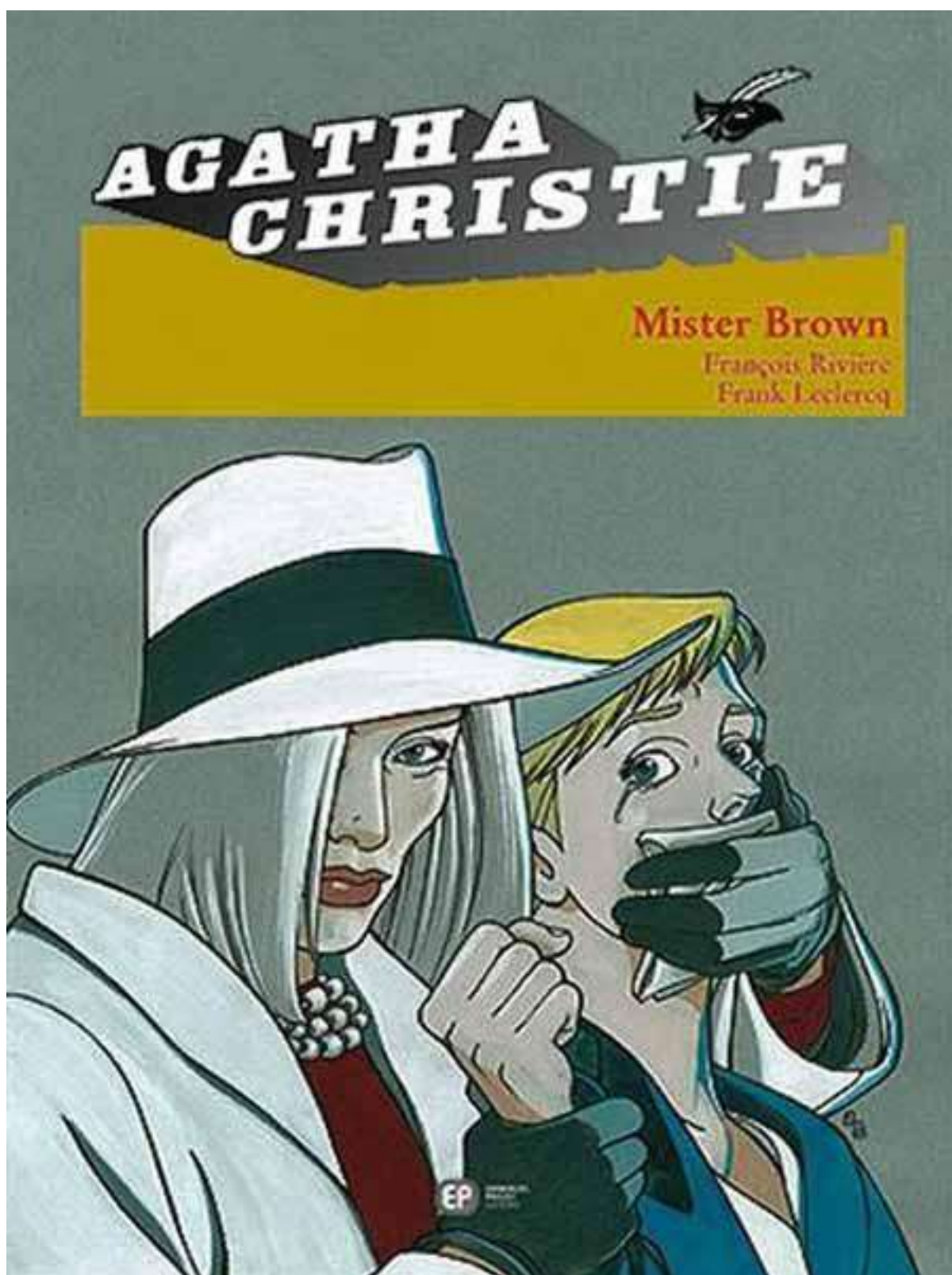
Малюнок 3 А потім їх не стало

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Франка Леклерка.



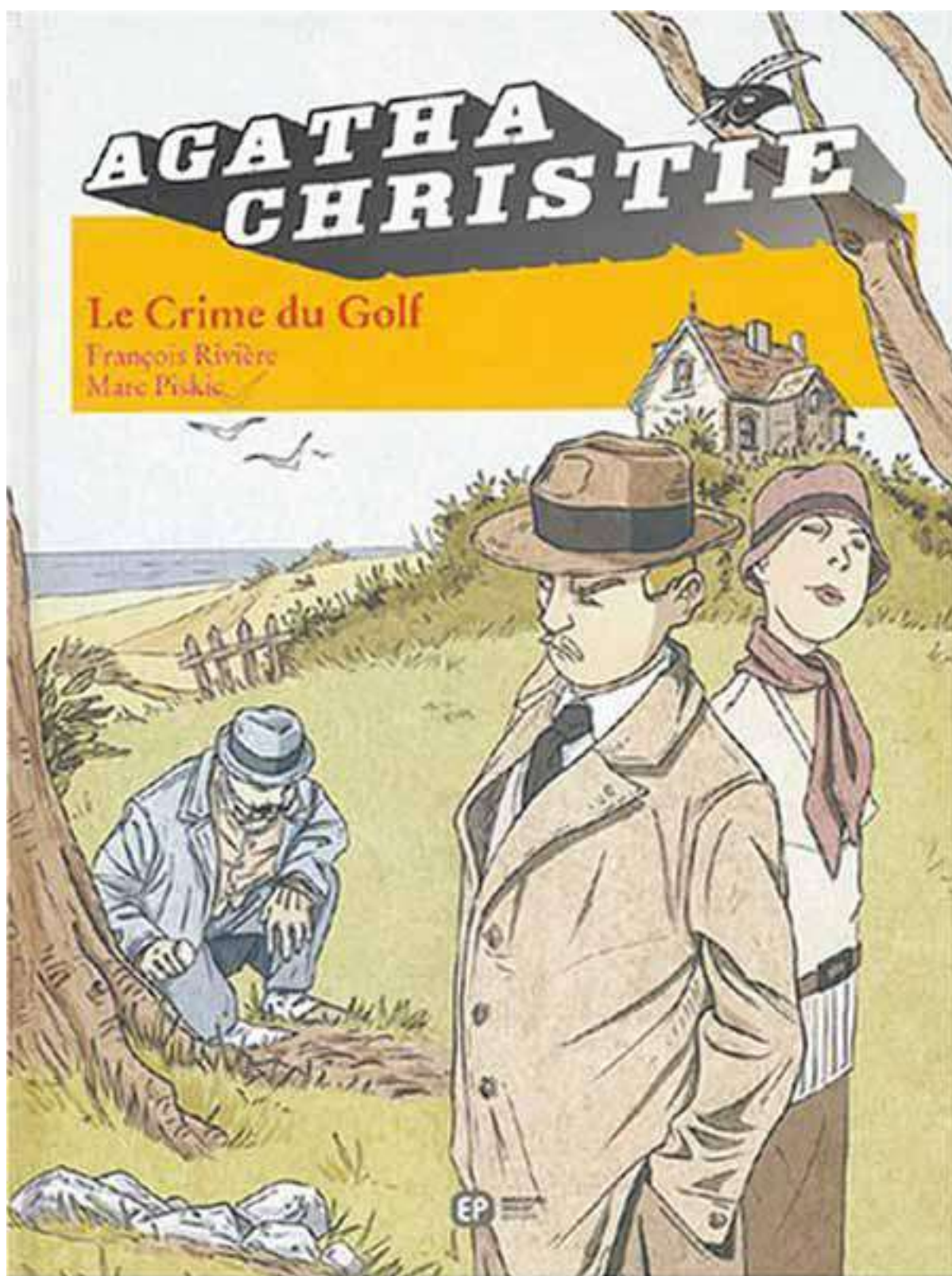
Малюнок 4 Вбивство у Східному експресі

Адаптовано Франсуа Рів'єром. Ілюстрації Solidor.



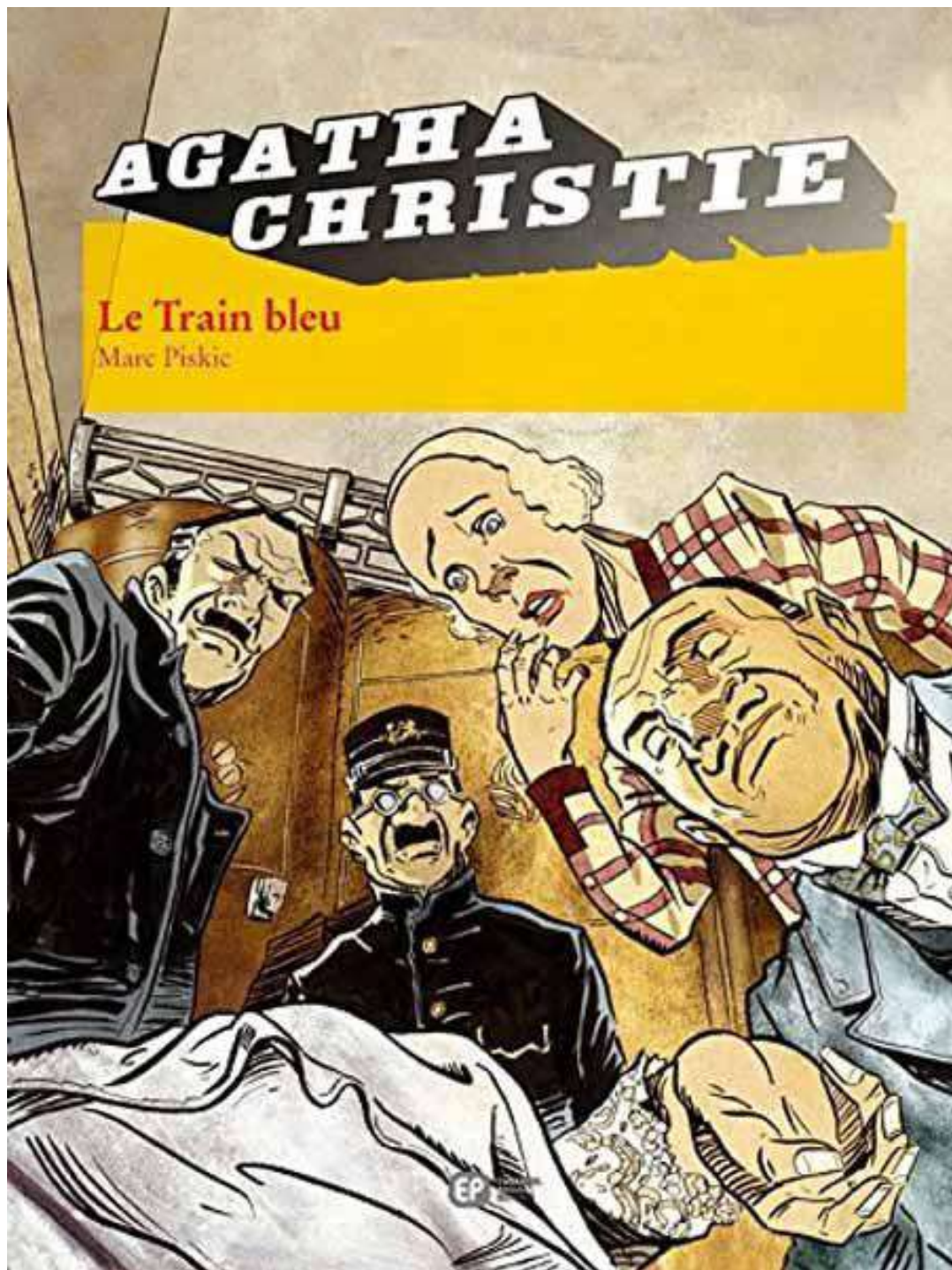
Малюнок 5 Таємний супротивник

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Франка Леклерка.



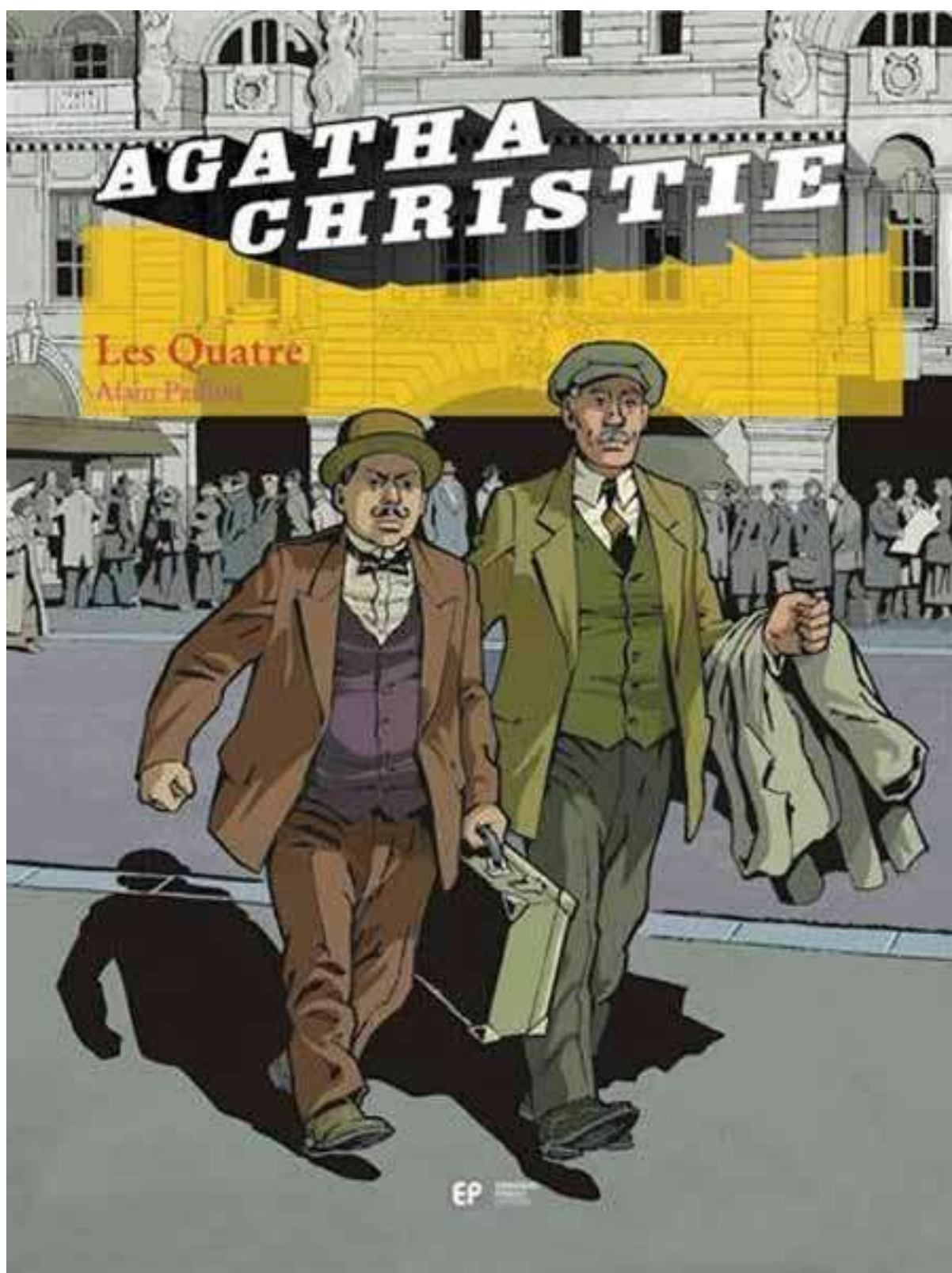
Малюнок 6 Вбивство у гольф-клубі

Переклад Франсуа Рів'єра. Ілюстрації Марка Піскіча.



Малюнок 7 Таємниця блакитного поїзда

Адаптовано та проілюстровано Марком Піскічем.



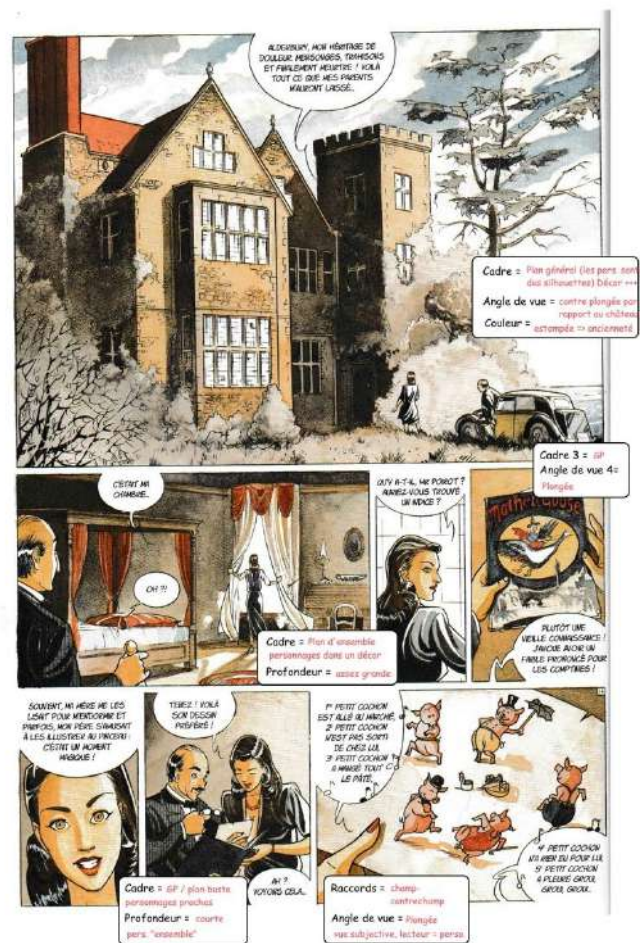
Малюнок 8 Велика четвірка

Адаптація та ілюстрації Алена Пайю.

AGATHA CHRISTIE

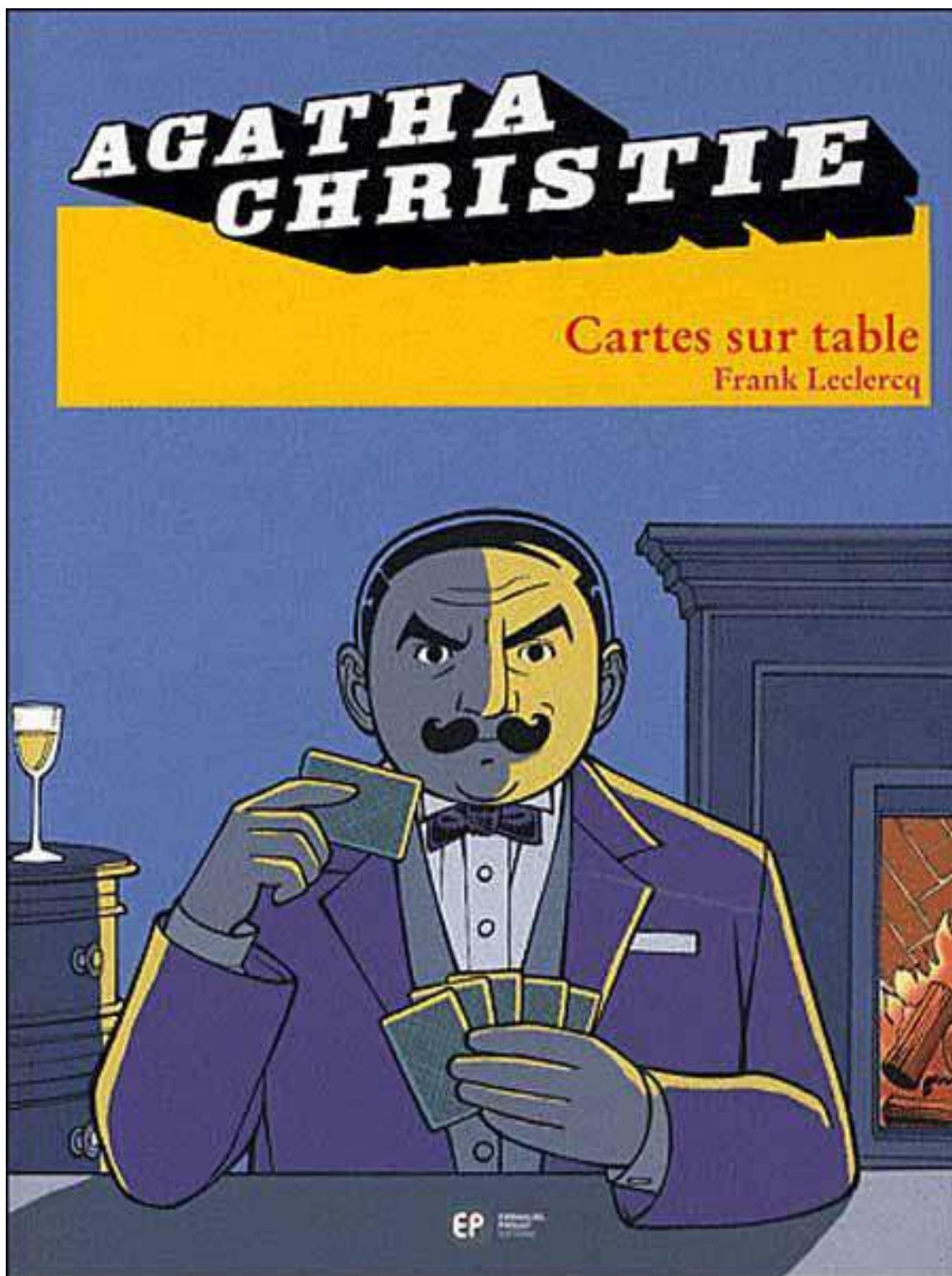
Cinq Petits Cochons

Micéal O'Griaífa
David Charrier



Малюнок 9 П'ятеро поросят

Адаптовано Міселом О'Гріафою. Ілюстрації Девіда Чаррієра.



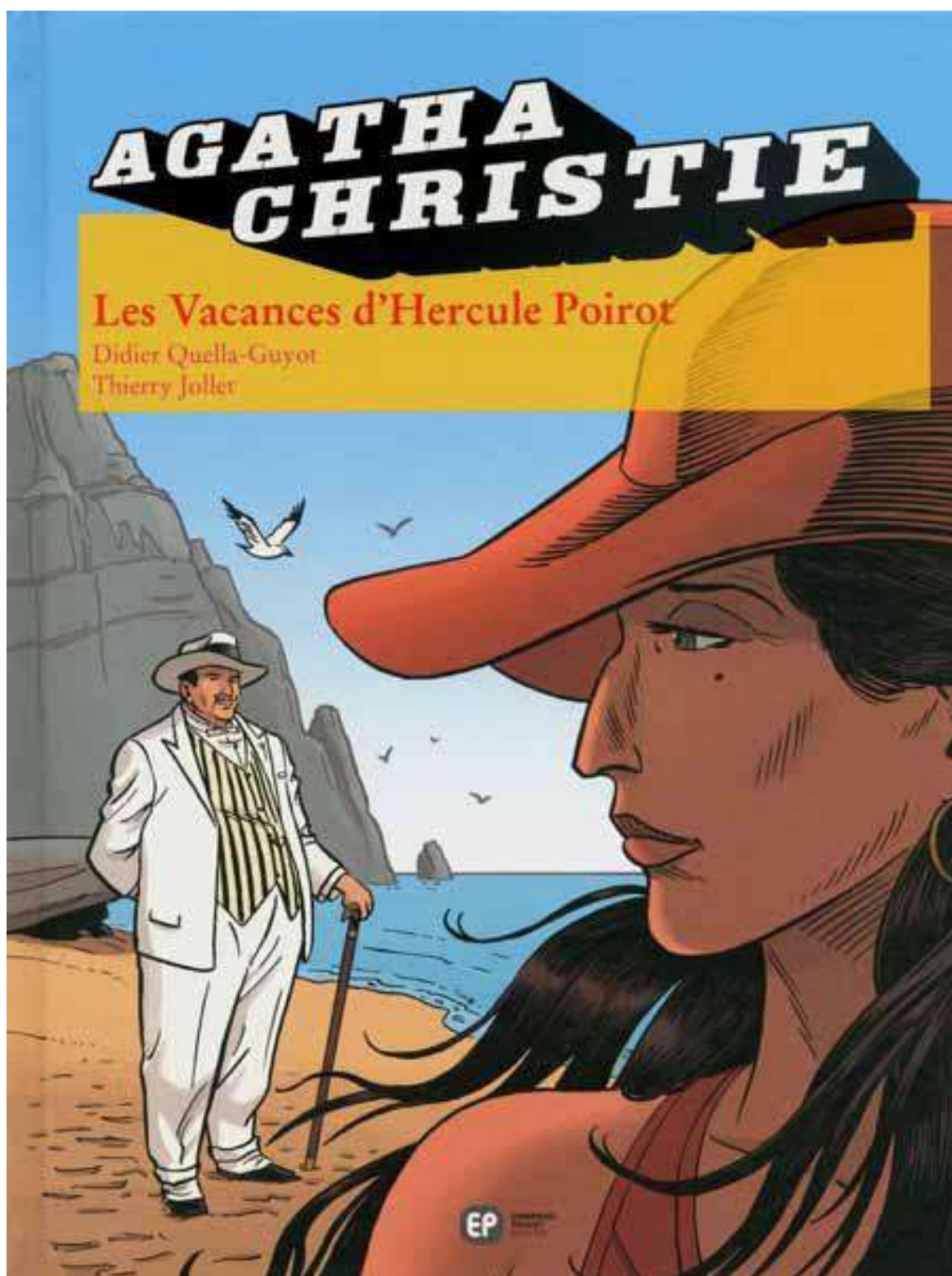
Малюнок 10 Карты на стол

Адаптовано та проілюстровано Франком Леклерком.



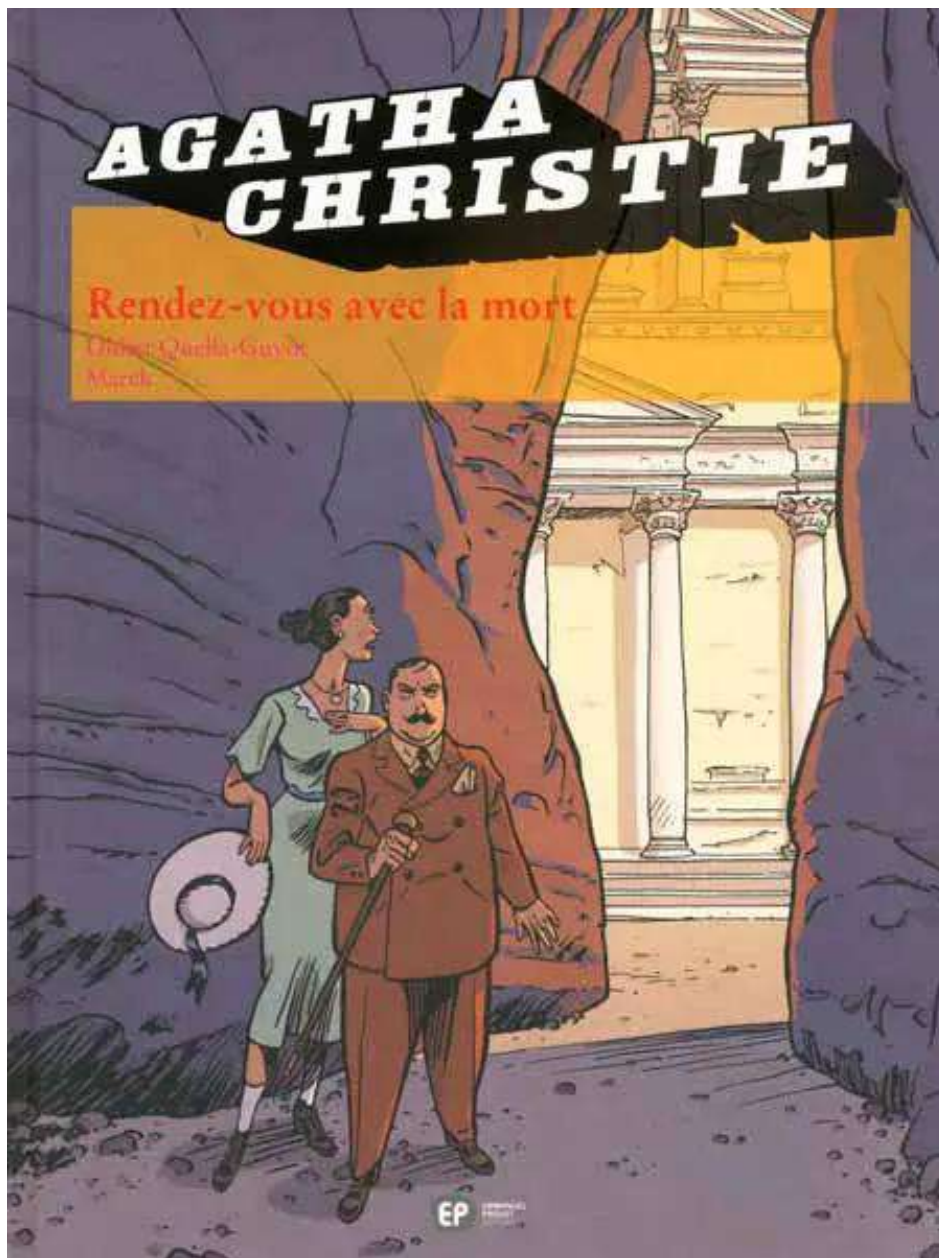
Малюнок 11 Птахи-стимфали

Переклад та ілюстрації Марєка. Коротке оповідання з "Праць Гєракла".



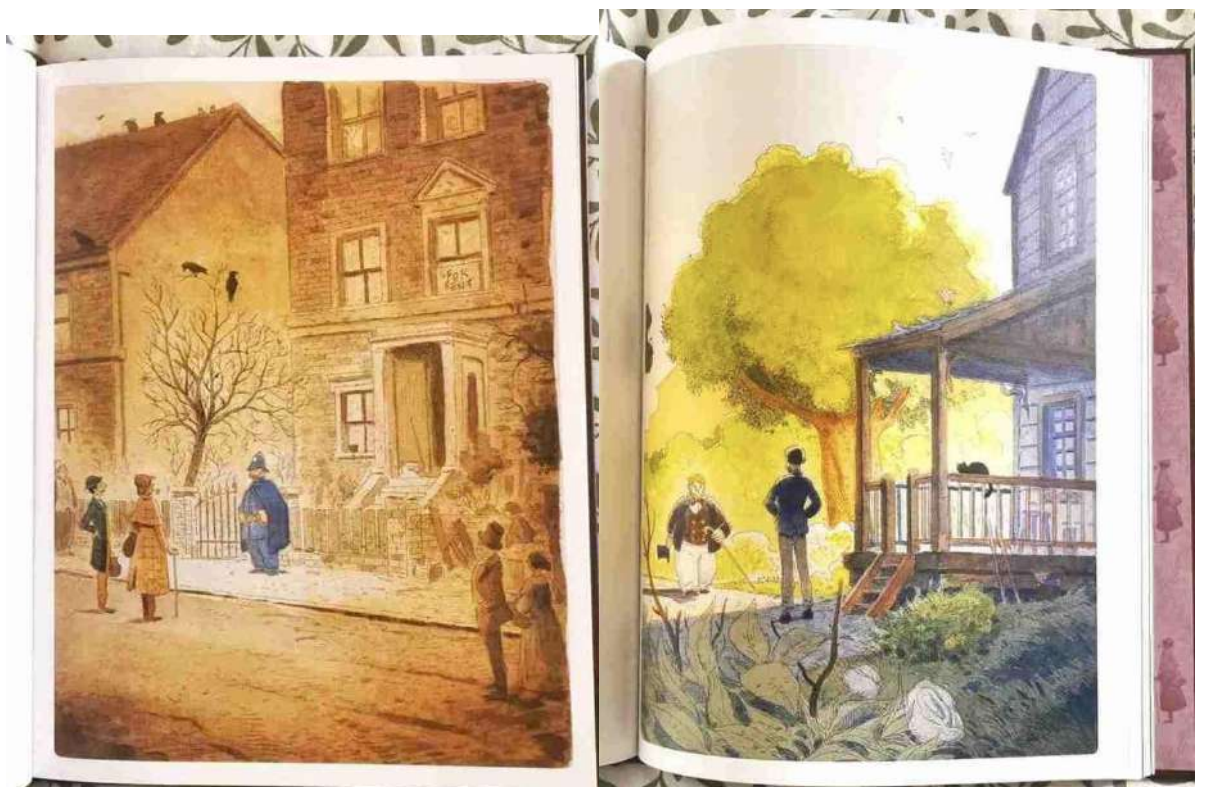
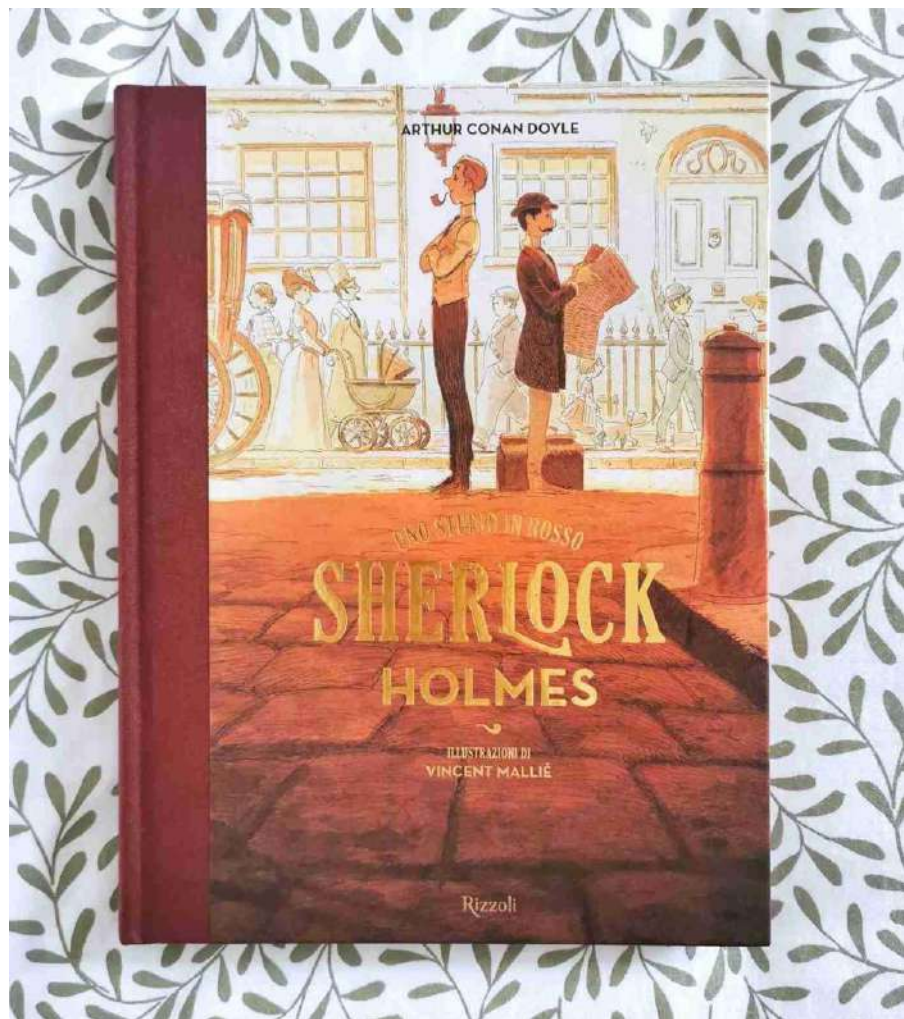
Малюнок 12 Зло під сонцем

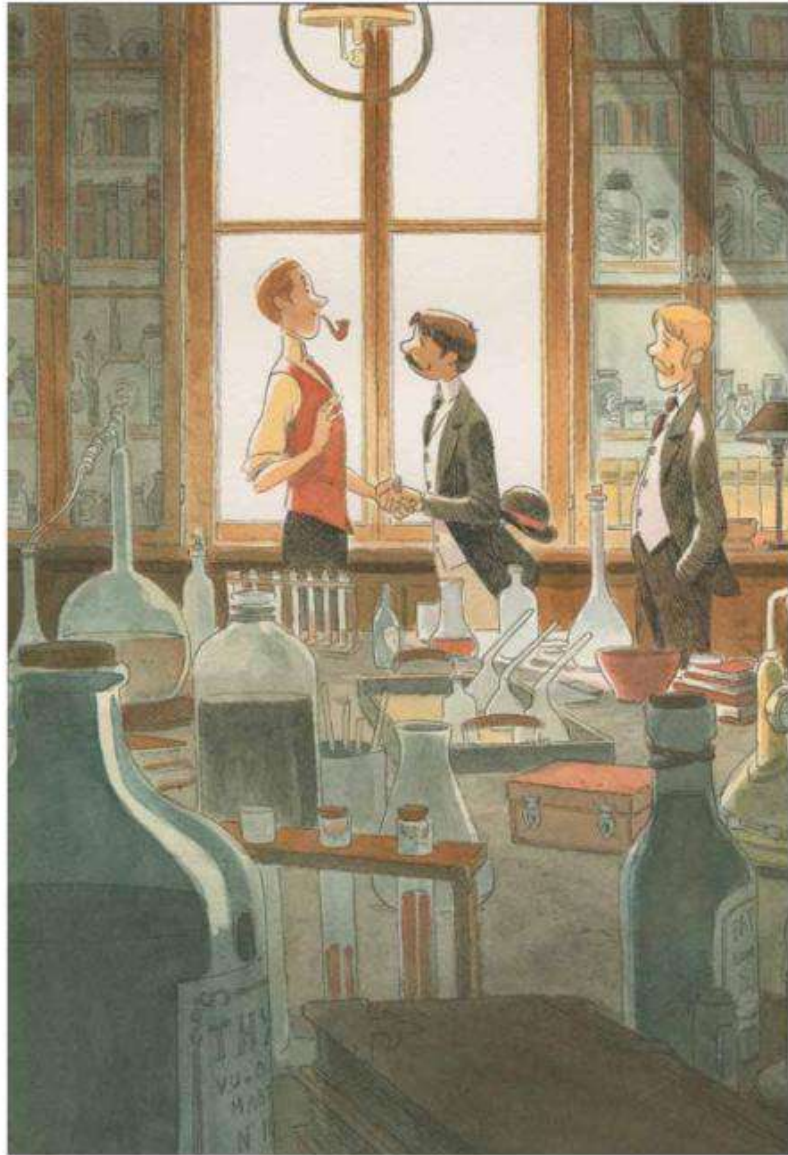
Адаптовано Дідьє Квелла-Гюйо. Ілюстрації Тьєррі Жолле.

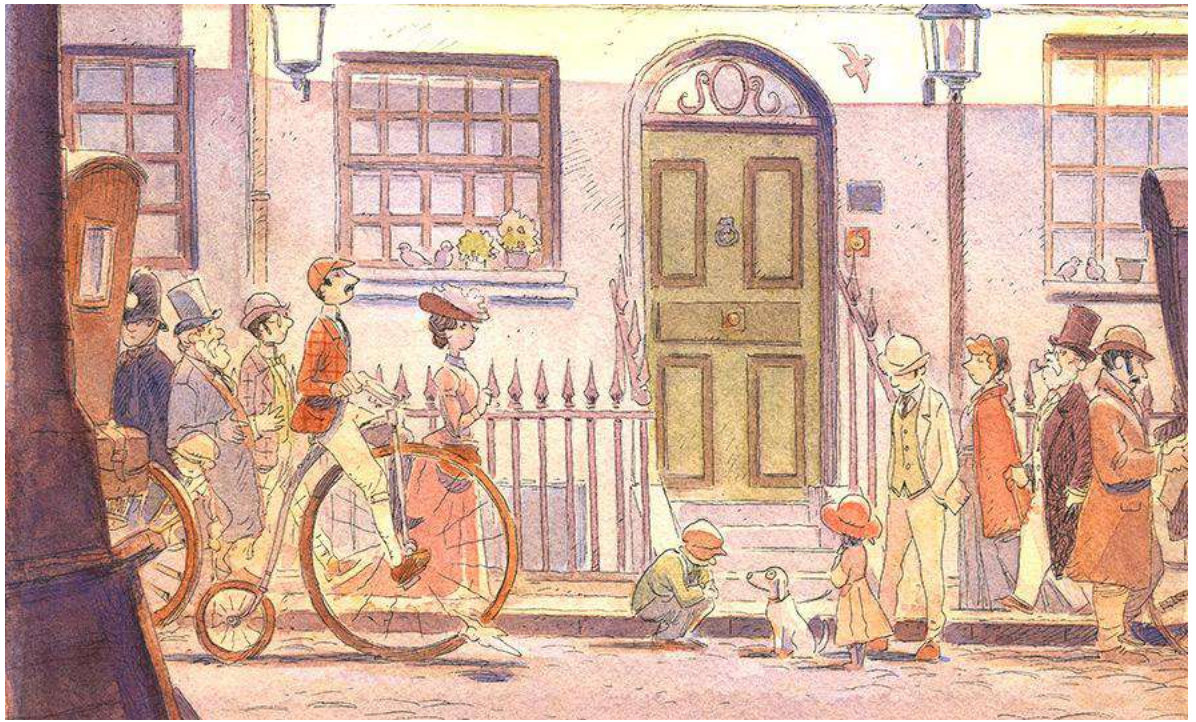


Малюнок 13 Зустріч зі смертю

Адаптовано Дідьє Квелла-Гюйо та проілюстровано Мареком.



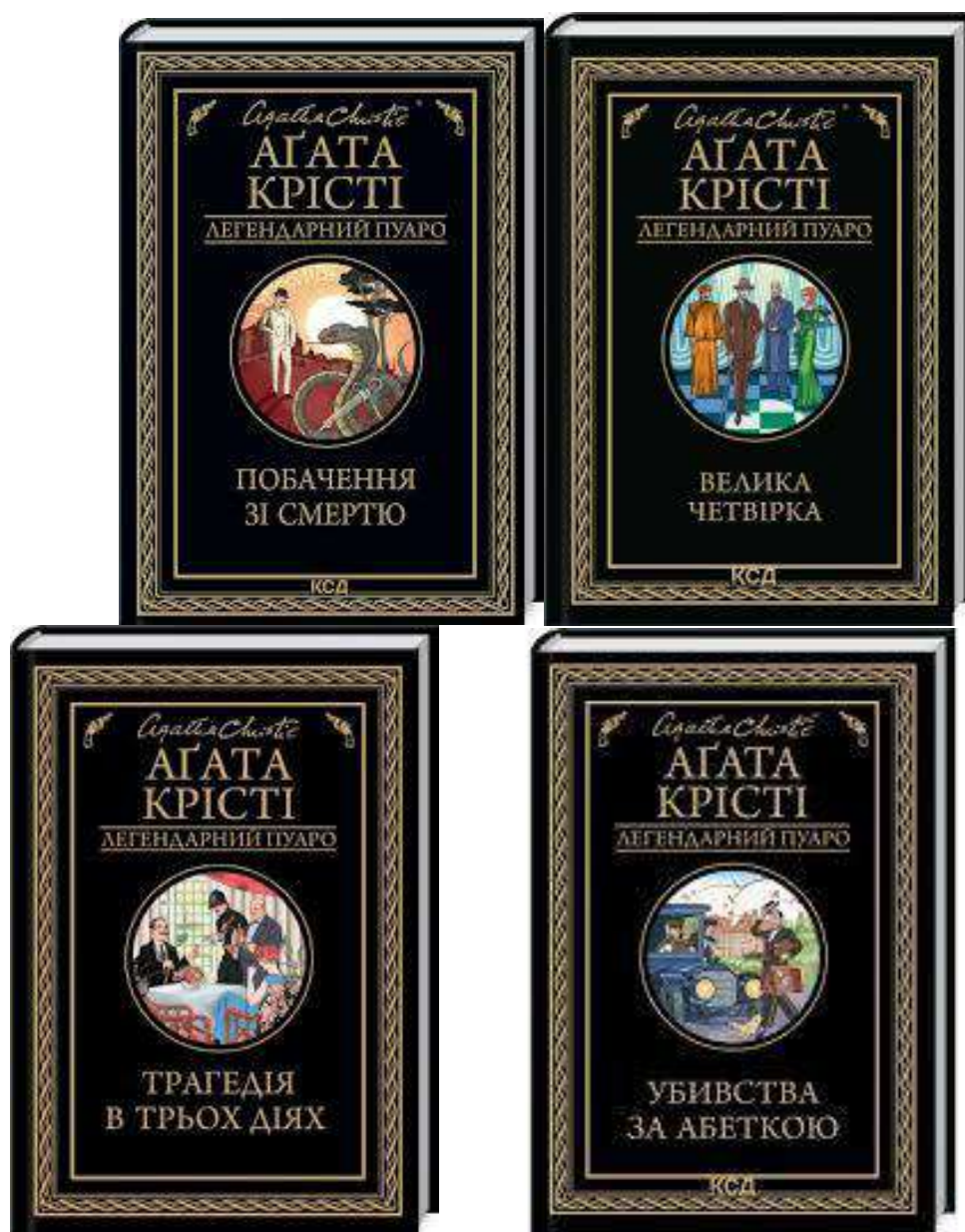




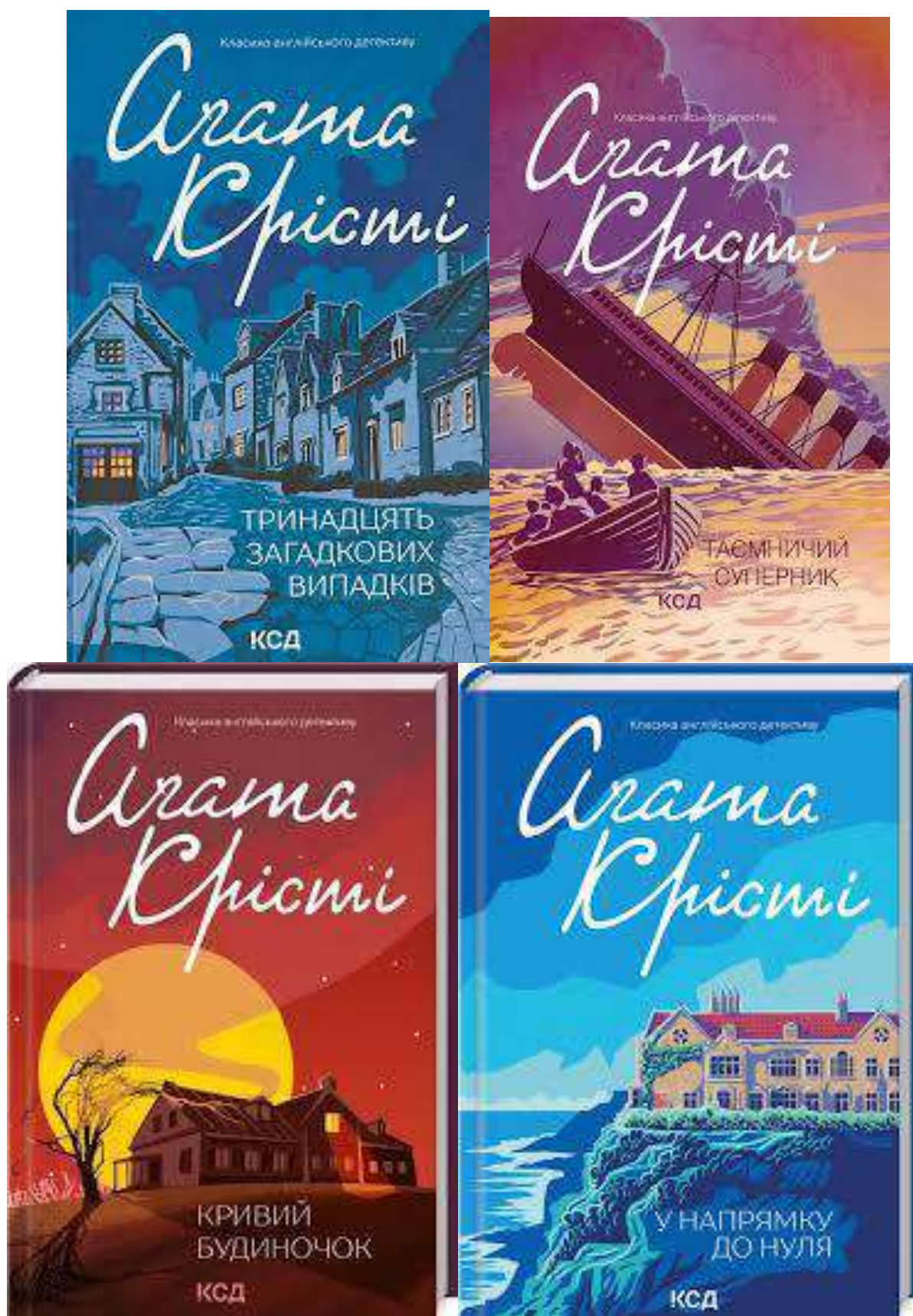




Малюнок 14 ШЕРЛОК ХОЛМС Етюд у червоних тонах Артура Конан
Дойля та Вінсента Малліє



Малюнок 16 Серія обкладинок до романів Агати Крісті, видавництва КСД, 2023-2025 років.



Малюнок 17 Серія обкладинок до романів Агати Крісті, видавництва КСД, 2023-2025 років.

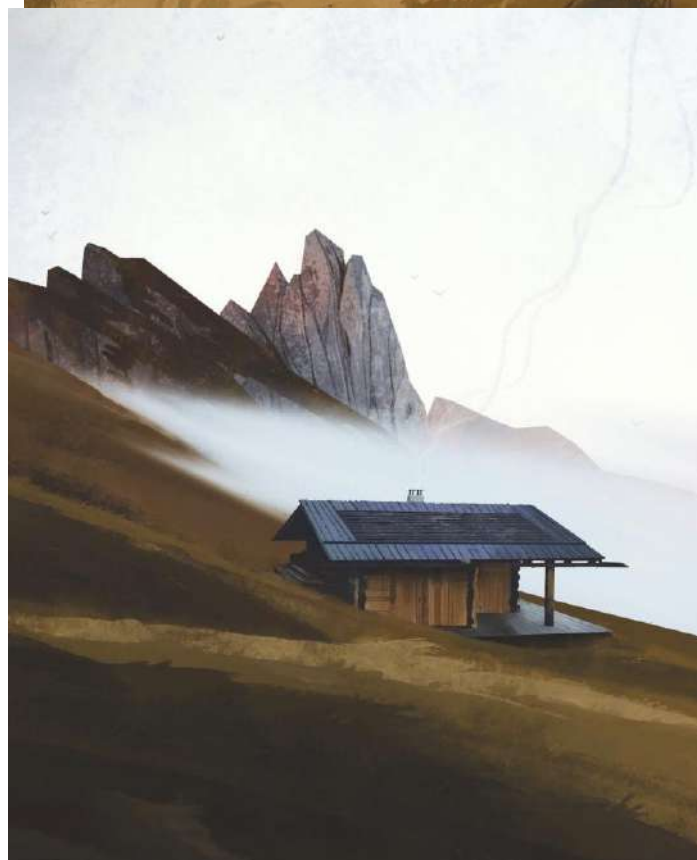




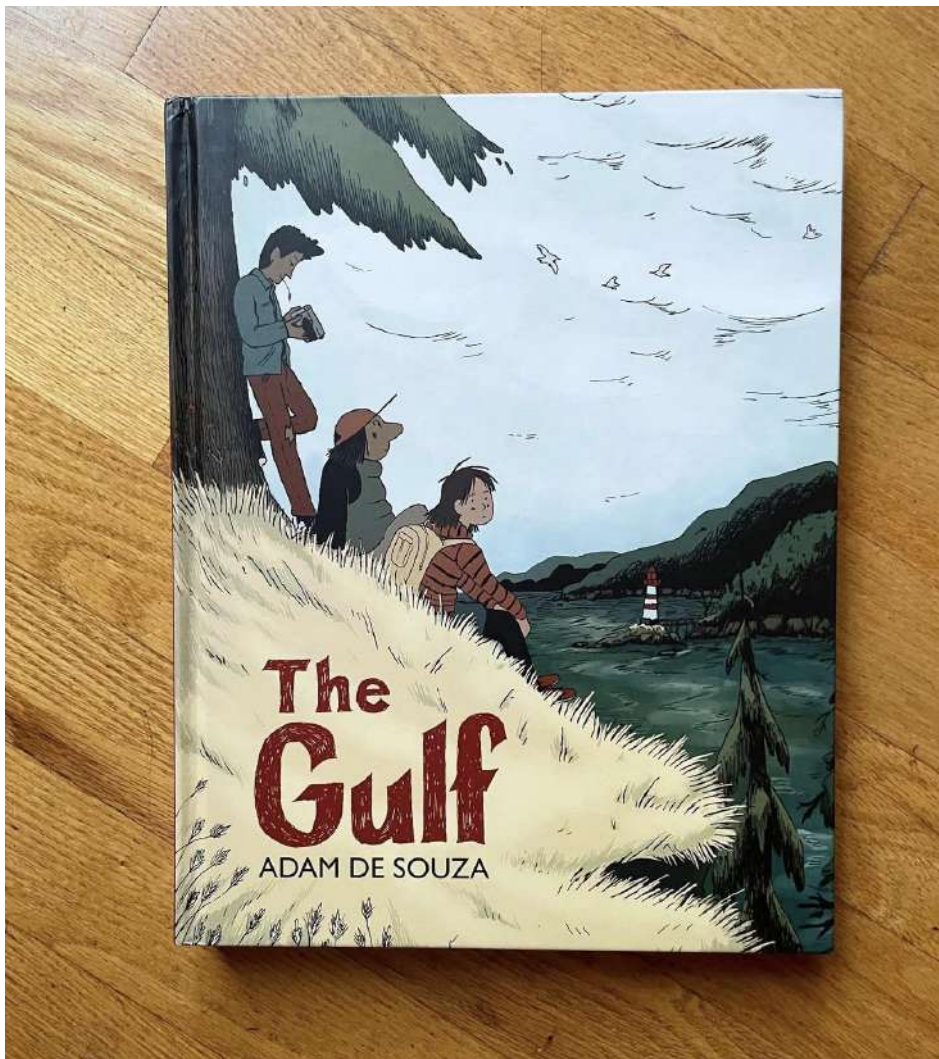
Малюнок 18 Ілюстрації lemoncholy



Малюнок 19 Ілюстрації Himari Chatani



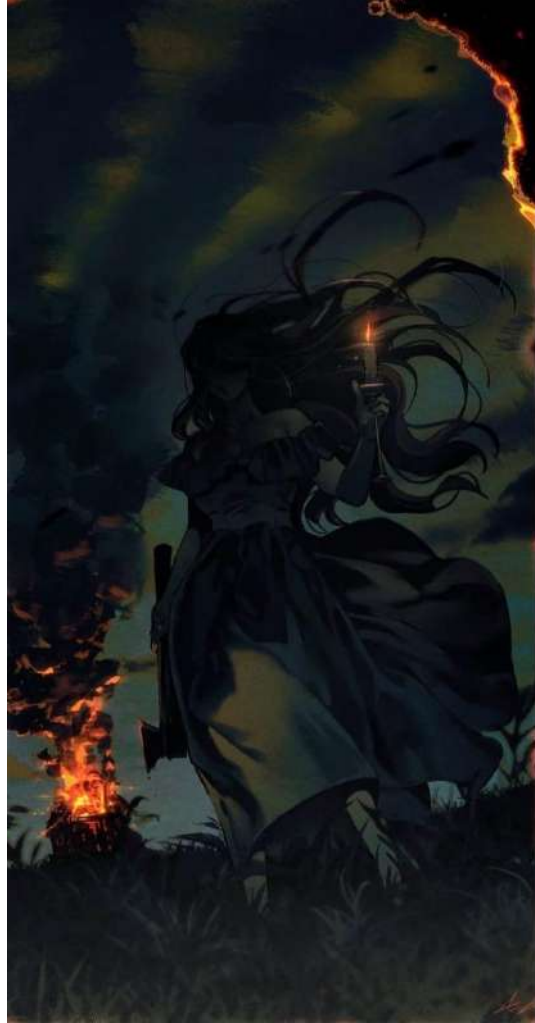
Малюнок 20 Ілюстрації Sara Willia Landscapers

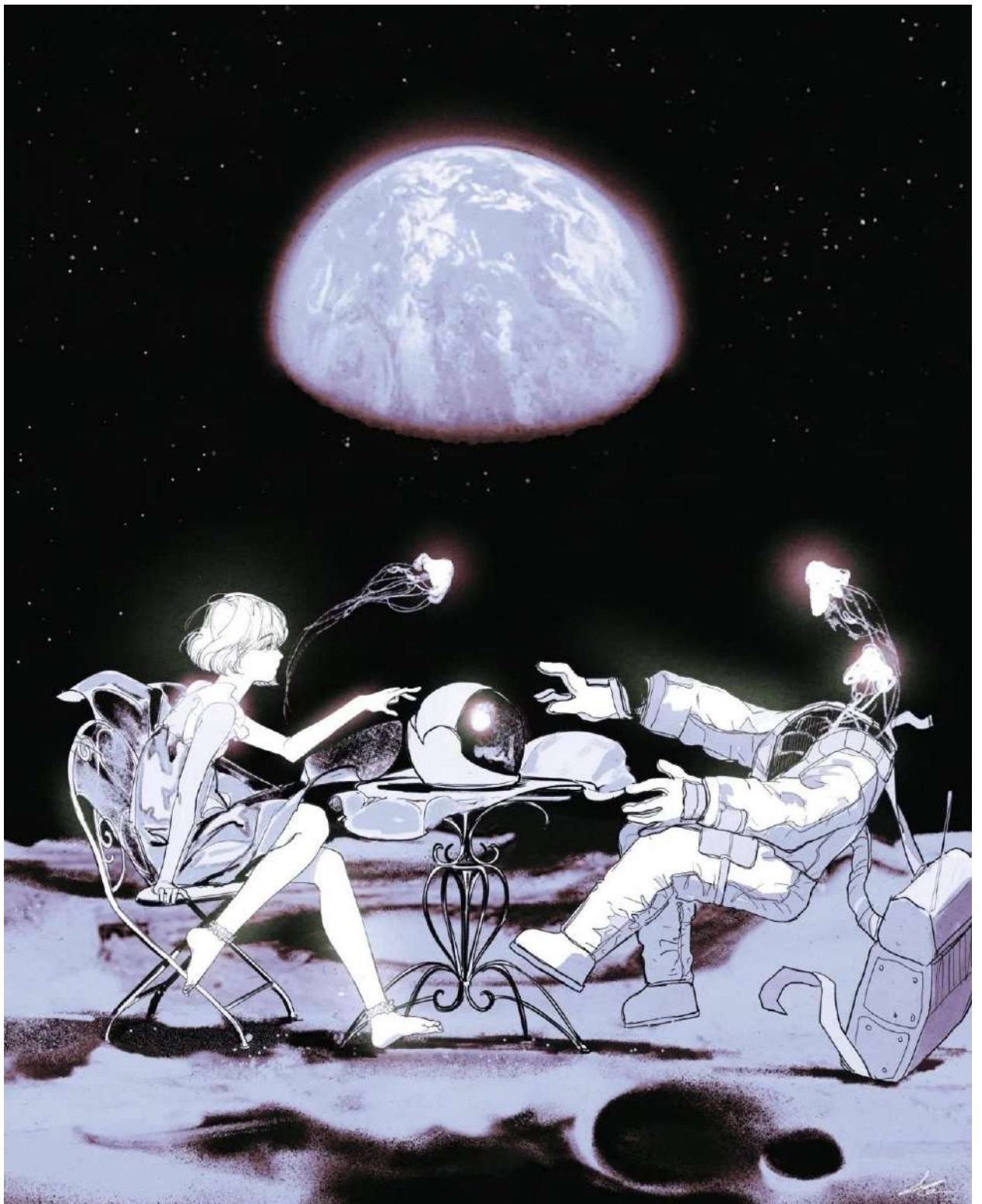




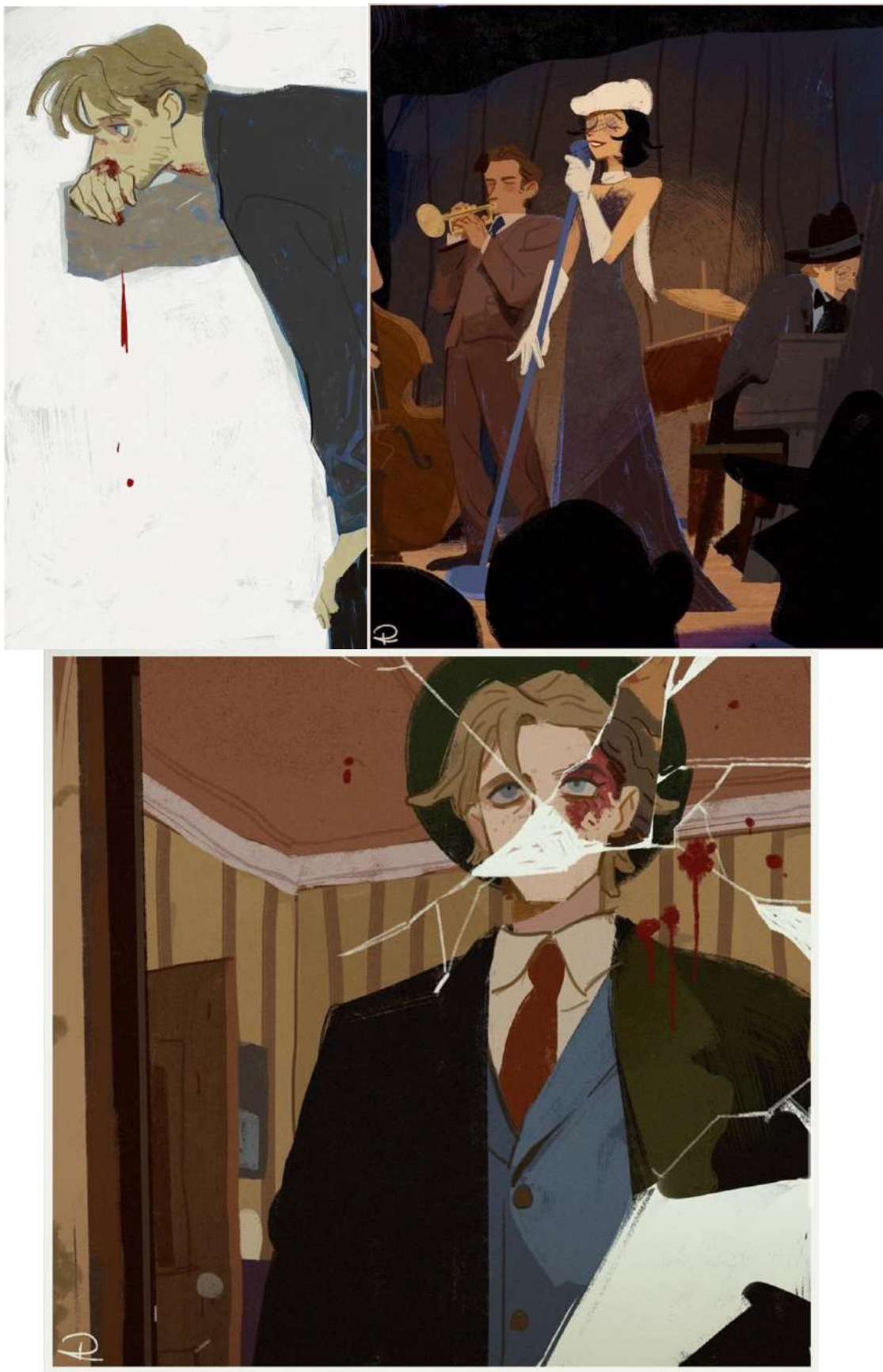


Малюнок 21 Ілюстрації Adam de Souza, *The Gulf*, видавництво tundra





Малюнок 22 Ілюстрації toktin_zq

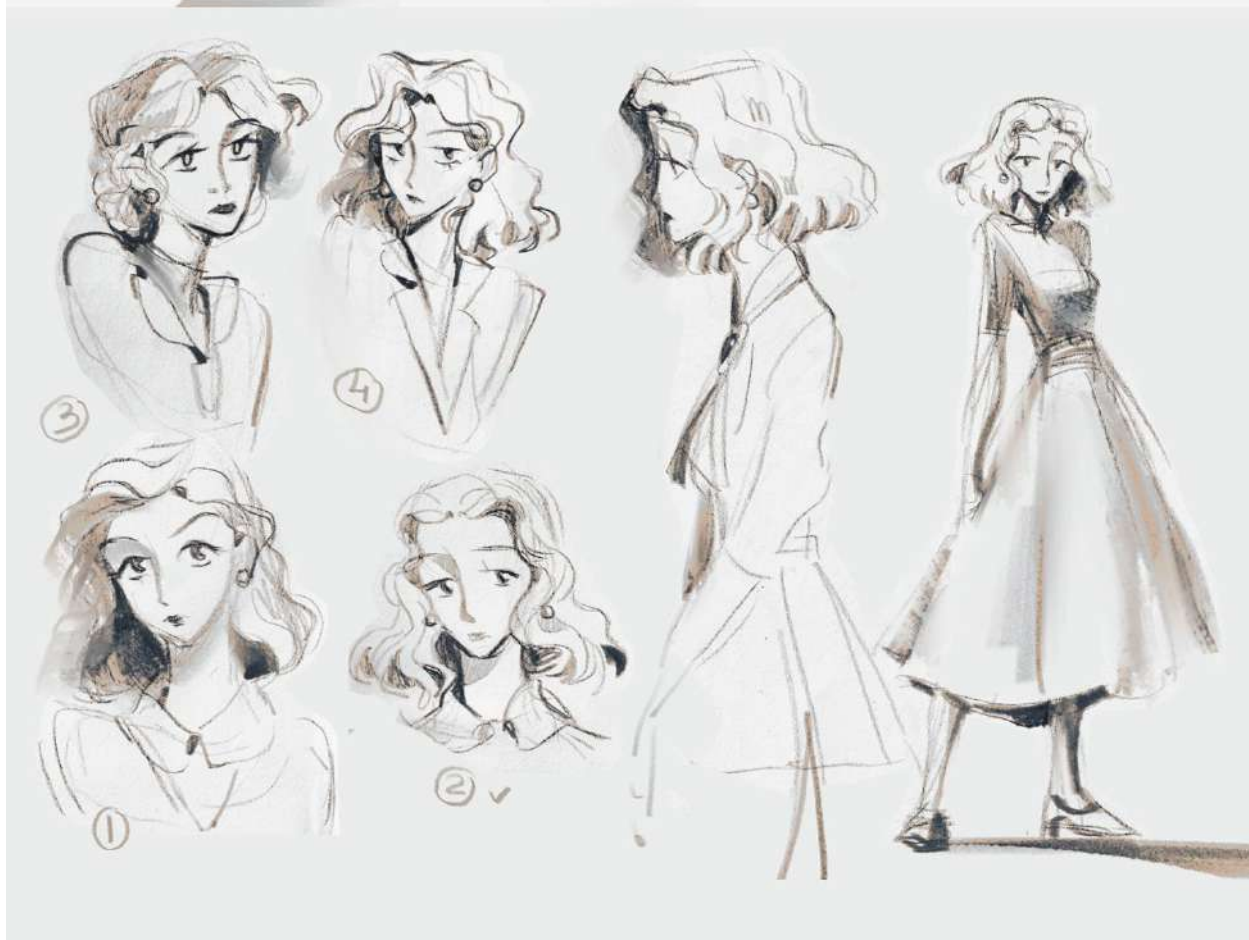
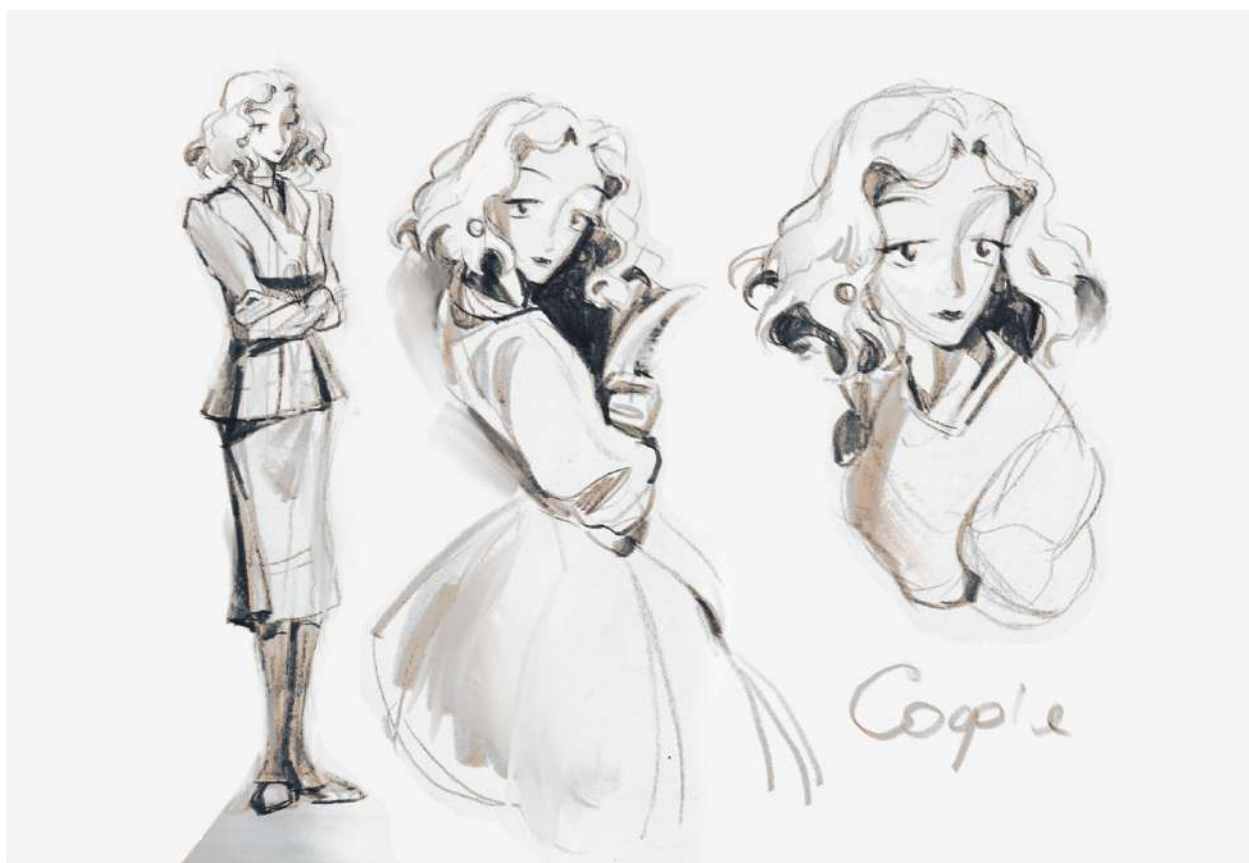


Малюнок 23 Ілюстрації RuiRiel





Малюнок 25 Міністр закордонних справ Великої Британії, Каїр







Малюнок 26 Концепти головних героїв твору



①



②

Малюнок 27 Ескізи до обкладинки



Малюнок 28 Фінальний візуальний вигляд розвороту 6

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра графіки

СЕРІЯ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО ФАНФІКУ

«HARRY POTTER AND THE METHODS OF RATIONALITY»

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

МІЩЕНКО Е. В.

Науковий керівник

Доцент **МЕЛЬНИКОВА У. П.**

Рецензент

Директор видавництва “Astra”,

головний редактор

ДЖАХАВІАДЗЕ Н. Н.

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ІЛЮСТРАЦІЙ	6
1.1 Фанфік як культурне та мистецьке явище: особливості, жанрові характеристики	6
1.2. Візуальна інтерпретація літературних текстів: підходи, принципи та методи ілюстрування	9
1.3. Художні стилі та техніки до ілюстрування літератури у жанрі фентезі	11
РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА СЮЖЕТУ ТА ОБРАЗНОСТІ ФАНФІКУ «HARRY POTTER AND THE METHODS OF RATIONALITY»	15
2.1. Особливості сюжетної структури фанфіку	15
2.2. Характерологічний аналіз основних персонажів та їх потенціал для художньої інтерпретації	18
2.3. Образно-сміслові мотиви у формуванні концепції ілюстрацій	20
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ТА РЕАЛІЗАЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ	24
3.1. Концептуальна розробка ідеї, вибір стилістики та композиційних підходів	24
3.2. Етапи створення серії ілюстрацій: робота з ескізами, деталізація, цифрова обробка	26
3.3. Презентація готової серії: художній аналіз, оцінка ефективності візуальної інтерпретації	29
ВИСНОВКИ.....	32
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	34
ДОДАТКИ.....	37
Додаток А.....	37
Додаток Б	39
Додаток В.....	40
Додаток Г	41

ВСТУП

У сучасному культурному просторі фанфікшн посідає значне місце як форма трансформації, переосмислення та творчого розширення оригінальних художніх світів. Один із найвідоміших інтелектуальних фанфіків – «Harry Potter and the Methods of Rationality» (далі - НРМОР) – має власну розгалужену спільноту читачів, вирізняється складною сюжетною побудовою, зміщенням акцентів із магічної пригоди на логічне мислення й раціональність, а також глибокою психологізацією персонажів. Саме ці особливості визначають його потенціал для художнього візуального осмислення. Сучасна ілюстрація, особливо цифрова, виступає дієвим засобом інтерпретації літературних текстів, формування нових образних рядів і впливу на сприйняття твору аудиторією.

Актуальність теми. Актуальність роботи зумовлена зростанням інтересу до фанатського мистецтва як мистецького та культурного феномену, розвитком цифрових технологій ілюстрування, а також потребою у науковому аналізі візуальної інтерпретації неканонічних літературних текстів. Значність теми підсилюється відсутністю достатньої наукової уваги до художнього потенціалу фанфіків, зокрема НРМОР, попри його значний вплив на онлайн-спільноти та сучасну фентезі-культуру.

Мета дослідження – створити концептуально й стилістично цілісну серію ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» та обґрунтувати художньо-методологічні підходи до її реалізації.

Для досягнення мети визначено такі **завдання**:

- Проаналізувати явище фанфіку як форму сучасної літературної творчості.
- Охарактеризувати теоретичні підходи до ілюстрування літературних текстів.
- Визначити художні стилі та техніки, найбільш релевантні до жанру фентезі.
- Дослідити сюжетні та образні особливості фанфіку НРМОР.

- Провести характеристику основних персонажів і визначити їхній потенціал для візуальної інтерпретації.
- Сформувати концепцію майбутньої серії ілюстрацій.
- Реалізувати етапи створення ілюстрацій: ескізування, деталізацію та цифрову обробку.
- Виконати художній аналіз готової серії та оцінити її ефективність.

Об’єктом дослідження є процес художньої інтерпретації та візуалізації літературних текстів.

Предметом дослідження є серія авторських ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» та методи їх створення.

Практичне значення полягає в можливості використання створених ілюстрацій у цифрових публікаціях, фан-арт спільнотах, художніх виставках, промоматеріалах або візуальному супроводі електронних видань фанфіку. Методичні підходи роботи можуть бути застосовані студентами мистецьких спеціальностей у навчальному процесі, а також художниками, які працюють із літературною ілюстрацією.

Теоретичне значення роботи

Теоретичне значення полягає в поглибленні розуміння взаємодії між літературним текстом та його візуальною інтерпретацією, а також у систематизації підходів до створення ілюстрацій у жанрі фентезі та фанфікшн-культурі.

Новизна полягає у створенні цілісної авторської серії ілюстрацій до фанфіку HPMOR, який досі майже не представлений у професійній ілюстрації, а також у комплексному аналізі його образно-сміслового потенціалу з погляду сучасних візуальних практик.

Методи дослідження

У роботі застосовано такі методи:

- мистецтвознавчий аналіз – для вивчення художніх особливостей і стилістики;

- порівняльний аналіз – для зіставлення принципів ілюстрування різних літературних творів;
- структурно-семіотичний аналіз – для розгляду образної системи фанфіку;
- візуально-пластичний експеримент – для розробки композицій та стилістики ілюстрацій;

Структура роботи

Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 41 сторінок

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ІЛЮСТРАЦІЙ

1.1 Фанфік як культурне та мистецьке явище: особливості, жанрові характеристики

Фанфік сьогодні перестав бути просто хобі для підлітків, які хочуть продовжити історію улюблених персонажів. Усе виглядає значно масштабніше: фанатські тексти стали окремою культурною екосистемою, яку досліджують літературознавці, медіа-теоретики та навіть соціологи. У широкому розумінні фанфік - це наратив, створений на основі вже існуючого художнього світу, але з новими сюжетними лініями, інтерпретаціями чи стилем викладу. І хоча визначення здається технічним, за ним стоїть величезна кількість творчих стратегій [1,с.10]. Якщо спробувати сформулювати більш точне визначення, можна сказати так: фанфік - це спосіб «вторинного» письма, у якому автор не вигадує всесвіт із нуля, а працює з уже відомими культурними моделями, але переосмислює їх настільки активно, що результат часто набуває самостійної цінності. Деякі дослідники навіть називають фанфік формою неофіційної літературної критики, де коментарі до твору замінені художнім сюжетом. Чи не занадто сміливо. Можливо. Але це пояснення добре лягає у контекст механізмів, за якими фанати «переписують» популярні історії [3,с.20].

Варто зазначити, що точних меж між фанфіком і авторською прозою не існує. Іноді межа розмивається настільки, що читач перестає впізнавати, де оригінальний задум автора-першотворця, а де творчі домисли фаната. Проте фанфік усе-таки тримається на опорі - на світі, який уже був створений. Без цього опертя сам феномен втратив би сенс. Цікаво, що фанфік не з'явився разом з інтернетом, як іноді думають. Його витоки сягають задовго до цифрової ери: переписування міфів, альтернативні версії легенд, середньовічні «продовження» класичних сюжетів - усе це нагадує сучасні практики фанатського письма.

Різниця лише в тому, що сьогодні поширення текстів стало миттєвим, а зворотний зв'язок - майже безмежним [22,с.310].

Фанфік живиться взаємодією між автором і спільнотою. У цьому є щось майже лабораторне: текст постійно піддається впливу коментарів, побажань, критики. Інколи здається, що фанфік - це не твір однієї людини, а результат переговорів між автором і великою групою читачів, які теж хочуть «трошки написати» всередині цього світу. Говорячи про жанрові особливості, варто визнати: каталог жанрів у фанфікшні ширший і строкатіший, ніж у традиційній літературі. Тут легко знайти сатиричні альтернативні всесвіти, психологічні реконструкції, текстові експерименти, які навряд чи би пройшли класичну редактуру. Іноді це схоже на творчу майстерню, де головне правило - не боятися спробувати щось дивне.

Фанфік дозволяє авторам працювати з персонажами, яких вони давно знають. Це створює особливий ефект: письменник не витрачає енергію на пояснення базових речей, а може одразу переходити до психологічних деталей, на які оригінальний твір не мав часу. Десь у цьому й ховається його сила - у свободі деталізації там, де «канон» обмежує. Є річ, яку часто недооцінюють: фанфік - це спосіб протесту. Якщо читач не згоден із розвитком подій, він бере слово. Так з'являються альтернативні фінали, інші мотивації, інша мораль. Інколи фанфік виглядає як дружній жест, а інколи - як тихий, але впертий спротив [11,с.60].

Проте не все так романтично. У фанфікшну є своя своєрідна «тіньова сторона»: невпинні дискусії про межі творчої свободи, авторські права і взаємини з оригінальними авторами. Ясності тут мало - юристи сперечаються вже не перший рік, а єдиного рішення досі немає. Але на практиці фанфік існує саме завдяки тому, що спільнота домовляється мовчки: творчість можлива, поки вона не шкодить оригінальному твору. Жанрова специфіка фанфіку також пов'язана з особливим типом читача. Це не пасивний споживач тексту, а співучасник. Інколи навіть здається, що читач і автор міняються місцями: один надсилає ідеї, інший їх утілює, а потім віддає на новий розгляд. Така «циркуляція тексту» нагадує рух у соцмережах, де кожен має право на ремікс [25,с.2].

У мистецькому контексті фанфік можна розглядати як форму інтерпретації. Він працює з візуальною уявою читачів, тому часто стає джерелом для художників: ілюстрації, колажі, фандоми, відеоредакції - усе це виростає з текстів, які ще двадцять років тому не вважали серйозними. Побутове, але поважне спостереження: автори фанфіків часто сміливіші за авторів «канонічних» творів. Їх не стримують видавці, не обмежує ринок, не підганяє політика продажів. Це дозволяє ризикувати: змінювати тональність, експериментувати з мовою, звертатися до наукових теорій, навіть якщо вони здаються надто складними для масового читача [23,с.942].

У межах фентезі-фандомів фанфік іноді виконує функцію культурного мосту. Він поєднує різні покоління, різні інтерпретації, різні читацькі очікування. У такому середовищі формується поліфонія: один всесвіт звучить у сотнях варіацій, і жодна з них не є «неправильною». Це, мабуть, одна з причин, чому фанфікши досі не втрачає популярності. Не можна не згадати й про емоційну складову. Для багатьох фанфік стає способом пережити події, які в оригінальному творі травмували або розчарували. Це свого роду ліки, але створені самими читачами. І хоч науково це пояснити непросто, феномен існує - і його важко ігнорувати. Водночас фанфік - це ще й тренувальний майданчик для майбутніх письменників. Багато авторів, які пізніше публікують власні романи, починали саме з фанатських текстів. І це не випадковість: писати у знайомому світі простіше, ніж будувати свій із нуля; це дає змогу зосередитися на розвитку стилю та наративних прийомів [8,с.51].

Отже, у мистецькому розумінні фанфік - це практика переосмислення канону. Це нагадує розмову між автором першотвору та сотнями нових інтерпретаторів, де кожен ставить своє запитання, додає власний штрих і не боїться, що його голос буде зайвим. На основі цього можна зробити висновок, що фанфік існує там, де є потреба продовжувати історії - навіть тоді, коли офіційна література вже поставила крапку.

1.2. Візуальна інтерпретація літературних текстів: підходи, принципи та методи ілюстрування

Візуальна інтерпретація літератури завжди починається з дуже простого, але значного моменту - читання. Не технічного, а такого, коли художник намагається відчувати ритм тексту, його температуру, навіть те, між рядками. Без цього перший ескіз зазвичай виходить холодним і випадковим. Лише після занурення в атмосферу історії ілюстрація починає «рости» зсередини, а не приклеюватися до сюжету механічно. У наукових публікаціях можна знайти визначення візуальної інтерпретації як «творчої трансформації словесного образу у зоровий». Але на практиці все трохи складніше. Інколи художник відчуває сцену інакше, ніж це описано в тексті, і це не помилка - це спосіб діалогу з автором. Зрештою, ілюстрація ніколи не є копією. Вона завжди трішки суперечить тексту, бо додає власні акценти [1,с.30].

Підхід до ілюстрування залежить від того, з яким типом тексту працює митець. У випадку фентезі це, як правило, світ, перенасичений візуальними деталями. Але тут теж існує пастка: художник може надто буквально сприймати описані елементи. Іноді варто відмовитися від частини дрібниць, щоб зберегти емоційний фокус. Без цього картинка розсипається, а очі стрибають між несуттєвими фрагментами. Цікаво, що існує два основні шляхи інтерпретації - умовно «текстовий» та «емоційний». У першому випадку художник зосереджується на точності: пропорції, одяг, архітектура, атмосферні деталі. У другому - на тому, що важко виміряти: настрої сцени, конфлікти, внутрішніх змінах героя. Жоден із цих шляхів не є «правильнішим», але змішування їх дає найбільш переконливий результат.

Принцип композиції в ілюстрації працює так само, як і в кіно: глядач має одразу зрозуміти, куди дивитися. У літературі читач рухається лінійно, слово за словом. У зображенні - усе навпаки: погляд охоплює картину миттєво. Тому художнику доводиться продумувати центр сцени не тільки за сюжетом, а й за психологією сприйняття. Ще один момент, про який часто забувають:

ілюстрування - це не лише зображення персонажів. Це створення світу, який має власну логіку. Наприклад, світло. Напрямок тіні може розповісти про сцену більше, ніж десяток описів у тексті. А колір інколи визначає емоційний тон краще, ніж будь-який діалог [2,с.67].

У процесі адаптації художник нерідко зіштовхується з ситуацією, коли епізод, який у тексті виглядає драматично, у візуальній формі раптом втрачає напругу. Це відбувається тому, що література працює через інтерпретацію, а зображення - через безпосередність. Тут доводиться шукати власні рішення: змінювати ракурс, додавати деталі, іноді навіть відходити від текстової логіки. Варто згадати і про методи роботи з персонажами. Їхній вигляд часто визначається не словами автора, а власною інтуїцією художника. У літературі герой може бути описаний у кількох рисах, але читач формує повноцінний образ сам. Художнику доводиться вибрати одну версію з тисяч можливих. І це завжди ризик - комусь вона здається «точною», комусь - абсолютно чужою.

Методи ілюстрування змінюються разом із технологіями. Традиційні техніки - акварель, туш, графіка - все ще залишаються основою багатьох художніх стилів. Але цифрова ілюстрація відкрила можливість швидко експериментувати: накладати текстури, переробляти композицію, комбінувати стилі. Зараз складно сказати, який метод «кращий». Швидше, це питання того, чи підтримує техніка атмосферу тексту [17,с.23].

У теорії ілюстрування існує поняття «візуальної вірності». Воно означає не точність у дрібницях, а відповідність загальної картини художньому світові твору. Якщо у тексті домінує іронія - похмура, перевантажена деталями ілюстрація може її зламати. Якщо текст спокійний і розмірений - надто динамічна композиція буде виглядати чужорідно. Баланс тут тонкий, інколи навіть хиткий. Окрім композиції та техніки, багато залежить від ритму. Це поняття складно пояснити, але його легко відчуту: одні зображення «говорять» повільно, інші - стрибкоподібно. Ілюстратор, який уважно читає текст, мимоволі підхоплює темп оповіді й переносить його в зображення. Без цього виходить дисонанс, і навіть технічно бездоганна робота здається «непро цю історію».

У літературній ілюстрації є ще один тихий, але помітний принцип - недомовленість. Якщо художник намагається намалювати абсолютно все, що описано у тексті, картинка стає перевантаженою. І навпаки: коли він залишає простір для уяви, зображення працює сильніше. Можливо, це не універсальний закон, але практика показує, що глядач любить дофантазовувати. Методи інтерпретації також різняться залежно від того, чи є ілюстрація частиною серії. Окрема картинка може дозволити сміливі відхилення від стилю, а серія потребує зібраності: повторюваних ритмів, єдиної палітри, впізнаваних композиційних рішень. Інакше роботи починають суперечити одна одній, і візуальний наратив розсипається. У деяких випадках ілюстратор звертається до візуальної метафорики. Наприклад, внутрішній конфлікт героя може бути переданий через гру світла, повторюваний символ, геометрію простору. Це схоже на прихований код, який художник вшиває у роботу. Чи завжди глядач його читає? Ні. Але це не привід відмовлятися від таких рішень [21, С.90].

Таким чином, варто зізнатися: жоден метод ілюстрування не є універсальним. Художник постійно балансує між текстом і власним баченням, між точністю й свободою. У цьому балансі і народжується ілюстрація - не просто картинка, а візуальна інтерпретація, яка допомагає літературному твору «звучати» новим голосом.

1.3. Художні стилі та техніки до ілюстрування літератури у жанрі фентезі

Візуальна мова фентезі завжди виростає зі змішання реального й вигаданого. Художник, який береться за цей жанр, фактично працює у двох площинах - він має зберегти певну впізнаваність форми, але одночасно створити щось таке, чого ніхто раніше не бачив. Це подвійне завдання не дає спокою навіть досвідченим ілюстраторам, адже будь-яка хибна деталь може зруйнувати відчуття достовірності світу. Якщо говорити про стиль, фентезі давно перестало бути однорідним. Поруч із класичними романтичними образами з'явилися гібридні

напрями - темне фентезі, наукове фентезі, низьке фентезі, барокова міфологічність, майже сюрреалістичні варіації. До кожного з цих напрямів потрібно підходити з іншою оптикою. Інколи достатньо одного мазка, щоб картинка з героїчного епосу почала нагадувати химерний сон [6,с.324].

Одним із найбільш упізнаваних стилів у фентезі залишається романтизм. Він працює через підкреслену емоційність, світлотіньові контрасти, піднесені пози героїв. Але часом ця театральність виглядає надто декоративною, і тоді художники свідомо відмовляються від пафосу, переходячи до стриманішого візуального коду. Це, до речі, часто трапляється у сучасних інтерпретаціях. Протилежністю романтизму можна вважати реалізм у фентезі. Він нагадує, що навіть магічний світ має працювати за певними правилами - світло повинно падати природно, тканина має складатися так, як вона складалася б у реальності, а зброя повинна виглядати так, ніби її справді можна тримати в руках. Реалізм додає вигаданому світу ваги. А інколи навіть робить його більш переконливим, ніж реальність.

Зовсім іншу логіку має лінійно-графічний стиль. У ньому майже немає об'ємів, ілюстрація дихає завдяки ритму ліній, а не світлотіні. Цей підхід добре працює для сцен, де поважна символіка, а не матеріальність предметів. Проте існує ризик: надмірна схематичність може позбавити історію атмосфери. Окремо варто згадати декоративні стилі. Вони виростають із орнаментів, ритмічних повторів, великої уваги до деталей. Такі ілюстрації добре працюють у текстах, де світ описаний як складна система культурних шарів. Але художник має зберігати обережність: декоративність легко перетворюється на перевантаження, і тоді сюжет губиться серед візерунків [5,с.54].

Цифрові техніки змінили підхід до фентезі настільки, що інколи важко зрозуміти, де закінчується традиційний живопис і починається цифровий живопис. Програми дозволяють створювати повітряні перспективи, тонкі фактури, складні світлові ефекти, які раніше вимагали тижнів роботи. Але швидкість - це не завжди перевага. Є небезпека потонути в інструментах і втратити смак до композиції. Акварель дає зовсім інший тон. Її м'якість і

нерівномірність кольору дозволяє створювати відчуття магічного туману, руху або невизначеності. Акварельні фентезі-ілюстрації часто виглядають як спогади, а не як документальна фіксація подій. Це може бути доречним для історій, де межа між реальністю й фантазією постійно розмивається [18,с.141].

Техніка, яка несподівано добре працює у фентезі, - монохромна графіка. Вона позбавляє художника можливості «прикрасити» слабкі місця кольорами, тому композиція має бути чіткішою. Зате монохром дуже точно передає драму, напругу, конфлікт. Іноді достатньо чорного й білого, щоб створити світ, який сприймається глибше, ніж кольоровий. Не менш цікавою є змішана техніка. Поєднання олівця з цифровими мазками, акварелі з фототекстурами, графічних силуетів із реалістичним світлом - усе це створює сучасний стиль, який активно використовують у фентезі-проектах. Правда, варто не захопитися експериментом настільки, щоб зникло відчуття єдності.

При створенні фентезі-світів часто використовують техніку «візуального насичення». Вона будується на багат шаровому підході: спочатку загальний силует, потім другий план, потім деталей стільки, скільки витримає композиція. Такий метод створює ілюзію справжності світу. Але, як показує практика, він працює лише тоді, коли автор чітко відчуває межу між глибиною й хаосом. Ще один популярний метод - виділення головного героя світлом. Цей прийом прийшов із театру та кіно, але в ілюстрації він набув особливої ваги. Коли персонаж висвітлений сильніше, ніж решта сцени, читач одразу «пізнає» центр історії. Такий прийом дає змогу керувати увагою, навіть якщо композиція складна.

Фентезі також спирається на символіку. Наприклад, зміщення простору, геометричні мотиви, повторювані кольорові акценти можуть натякати на теми, які текст не проговорює прямо. Візуальні символи роблять світ глибшим, але їх потрібно використовувати делікатно. Надмірна символізація може перетворити сцену на шифр, який ніхто не прочитає. Сучасні художники фентезі дедалі частіше працюють з ідеєю альтернативної естетики. Вони свідомо відходять від канону «середньовічної Європи», додаючи інші культурні впливи - азійські,

африканські, синтетичні. Це розширює уявлення про жанр і дозволяє створювати світи, які виглядають свіжо навіть для вибагливих читачів [19,с.220].

Таким чином, незалежно від техніки, фентезі-ілюстрація тримається на здатності художника повірити у свій світ. Якщо він будує його переконливо, з любов'ю до деталей і власним баченням, техніка стає лише інструментом. А стиль - тим голосом, через який історія розкривається у візуальній формі.

РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА СЮЖЕТУ ТА ОБРАЗНОСТІ ФАНФІКУ «HARRY POTTER AND THE METHODS OF RATIONALITY»

2.1. Особливості сюжетної структури фанфіку

Сюжет «Harry Potter and the Methods of Rationality» на перший погляд нагадує знайому історію, але вже з перших розділів стає помітно, що автор навмисно «ламає» очікування читача. Це не просто паралельний всесвіт - це спроба переосмислити сам принцип побудови наративу про магію. У традиційній версії подій магичний світ живе за законами казки, де багато незрозумілого приймається «як є». Тут же кожен елемент сюжету ніби пропускається через фільтр наукової логіки, хоча моментами складається враження, що ця логіка сама може бути частиною гри, яку веде автор. Однією з найпомітніших рис побудови сюжету є його ритм. Події розгортаються ні ривками, ні плавно - вони формують своєрідні хвилі інтелектуальних викликів [25,с.2]. Сцени, що зовні виглядають другорядними, раптом отримують зовсім іншу вагу, коли персонажі починають розбиратися у мотивах, причинах та наслідках. Це створює цікаве відчуття: наче текст постійно наштовхує читача на питання «А чому саме так?».

Важко не помітити особливість - багат шаровість конфліктів. Якщо у класичному фентезі головний конфлікт зазвичай подається лінійно, то в цьому фанфіку він складається з кількох «пластів», що періодично перекриваються. Є зовнішні протистояння, пов'язані зі світом магії, є інтелектуальні змагання між героями, а є й глибші - ті, що стосуються питання свободи вибору, відповідальності та моральної природи влади. Іноді здається, що навіть дрібна суперечка між учнями може виявитися набагато ширшою за свої межі. Не менш цікавою є структура розкриття інформації. Автор діє майже «детективно»: він не викладає одразу всі карти на стіл, але натяки розсипає щедро. Через це виникає ефект постійного очікування, ніби за текстом стоїть більша система - і читач може її розгадати, якщо уважно стежитиме за деталями. Часом, щоправда, складається

враження, що певні нитки історії нарочито заводять у глухий кут, але саме такі «петлі» роблять структуру фанфіку живою та непередбачуваною [23,с.942].

Сюжет активно грає з альтернативними версіями знайомих подій. Наприклад, зустріч Гаррі з Хогвартсом у цьому фанфіку не є початком магичної казки, а радше відкриттям ще одного поля для інтелектуального дослідження. Звісно, це змінює динаміку всієї історії: замість традиційного «подорож героя» читач отримує майже соціальний експеримент, у якому кожна дія впливає на систему освіти, політики та навіть на загальний баланс магичного світу. Варто звернути увагу й на спосіб побудови кульмінацій. Вони тут не подаються як один великий момент напруження. Навпаки, кульмінаційні точки розтягнуті та розкидані по тексті, утворюючи своєрідні «плато» інтелектуальної напруги. І хоч іноді хотілося б якогось емоційного спалаху, автор послідовно вибудовує інший тип драми - драми роздумів і вибору.

Окремо варто сказати про систему причинно-наслідкових зв'язків. Вона тут посилена настільки, що будь-яка дія персонажа, навіть на перший погляд незначна, може вплинути на події кількома розділами пізніше. Іноді створюється враження, що автор намагається показати: світ, де магія працює за законами фізики чи логіки, ще складніший за реальний. Певною мірою читач стає заручником цієї системності, хоча саме вона надає фанфіку особливої привабливості. Не можна оминути і той факт, що сюжет постійно підважує власні ж твердження. Автор то будує світ за чіткими законами, то демонструє, як вони можуть «ламатися». Цілком можливо, що це - свідомо стратегія, покликана зруйнувати ілюзію стабільності світу і штовхнути читача до сумнівів. Якщо так, то прийом спрацьовує майже безвідмовно: під кінець розділів починаєш сумніватися чи не було частина подій навмисним обманом.

Дещо незвичною є й робота з темпоральністю. Події не завжди розгортаються з традиційною хронологічною рівномірністю. Час може стискатися, розтягуватися, або ж взагалі переставати бути значною категорією - особливо в тих епізодах, де центральну роль відіграють інтелектуальні суперечки. Здається, що час тут підпорядковується думці, а не навпаки. Також сюжет часто

«підсвічує» моральні дилеми. Автор не пропонує готових відповідей - і це трохи дратує, але водночас змушує думати. Подеколи виникає відчуття, ніби персонажі сперечаються не між собою, а з читачем. Власне, ця особливість робить фанфік схожим на довгу розмову, у якій правда ніколи не буває однозначною [24,с.98].

Якщо спробувати стисло описати спосіб побудови сюжету, можна сказати, що він поєднує експериментальність з відчуттям «логічної неминучості». Події з одного боку розгортаються непередбачувано, з іншого - здаються наслідком ретельно вибудованого алгоритму. І хоча іноді ці два підходи стикаються, саме на межі між ними народжується драматургія фанфіку. Цікаво, що сюжет майже навмисно уникає прямої емоційності. Замість цього він вибудовує напругу через інтелектуальне напруження. Там, де інші тексти дали б вибух емоцій, тут ми отримуємо холодний аналіз. І хоча така подача може здатися сухою, вона підкреслює саму ідею фанфіку - що магія може служити інструментом мислення.

Попри складність структури, текст не втрачає читабельності. Можливо, тому що автор тонко відчуває момент, коли варто «переключити передачу» й дати читачеві щось легше - діалог, гумористичний епізод чи коротку паузу. Саме такі моменти врівноважують інтелектуальну напругу і дозволяють тримати ритм читання. Певне враження залишає й композиційний прийом «дзеркальності». Деякі сцени ніби перегукуються із канонічною історією, але у зміненому вигляді. Читач постійно впізнає знайоме - і водночас відчуває підміну. Можливо, це й є головним задумом: змусити побачити знайомий світ під іншим кутом, без романтичного ореолу, але й без цинізму.

Отжк, сюжет будується на відчутті експерименту. Здається, що весь текст - це лабораторія, де взаємодіють магія, логіка та людська природа. І хоча не всі досліди успішні, сама спроба змінити підхід до знайомої історії робить структуру фанфіку особливою, такою, що залишає по собі довге «післясмакове» запитання: а як би виглядали інші казки, якби їх переосмислити тим самим методом.

2.2. Характерологічний аналіз основних персонажів та їх потенціал для художньої інтерпретації

Персонажі у «Harry Potter and the Methods of Rationality» не просто змінені - вони переосмислені настільки ґрунтовно, що інколи здається, ніби це зовсім інші люди, загорнуті у знайомі імена. Саме тому художня інтерпретація цих образів має бути не копіюванням канону, а уважним слуханням того, як персонажі «говорять» у цьому альтернативному світі. Першим, звичайно, стоїть Гаррі - і саме на ньому найпомітніше видно, як текст перетворює героя з обраного «хлопчика, що вижив» на мислителя, який часом занадто гостро відчуває власну відмінність. Гаррі тут не просто розумний - він мислить як людина, яка не звикла приймати нічого за вірою. Місцями складається враження, що його раціональність - це навіть не риса характеру, а спосіб оборони від хаотичного світу магії. З художньої точки зору це відкриває чимало можливостей: його можна зобразити не як героя з романтизованим ореолом, а як хлопця, у якому постійно щось «бурлить», наче в машині, що працює на межі своїх можливостей. Іноді це навіть виходить за межі звичного, адже художнику доводиться передавати не просто зовнішність, а інтелектуальну напругу - ту, що відчувається між рядками [25,с.51].

Герміона в цьому фанфіку виглядає зовсім інакше, ніж у класичній версії. Вона прагне бути «правильною», але робить це не завдяки книжкам, а через власне почуття справедливості. Її сумніви, які в каноні приховані, тут виходять на поверхню. І, треба зізнатися, інколи її боротьба за моральну послідовність звучить драматичніше, ніж будь-які магичні баталії. Для художника Герміона стає образом внутрішнього пошуку: у її обличчі можуть з'являтися тіні нерішучості, а у поставі - напруга між бажанням бути кращою і страхом помилитися. Цікаво змінюється і Драко Малфой. Це вже не розпещений спадкоємець чистокровного роду, а підліток, змушений дивитися на світ крізь постійні очікування з боку власної родини. Його діалоги з Гаррі - це не просто обмін шпильками, а зіткнення моделей світу. У художній інтерпретації це може проявлятися через контраст -

стриманий одяг, різкі лінії, напружені жести. Малфой у цьому фанфіку нагадує людину, яка постійно балансує між тим, ким її хочуть бачити, і тим, ким вона могла б стати.

Професор Квірел - один із найскладніших образів. Його харизма настільки непряма, що часом викликає підозру: чи ми бачимо справжнього Квірела, чи лише одну з масок. У тексті він поводить себе з Гаррі майже як ментор, але між цими розмовами відчувається прихована загроза. Художньо це дає цікаву можливість працювати з подвійністю: світло і тінь, м'які риси обличчя, які раптом різко обриваються суворим поглядом; постать, що ніби не до кінця вписується у простір. Така неоднозначність дозволяє створити образ, у якому постійно щось насторожує. Альбус Дамблдор у цій історії виглядає майже парадоксально. Ніби й мудрий, але ця мудрість іноді межує з хаотичністю. Складається враження, що він одночасно знає більше за всіх і при цьому навмисне залишає навколо себе безліч загадок. Ілюстративно це дає можливість відійти від його канонічного «м'якого» образу й додати до нього трохи загадкової недовомовленості. Можливо, навіть певну хитру усмішку, яка скоріше ставить запитання, ніж відповідає [22,с.310]..

Снейп, попри те що у фанфіку він менш емоційно вибуховий, усе одно зберігає свою напруженість. У ньому менше драматичності, більше - холодної стриманості. Якщо у каноні він буквально «живе» у своїй травмі, то тут він радше спостерігач, що навчився тримати дистанцію. Художник може підкреслити це різкою пластикою, відстороненням у погляді, майже геометричною точністю рухів. Не варто забувати й про другорядних персонажів - вони теж набувають нової якості. Наприклад, Макґонегел у цьому фанфіку дещо тепліша, але при цьому не втрачає своїх вимогливих рис. Були б можливі ілюстрації, де її строгість поєднується з людяністю - і це контраст, який легко пропустити, але важко не помітити, коли він з'являється у графіці.

Цікавою залишається і постать Люциуса Малфоя. Він тут не стільки злодій, скільки стратег, який мислить політичними категоріями. Його холодність - це не зло, а інструмент. Для художника це означає іншу візуальну мову: менше емоцій, більше стриманого блиску, чіткість у всьому - від костюма до способу тримати

голову. Особливість, на яку варто звернути увагу, - зміна тональності стосунків між героями. Напруження між Гаррі та Герміоною має інтелектуальний характер, а не романтичний. Це змагання світоглядів, а не почуттів. Іноді ця тональність відчувається навіть без слів - у погляді, у поставі, у тому, як вони стоять одне навпроти одного [12].

Власне, потенціал для художньої інтерпретації у цьому фанфіку народжується не стільки з зовнішніх характеристик, скільки з внутрішньої психології персонажів. Це робить роботу складнішою: доводиться передавати не просто портрет, а характер, який формується на межі раціональності, емоцій та моралі. Іноді хочеться спростити образ, але текст ніби змушує дивитися глибше. Ще один цікавий момент - відсутність чітких «героїв» і «антигероїв». Усі персонажі діють у межах своїх переконань, і жоден з них не виглядає однозначно добрим чи поганим. Така неоднозначність якраз і створює чудове поле для художнього пошуку. Можна працювати з напівтінями, прихованими емоціями, недомовленостями. Іноді здається, що персонажі цього фанфіку більше нагадують реальних людей, ніж фентезійні фігури. Вони сумніваються, помиляються, сперечаються із собою. Усе це відкриває шлях до нюансованої, багатой візуальної мови, де одна лінія чи тінь можуть передати більше, ніж текстовий опис.

Таким чином, художній потенціал персонажів «Methods of Rationality» криється у їхній внутрішній неоднозначності. Зовнішні риси тут - лише верхній шар. Справжня робота починається тоді, коли ілюстратор намагається зрозуміти, що саме рухає цими людьми. І хоча іноді здається, що відповіді не існує, саме цей пошук робить створення ілюстрацій по-справжньому цікавим.

2.3. Образно-сміслові мотиви у формуванні концепції ілюстрацій

Працюючи з фанфіком «Harry Potter and the Methods of Rationality», одразу стикаєшся з тим, що смислові опори історії знаходяться не лише у подіях чи діалогах. Вони виникають у підтекстах, у дрібних натяках, у світоглядних зіткненнях персонажів. І саме ці приховані смисли виявляються тим матеріалом, з

якого формується художня концепція майбутніх ілюстрацій. Не можна просто «намалювати сцену» - потрібно зловити стан, інтонацію, внутрішній рух думки, який інколи важче відчувати, ніж відтворити. Одним з найпомітніших мотивів є зіставлення науки і магії. Це не боротьба, не конфлікт і не спроба довести перевагу одного над іншим. Швидше це діалог двох способів бачення реальності. У художньому плані цей мотив часто виявляється через контрасти: холодне світло проти теплих відтінків, чіткі геометричні силуети поруч з плавними лініями, які неможливо пояснити логічно. Іноді навіть форма тіні або вигин предмета може натякати на те, з якого «табору» походить думка персонажа [5,с.54].

Ще один вагомий мотив - пошук раціональних меж у світі, де вони постійно розмиваються. Гаррі намагається осмислити магію так, ніби вона підкоряється законам фізики, але світ відповідає йому не завжди чесно. Художньо це проявляється у зсуві форми: об'єкти виглядають знайомими, але наче дещо «не так». Ніби у просторі є тріщина, яку не можна побачити прямо, але можна відчувати через порушення звичної логіки композиції. Не менш помітним є мотив двозначності. Багато персонажів у цьому фанфіку приховують свої справжні наміри, і ця мінливість створює певне відчуття непевності простору. Часом сцена виглядає безпечною, але в ній є щось невловиме - деталь, яка натякає на інший перебіг подій. У візуальній мові це може бути різниця між освітленою частиною і тією, що навмисно затінена; або ж обличчя персонажа, яке на мить здається відкритим, але при ближчому розгляді - абсолютно непрозорим.

Мотив причинності - ще один шар, який постійно нагадує про себе. У цьому тексті жодна дія не розчиняється безслідно. Усе повертається, але не завжди очевидно. В ілюстраціях це можна передати через повторюваність дрібних елементів: схожі орнаменти, ритм ліній, відображення певних форм у зовсім інших сценах. Це ніби візуальний спосіб підкреслити: події не існують ізольовано, вони пов'язані між собою тонкими нитками. Важко оминати й мотив інтелектуального змагання. Переважна частина сюжетних взаємодій - це не емоційні конфлікти, а суперечки ідей. Візуально передати цей тип напруження складніше, ніж звичайні битви чи драму. Тут працюють інші речі: погляд, що

ковзає убік; жест, який ніби запрошує до обговорення; дві постаті на протилежних кінцях композиції, між якими лежить невидиме поле думок. Інколи цього достатньо, щоб відчувати атмосферу інтелектуальної гри [9,с.45]..

Суттєвим є також мотив контролю й невідомості. Персонажі часто намагаються керувати обставинами, але не завжди розуміють справжню природу подій. У художньому ключі це може з'являтися у вигляді елементів, які наче «виходять за рамки» сцени або проривають звичні межі простору. Непередбачуваність тут стає частиною композиційного задуму. Окрему роль проявляє мотив дорослішання, але не фізичного - інтелектуального та морального. Герої вчаться мислити, брати відповідальність, розуміти складність світу. У графіці це часто проявляється через світло: слабке - у сценах пошуку, різке - у моментах внутрішніх зрушень, тепліше - коли герої починають довіряти одне одному. Світло в цьому фанфіку майже говорить.

Ще один цікавий пласт - мотив вибору. У цьому тексті вибір ніколи не є остаточним і не визначається єдиною очевидною відповіддю. Він завжди складніший, ніж здається. Тому в ілюстраціях можна працювати з багатоскладовими композиціями, де об'єкти ніби тягнуть у різні боки, створюючи внутрішній дисбаланс. Такий прийом передає відчуття, що персонаж стоїть між кількома можливими шляхами. Певне місце займає і мотив експерименту. Світ фанфіку нагадує лабораторію, де кожна дія може стати тестом. У візуальній мові експериментальність проявляється через нетипові ракурси, несподівані поєднання кольорів або зміну масштабу, коли дрібна деталь раптом стає основою. Цей мотив особливо пасує сценам, де магія подається як поле для дослідження.

Мотив руйнування очікувань пронизує практично всю історію. Те, що здається знайомим, виявляється іншим. У художньому плані це може втілюватися через композиції, які спочатку виглядають класичними, але при детальнішому розгляді мають зсув: порушену симетрію, зміщений центр уваги, неочікувану деталь на задньому плані. Ваговою є тема довіри - або її браку. У цьому фанфіку довіра ніколи не дається легко: її потрібно обґрунтувати, витримати, перевірити. Тому в ілюстраціях можуть з'являтися сцени, де персонажі формально стоять

поруч, але їхні тіла повернуті у протилежні боки; або ж вони ніби тягнуться один до одного, але між ними залишається простір, заповнений напругою.

Є і мотив межі - межі між знанням і незнанням, між правдою і маніпуляцією, між тим, що герой хоче бачити, і тим, що насправді існує. Художньо це дозволяє працювати з переходами: розмиття ліній, поступове затемнення, відчуття простору, що стає менш чітким, коли герой наближається до питання, на яке боїться знайти відповідь. Подеколи в тексті виникає мотив іронії - не глузливої, а радше тієї, що допомагає персонажам не втратити людяність у складних ситуаціях. Ілюстрації можуть передавати це через міміку, трохи підкручені жести, легкий перекис у позах. Це додає живості без надмірного комізму [7,с.6].

Таким чином, центральним залишається мотив пошуку істини. Він проходить через весь фанфік, але не як догма - швидше як нескінченний процес. У візуальній концепції це може проявлятися у сценах, де простір ніби «відчиняється» перед персонажем, але не дає відповіді. Іноді навіть композиція, спрямована вдалину, створює відчуття, що шлях довший, ніж здається. Усі ці мотиви формують образну основу серії ілюстрацій. Вони не нав'язують художнику жорстких рішень, але створюють поле, у якому можна шукати власну мову - тонку, багатопланову, уважну до деталей і настроїв.

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ТА РЕАЛІЗАЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ

3.1. Концептуальна розробка ідеї, вибір стилістики та композиційних підходів

Планування серії ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» починається не з олівця чи планшета, а з питання: «Що саме я маю показати, чого не видно у тексті, але відчутно між рядками?» Це звучить майже банально, однак без цього кроку зображення перетворюються на декоративні вставки, а не на окремий пласт смислів. Тому першою опорою стає не сюжет, а тональність твору - поєднання науковості, іронії та майже лабораторної уважності до деталей. Поступово з'являється ідея: стилістика має підсилювати інтелектуальну природу фанфіку. Не обов'язково робити ілюстрації холодними чи надто «математичними», та певна структурована ясність усе ж потрібна. Це той випадок, коли художник ніби одягнений у мантію, але в руках тримає не чарівну паличку, а схематичний ескіз. Цей контраст і стає стрижнем концепції [3,с.20].

При виборі стилістики довелося зважати на доволі дивну характеристику тексту: він постійно тримає дистанцію між емоціями та логікою. Деякі сцени майже просяться бути театральнo драматичними, проте в фанфіку їх «відрізають» раціональні ремарки героя. Саме тому здається логічним змішати дві візуальні мови - більш «теплій» фентезійний живопис і стриману наукову графіку. Це поєднання не зовсім звичне, але фанфік сам по собі не вписується в рамки класичного фентезі, тож стилістика мусить відображати цю гібридність. Композиція кожної ілюстрації теж виникає не сама по собі. Доводиться оцінювати, що саме є смисловим центром: дія, обличчя персонажа чи обставини, які в оригінальному тексті часто подані у вигляді логічного висновку героя. І тут постає дилема - чи варто зображати складні теоретичні міркування через прямі символи? Прямолінійність у таких випадках може здешевити зміст, тому краще вдатися до натяків: світлові акценти, геометричні структури, деталі, що з'являються лише при уважному розгляді [1,с.30].

Інколи композиція вимагала перебудови після першого ж ескізу. Варто зізнатися, частина ідей на папері виглядала надто «академічно», ніби ілюстрації до підручника, а не до фентезійного роману. Тому доводилось шукати баланс: зменшувати кількість прямої схематичності та вводити динаміку - жест, рух, вираз обличчя, невловимий натяк на емоцію, яку герой наче й приховує, але автор дозволяє читачеві здогадатися. Пошук стилістичної логіки наштовхнув на цікаву думку: кожна сцена може мати власний «інтелектуальний ритм». У деяких епізодах він швидкий і навіть трохи хаотичний, у інших - уповільнений, спрямований на аналіз. Цей ритм можна перенести в зображення, змінюючи густоту штрихів, роздільність контрастів і навіть ступінь деталізації. Такий підхід не абсолютно точний - радше інтуїтивний, але він допомагає уникати шаблонності [6,.с.324].

Під час розробки стилю постійно виникало питання: чи не буде такий візуальний підхід відволікати від першоджерела? Це сумнів, який складно усунути остаточно. Зрештою, найкращий спосіб уникнути дисонансу - спиратися на логіку самого тексту: якщо фанфік постійно пояснює, чому саме герой робить той чи інший вибір, ілюстрації теж мають ставити питання, а не давати надто прямі відповіді. Поважним виявився й вибір колірної системи. Звичний для поттеріани темний чарівний антураж не завжди доречний - частина сцен у творі має майже лабораторну чистоту думки, яку хочеться підкреслити світлішими, раціональнішими палітрами. Проте повністю відмовлятися від фентезійних тонів теж неможливо, інакше зникне чарівність світу. Тому колір тут працює як індикатор: що більше логіки в сцені, то стриманіша палітра; що більше емоцій - то насиченіші відтінки (див. додатки).

Постала й інша проблема: чи дозволяти собі відхилення від описів автора? Власне бачення іноді вступає в суперечність із текстом. У таких ситуаціях доводиться шукати компроміс - не суперечити тому, що сказано прямо, але й не відмовлятися від інтерпретації, яка підсилює атмосферу. Це не завжди просто, але саме така напруга між «буквальним» і «уявним» робить ілюстрацію живою. Композиційні рішення нерідко вибудовувались навколо центральної метафори

сцени. Якщо момент присвячений інтелектуальній боротьбі, композиція може бути симетричною, майже як шахова дошка. Якщо в сюжеті з'являється ризик, невизначеність або моральний вибір, структура може стати ламаною, відкритою, такою, що дозволяє погляду «виходити» за межі [21,с.90].

У процесі виникло спостереження: фанфік майже не залишає персонажів без контексту. Усе, що вони роблять, пов'язане з якоюсь логічною системою. Тож ілюстрація без фону або без деталей здається неправдивою. Це не означає, що фон має бути перевантажений, але він мусить працювати як сценічна підказка - додавати інформацію, а не просто заповнювати простір. Загальна концепція почала формуватись тоді, коли стало зрозуміло: серія ілюстрацій - це не збірка окремих картинок, а цілісний візуальний коментар до тексту. Кожна робота має не повторювати сюжет, а створювати новий рівень сприйняття, який не суперечить джерелу, але виводить його за межі звичного читання [4,с.77].

Таким чином, варто зберегти гнучкість. Навіть після визначення стилю деякі сцени вимагають іншого підходу - так буває, коли текст раптом стає емоційнішим, або навпаки знижує градус драматичності. Жорстка система візуального оформлення тут би зламалася, тому концепція допускає варіативність. Власне, у цьому й полягає її життєздатність. Якщо коротко, вибір стилістики та композиції для цієї серії - це постійне балансування між чарівністю та раціональністю, між образністю і науковістю, між вірністю тексту та власним творчим читанням. Саме ця напруга і визначає характер усієї ілюстративної концепції.

3.2. Етапи створення серії ілюстрацій: робота з ескізами, деталізація, цифрова обробка

Перший крок у створенні серії ілюстрацій завжди починається з ескізів - тих, що нагадують скоропис думок на папері. Тут ще немає остаточної форми, немає точності, зате є відчуття свободи, коли можна дозволити собі помилки і випадкові рішення. Цей етап нагадує пошук нитки у клубку: інколи лінія здається

зайвою, інколи несподівано відкриває композиційний хід. Варто зазначити, що точних правил для ескізів не існує: хтось малює швидко, хтось повільно, а результат завжди залежить від того, наскільки уважно художник слухає текст. Під час роботи над ескізами часто виникає питання пропорцій і просторових відносин. У фанфіку «Methods of Rationality» багато сцен нагадують лабораторні експерименти: персонажі, предмети, навіть простір між ними формують логічні ланцюги. На ескізі варто передати не лише пози, а й взаємодію - куди дивиться персонаж, як рухається рука, який об'єкт підкреслює його внутрішній стан. Іноді навіть маленька деталь, як нахил голови чи кут світла, може змінити сприйняття сцени повністю [2,с.67].

Після того, як основна структура ескізів вироблена, починається етап деталізації. Тут кожен штрих набуває сенсу: фактура тканини, текстура волосся, відблиск на склянці або блиск магічного ефекту. Варто пам'ятати, що деталізація не завжди означає «більше інформації». Навпаки, іноді менше - більше: надмірна деталізація може відволікати від головного мотиву сцени. Тому на цьому етапі доводиться постійно балансувати між видимим і прихованим, між тим, що важливо для сюжету, і тим, що створює атмосферу. Цікаво, що деталізація допомагає відчувати персонажів ще глибше. Маленькі елементи - складки одягу, злегка зрушена постава, відблиск у очах - можуть передати сумнів, скепсис чи внутрішню боротьбу. У цьому фанфіку персонажі часто мислять і діють одночасно, а не емоційно, тож художнику доводиться шукати візуальні еквіваленти мисленнєвого процесу. Іноді здається, що в одній ілюстрації треба показати одночасно кілька шарів дії, що є непростим завданням для композиції.

Цифрова обробка стає наступним етапом, але не фінальним - швидше способом надання ескізу життя. Тут можна змінювати колір, світлотінь, додавати глибину простору, підкреслювати головні акценти. Цей процес схожий на «вмикання лампи» у кімнаті: текстури і контрасти заграють по-новому, дрібні деталі, які на папері губилися, стають помітними, а композиція набуває єдності. Іноді доводиться робити декілька версій, бо цифрова обробка може виявити проблеми у балансі світла чи масштабі, які на ескізі не були очевидні. Варто

зазначити, що цифрова робота відкриває можливості для експериментів із кольором. Для цього фанфіку вибір палітри - не просто естетичне питання, а засіб передачі тональності сцени: холодні тони для розумових змагань, теплі - для інтимних чи моральних моментів, нейтральні - для сцен пошуку та аналізу. Колір тут працює як мовчазний коментар до тексту [17,с.23].

На цьому етапі також починають уточнювати композиційні деталі: перспективу, розташування персонажів у просторі, напрямки поглядів і рухів. У фанфіку «Methods of Rationality» це особливо вагово, бо сцени часто нагадують інтелектуальні лабораторії, де взаємодія всіх об'єктів має значення. Від правильного розташування залежить, чи буде передана логіка сцени, її внутрішня напруга, чи все зведеться до статичного малюнка. Під час роботи з цифровими шарами часто виникає спокуса додати ефекти магії буквально. Але тут варто не переборщити: магія у тексті не завжди яскрава чи ефектна, вона радше логічна, контрольована. Тому у ілюстраціях вона втілюється через тонкі акценти: світлові лінії, слабкі ореоли або відблиски, які не відволікають увагу від персонажів [18,с.141].

Не менш основним є етап фінальної перевірки: перегляд ілюстрації у цілісності серії. Тут можна зрозуміти, чи всі роботи виглядають як одна концепція, чи кожна сцена дотримується обраного стилю та композиційної логіки. Іноді доводиться повертатися до ескізів або деталізації, бо цифрова обробка виявила дисонанс або незбалансованість. І останній момент - робота з текстурою і дрібними деталями цифрового формату. Вони додають глибини, роблять об'єкти більш «живими» і створюють відчуття об'єму. Це може бути текстура тканини, поверхня каменю, відблиски металу. Така робота потребує терпіння, бо дрібниці мають сенс тільки в контексті композиції і не повинні домінувати над основним смисловим центром сцени (див.додатки) [8,с.51].

Отже, усі ці етапи - від ескізів до цифрової обробки - утворюють послідовну, але гнучку систему. Варто не боятися повертатися назад: інколи ескіз, який здавався невдалим, після роботи над деталізацією і кольором стає

найсильнішою ілюстрацією серії. Саме така динаміка дозволяє знайти живий баланс між текстом фанфіку і власною художньою інтерпретацією.

3.3. Презентація готової серії: художній аналіз, оцінка ефективності візуальної інтерпретації

Готова серія ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» виявилася не просто набором картинок, а цілісним візуальним наративом. Вона прагне показати, що магія цього світу не обмежується яскравими спалахами або чарівними вибухами, а живе у думках, діях і навіть у мовчанні персонажів. Ілюстрації розкривають логіку та внутрішні процеси героїв, надаючи читачеві відчуття, ніби він спостерігає за світом, де кожне рішення значне і водночас невизначене. Першою особливістю, яку помічаєш у серії, є баланс між емоційною виразністю і інтелектуальною точністю. У багатьох сценах герої мислять швидше, ніж діють, і це вдалося передати через композиційні прийоми: фокус на руках, жестах, поглядах, що ніби перехоплюють потік думок. Навіть мінімальний рух у позі персонажа чи легкий нахил голови передає внутрішній конфлікт, не вдаючись до надмірної театральності [5,с.54].

Колірна палітра серії також працює як окремий наративний шар. Холодні тони акцентують раціональні сцени, де панує логіка, а теплі - моменти внутрішньої напруги або морального вибору. Варто, що кольори не домінують, а підкреслюють зміст: світло стає маркером інтелектуальної активності, тіні - невизначеності та сумнівів. Це створює тонку гру контрастів, яка підтримує динаміку тексту. Композиційні рішення серії різноманітні і водночас цілісні. У сценах інтелектуальних зіткнень персонажі розташовані так, щоб підкреслити взаємозв'язки та суперечності їхніх світоглядів. Кожна композиція передає не лише фізичний простір, а й «логічний» простір взаємодії: відстань, напрямок поглядів, ритм елементів навколо героїв. Це додає ілюстраціям глибини і робить кожен кадр значним сам по собі.

Особливу увагу варто звернути на деталізацію предметного світу. Вона не випадкова: лабораторні інструменти, книги, нотатки, магичні предмети - усе працює як підказка, що розкриває характер сцен і допомагає відчувати логіку світу. Тут проявляється принцип «показати, а не пояснювати», який підсилює ефект занурення читача у атмосферу. Цікавою є робота зі світлом і тінню. У серії світло не просто освітлює сцену, а підкреслює інтелектуальні та емоційні акценти: що варто, що другорядне, де прихована загроза, а де відкривається новий горизонт для героя. Ця гра допомагає створити багатошарову композицію, де увага глядача переміщується відповідно до задуму і тексту [22,с.310].

Ще один аспект - передача темпу дії через графіку. Деякі сцени спокійні, аналітичні, майже статичні; інші - динамічні, де рух, жест і напрямок погляду створюють відчуття мисленнєвої активності. Це робить серію живою і дозволяє глядачеві відчувати інтелектуальну енергію героїв. Особливим у художньому аналізі є відзначити потенціал ілюстрацій для інтерактивного читання. Серія стимулює уяву: деталі, що з'являються лише при уважному розгляді, приховані під тінями чи у другорядних елементах композиції, спонукають глядача «читати» картинку, а не лише сприймати її поверхнево. Це підсилює зв'язок між текстом і образом і робить інтерпретацію більш насиченою [11,с.60].

Оцінка ефективності серії показує, що вона вдало передає характер твору: фанфік з його акцентом на раціональність, логіку та внутрішню боротьбу персонажів знаходить свій візуальний еквівалент. Кожна ілюстрація не повторює сюжет, а підкреслює ті нюанси, що залишаються між рядками, - сумніви, роздуми, моральні вибори. Також серія демонструє гармонійну взаємодію між стилем і композицією. Стримані форми поєднуються з деталізацією і цифровою обробкою, створюючи цілісний візуальний світ. Це підсилює ефект присутності та дозволяє глядачеві відчувати, що він не просто спостерігає сцену, а стає свідком інтелектуального і емоційного процесу [7,с.6].

Таким чином, серія ілюстрацій успішно вирішує завдання візуальної інтерпретації: вона не копіює текст, а доповнює його, надає глибини, розкриває

приховані смисли і підкреслює характер персонажів. У результаті глядач отримує не просто образ, а емоційно-логічний досвід, який резонує з оригінальним твором.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» дозволяє зробити низку висновків, які охоплюють як теоретичний, так і практичний аспекти роботи. По-перше, фанфік виступає не лише як літературний текст, а й як культурне та мистецьке явище, здатне надихати на створення візуальних інтерпретацій. Його особливість полягає у поєднанні раціонального мислення персонажів із фентезійною атмосферою магічного світу, що створює багатий матеріал для художньої роботи. По-друге, аналіз теоретичних підходів до візуальної інтерпретації літератури показав, що успішна ілюстрація - це не просте відтворення сюжету, а передача внутрішніх процесів, атмосферних нюансів та смислових акцентів тексту. Саме здатність уловити інтригу, сумнів, логічний хід думок або моральну дилему героїв робить ілюстрації глибокими та змістовними.

У процесі роботи були виділені головні образно-сміслові мотиви, що формують основу серії: пошук істини, раціональність і логіка у світі магії, внутрішні сумніви та моральний вибір, двозначність і іронія. Ці мотиви стали відправною точкою для розробки композиції, стилю та кольорової палітри, а також визначили характер взаємодії персонажів і навколишнього світу у ілюстраціях. Розробка серії ілюстрацій проходила послідовно через етапи: створення ескізів, деталізацію та цифрову обробку. Кожен етап дозволяв уточнювати концепцію, балансувати між точністю сюжету і художньою вільністю, перевіряти композиційну логіку та емоційну виразність. Робота з ескізами дала можливість експериментувати з формами і пропорціями, деталізація підкреслила внутрішній стан персонажів, а цифрова обробка забезпечила цілісність стилю і композицій.

Презентація готової серії демонструє ефективність візуальної інтерпретації: ілюстрації передають складні внутрішні процеси героїв, атмосферу сцен та інтелектуальний ритм історії. Колір, світлотінь, композиційні прийоми працюють

як додатковий наративний рівень, дозволяючи глядачеві відчувати текст не лише через слова, а й через образи.

Практичне значення роботи полягає у створенні прикладу системного підходу до ілюстрування літературного тексту з багат шаровим смисловим змістом. Серія ілюстрацій може слугувати як навчальний матеріал для художників, що працюють у жанрі фентезі, а також демонструвати можливості взаємодії тексту та зображення у контексті фанатської творчості.

Теоретична цінність полягає у систематизації підходів до візуальної інтерпретації фанфіку, виділенні образно-смислових мотивів та визначенні етапів художньої реалізації. Це дозволяє краще зрозуміти, як поєднання логіки і фантазії у тексті можна передати через графічні засоби, та створює основу для подальших досліджень у сфері ілюстрування сучасних літературних творів.

Новизна роботи проявляється у комплексному підході до створення серії ілюстрацій: від аналізу сюжету і персонажів до художньої реалізації та оцінки ефективності візуальної інтерпретації. Застосування різних стилістичних рішень і композиційних підходів, орієнтованих на внутрішню логіку тексту, є прикладом інтеграції літературознавства і художньої практики.

Таким чином, серія ілюстрацій до фанфіку «Harry Potter and the Methods of Rationality» не лише відображає сюжетні події, але й поглиблює розуміння тексту, розкриває його смислові шари та створює додатковий рівень сприйняття. Робота демонструє, що грамотна візуальна інтерпретація може стати повноцінним засобом дослідження і презентації літературного твору, а також надихати на подальші творчі експерименти у сфері мистецтва та дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрющенко. Т. Ілюстрування [Електронний ресурс] : методичні рекомендації до виконання самостійної роботи здобувачів вищої освіти спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» освітньої програми «Технології електронних мультимедійних видань» першого (бакалаврського) рівня .Харків : ХНЕУім. С. Кузнеця, 2025. 96 с. URL: <https://repository.hneu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/35796/1/2025-%D0%90%D0%BD%D0%B4%D1%80%D1%8E%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%A2.%D0%AE..pdf>
2. Батрак В., Косинська А. Ілюстрація – як спосіб візуальної комунікації. Електронний архів КНУТД. Київ 2024. С.67-69 URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/28296>
3. Близнюк М.М. Теоретико-методологічні засади навчання інформаційних технологій у технологічній і професійній освіті: монографія / Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка, 2024. 436 с. URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/23828/1/%D0%91%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D1%8E%D0%BA.pdf>
4. Ван Ханьпін. Порівняльне дослідження художніх особливостей китайської та української дитячої книжкової ілюстрації початку ХХІ ст. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Київ 2023-2024. С.77-89.URL: <https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpm/article/view/606>
5. Гальчинська О.,Пашкевич Калина, Садкова Аліна. Особливості розробки книжкової ілюстрації на прикладі авторських ілюстрацій до творів братів Грімм. Київ, КНУТД, 27 квітня 2022 р с.54-57. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/21088/1/APSD_2022_V2_P054-057.pdf
6. Головач І. та ін. Створення 3-д ілюстрацій до книг. «АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ» Київ, КНУТД, 27 квітня 2023 р. с. 324-

327.

URL:

https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24664/1/APSD_2023_V1_P324-327.pdf

7. Єлисеєва В., Миронова Г. Тенденції розвитку ілюстрації в дитячій літературі від витоків до сьогодення. Інституційний репозиторій Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Київ 2025. С.6 URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/53073>

8. Зайцева В. І. Українське мистецтво книги: шляхи формування і розвитку. Мистецтвознавчі записки: зб. наук. праць. 2021. Вип. 40. Збірник наукових праць «Мистецтвознавчі записки».(цитовання англійською мовою) Київ 2021. С. 51-56 URL: <https://journals.uran.ua/mz/article/view/250334>

9. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ : Видавництво «Arthuss», 2022. 96 с. URL: <https://ru.scribd.com/document/655494747/Itten-Color-Pages>

10. Кліщук Л. Українське видавництво визнали найкращим видавцем дитячих книг у Європі. Новинарня. 2023. URL: <https://novynarnia.com/2023/03/07/ukrayinske-vydavnyctvo/>

11. Кошка А.Д., Здор О.Г., Лихолат О.В. Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю. Український мистецтвознавчий дискурс. Київ 2025.с.60-69 URL: <https://ukrainianartscience.in.ua/index.php/uad/article/view/383>

12. Кузьменко Ю. Болонська виставка ілюстраторів-2024: хто з українців потрапив у фінал. Національна спілка письменників України. 2024. URL: <https://nspu.com.ua/novini/bolonska-vistavka-iljustratoriv-2024-hto-z-ukrainciv-potrapiv-u-final/>

13. Лебедева К. Охрім Судомора: український Бердслі. Бібліотека українського мистецтва. 2018. URL: <https://uartlib.org/exclusive/ohrim-sudomora-ukrayinskyj-berdsli/>

14. Мельник О. Я., Штець Я. В. Українські народні мотиви: практика застосування у дитячій книжковій ілюстрації ХХ ст. Вісник національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2022. № 1. С. 85–89 URL:

http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=vdakkkm_2022_1_16

15. Мільдзіхова Н Книжкова ілюстрація як вид мистецтва. Збірник наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Молода наука-2022»: у 4 т. . Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2021. Т.2. 249 с.(с. 209) URL: https://www.researchgate.net/publication/364088406_Knizkova_ilustracia_ak_vid_mistectva

16. Олійник В. А. Етапи трансформацій українського книжкового дизайну «перехідної доби» (1980–1990 років). Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. 2018. Вип. 2. С. 51–68. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=ditpd_2018_2_6

17. Пешков М. та Брянцев О. Способи та методи ілюстрування історій. Запоріжжя. 2022. С. 23-26 URL: https://www.researchgate.net/publication/366921475_SPOSOBI_TA_METODI_ILUSTRUVANNA_ISTORIJ

18. Ткаченко М.І., Яковець І.О. Ботанічна ілюстрація як специфічний жанр прикладної графіки та мистецтва. Український мистецтвознавчий дискурс. 2024.с.141-147 URL: <https://ukrainianartscience.in.ua/index.php/uad/article/view/244>

19. Токар М. Художньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації. Вісник ЛНАМ. Львів. 2018. С. 220-233. URL: <https://visnyk.lnam.edu.ua/visnyk/2018/35/39059724f73a9969845dfe4146c5660e>

20. Удріс-Бородавко Н., Павлюк А. Фестивалі ілюстрацій та книжкові ярмарки у розвитку української ілюстрації як сектору креативних індустрій. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. Том 4 № 2. Київ 2021. URL: <https://demiurge.knukim.edu.ua/article/view/246819>

21. Golovachuk I., Vorobchuk M., Lelyk Я., Shmelyov B. The Role of 3D Illustrations in the Design of a Children's Book. Art and Design. 2023. P.90-101. URL: <https://jrnl.knutd.edu.ua/index.php/artdes/article/view/1430>
22. Lin Y., Gerasymenko O. Design of children's picture books: visual narratives. Theory and practice of design. 2025. P.310-317. URL: <https://jrnl.nau.edu.ua/index.php/Design/article/view/20093>
23. Oliinyk V. A graphic novel as a popular genre of book publishing in the context of modern design. Linguistics and Culture Review. 2020. P.942-954. URL: <https://lingcure.org/index.php/journal/article/view/1742>
24. Wang H. Graphic illustrations of Chinese and Ukrainian children's book editions of the late 20th century: inspirations and artistic features. Art and Design. 2024. P.98-112. URL: <https://jrnl.knutd.edu.ua/index.php/artdes/article/view/1510>
25. Yudkowsky E. .Harry Potter and the Methods of Rationality. chapters 1–122 plus omake files 1–4. Page 2. Based on the characters of. J. K. ROWLING. URL: <https://cdn.jsdelivr.net/gh/rjl20/hpmor@0c10d2e8b6bd68e88fd2fc6e6b233140917e7314/out/hpmor.pdf>

ДОДАТКИ

Додаток А

Рисунок 1. «Абстрактні композиції з природними мотивами»

«Органічний діалог» складна багатошарова композиція, виконана в техніці графіту та кольорових олівців. Поєднує абстрактні сині плями з чіткими графічними елементами - гілками дерев, листям, текстурними штрихуваннями. Створює відчуття глибини через накладання різних фактур.



Додаток Б

Рисунок 2. Чотири композицій:

1 «Залізничний міст у синіх тонах» - геометричні лінії мосту контрастують з органічними формами

1. «Кубістичний портрет з рослинним елементом» - фрагментована форма обличчя з віялоподібною гілкою

2. «Птах у польоті» - динамічна композиція з чорним силуетом птаха та синіми акцентами

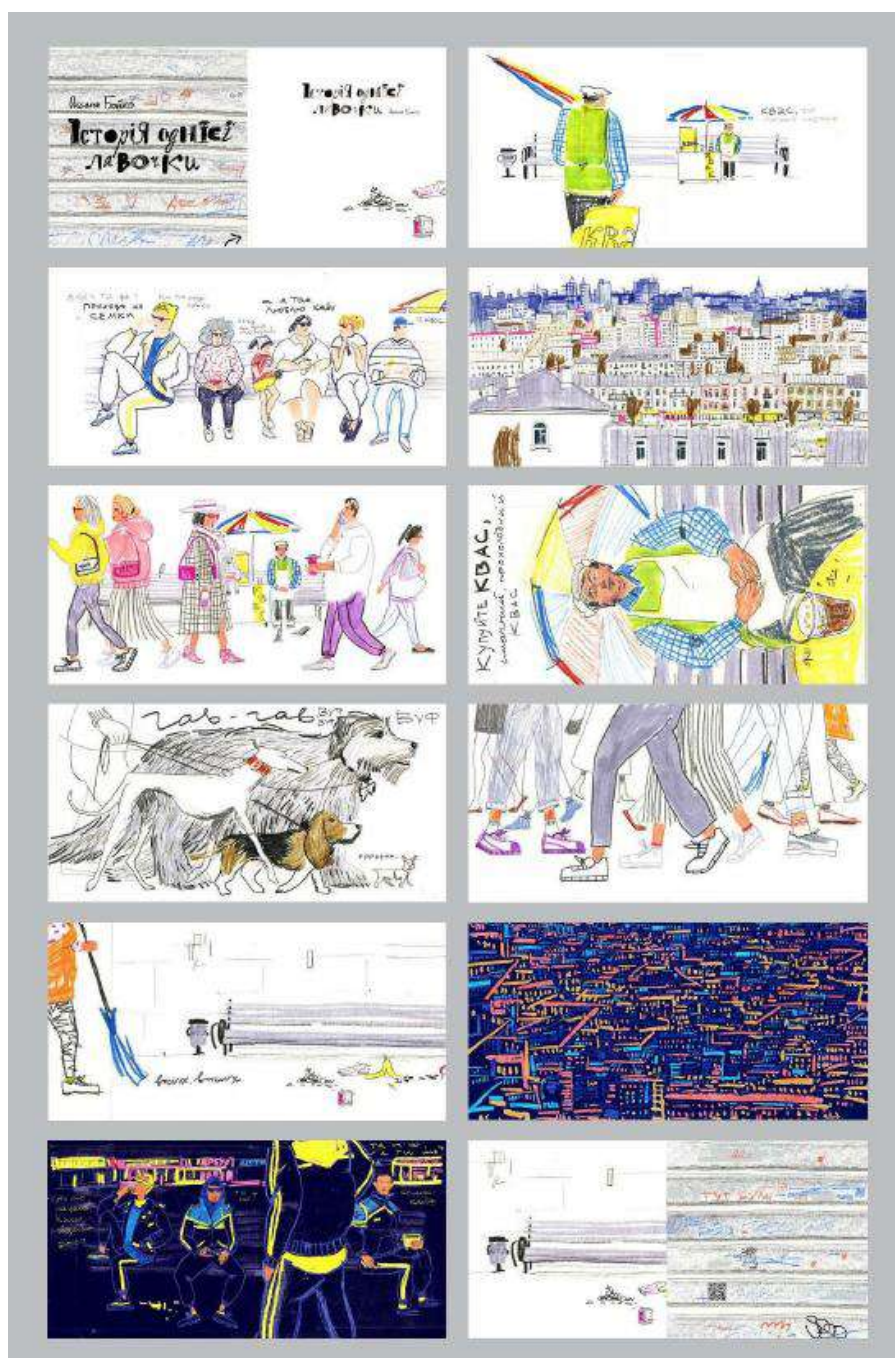
3. «Вибух енергії» - експресивні лінії та форми, що нагадують рух вітру через гілки



Додаток В

Рисунок 3. «Ілюстрації до книги» (серія скетчів)

Колекція з 12 ілюстрацій, виконаних у легкій, лінійній манері з яскравими кольоровими акцентами (жовтий, синій, рожевий). Зображують міські сцени, персонажів у повсякденних ситуаціях, архітектурні краєвиди. Стиль характеризується мінімалістичною лінією, гумористичними деталями та використанням білого простору. Ідеально підходить для сучасної літератури або путівника.



Додаток Г

Рисунок 4. Потужна серія графічних плакатів у стилі радянського конструктивізму та сучасного мінімалізму:

- Жовтий плакат: Силует з білим трикутником замість обличчя - тема анонімності чи соціальної відчуженості
- Рожевий плакат: Фігура з тромбоном - можливо, про мистецтво або гендерну рівність
- Червоний плакат: Рука з графічними слідами - символ «ні» насильству або протесту
- Синій плакат: Силует у позі ембріона - тема вразливості або психічного здоров'я

Кожен плакат використовує контрастні кольори, чіткі силуети та кириличний текст, створюючи сильний візуальний вплив із соціальним посланням.



МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Образотворче мистецтво»

Кафедра графіки

**Авторський комікс «Крихка ілюзія» на основі
дослідження художньої мови корейських манхв**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

денної форми навчання

Маковецька Анастасія Вячеславівна

Науковий керівник

Доцент кафедри графіки

Шевченко В. Я.

Рецензент

Дійсний член НАМУ, професор

Векленко О. А.

Харків – 2025

ЗМІСТ

Вступ.....	с.3
Розділ 1. Концепція коміксу «Крихка ілюзія».....	с.7
1.1.....	с.7
1.2.....	с.10
Розділ 2. Аналіз аналогів.....	с.10
2.1.....	с.10
2.2.....	с.13
2.3.....	с.14
Розділ 3. Обґрунтування творчого задуму.....	с.15
3.1.....	с.15
Висновки.....	с.16
Список використаних джерел.....	с.20
Список ілюстрацій, набросків та референсів.....	с.21

Вступ

«Крихка ілюзія» — це комікс, який розповідає про те, як головний герой Хануме у віртуальних просторах відчувається більш живим, аніж в його справжньому світі. Його життя одноманітне, сіре й безвиразне. В нього є все, що тільки треба, все йде добре, і персонажа принципу все влаштовує, але... Воно як їжа, що позбавлена смаку. Коли насправді не живеш, а просто існуєш без мети, намагаюся знайти хоч якийсь сенс свого життя. Хануме відчуває безмежну нудьгу, його ніби затягує в болото, з якого ніяк вибратися. Почувається замкнутим у клітці, межі якої не може відчутти. А зима ще й посилює всі вище згадані відчуття пустки та беззмістовності свого жалюгідного існування.

Щоб остаточно не збожеволіти персонаж занурюється в ігрові світи. Він вже чимало грає, встиг змінити безліч ігор та серверів. Але будучи відлюдником, Хануме звик розважатися наодинці, тож навіть у багатокористувацьких іграх тримався «в соло». І це його цілком влаштовувало. Допоки не з'явилась вона. Та, хто показала, як же круто насправді грати в парі та компанії з кількох людей.

Хлопець і далі грав би сам. У Dragon's land він проходив данжі та щоденні квести з випадковими людьми, спілкувався трохи в чаті гільдії з тими, кого ледь знав. Але якось так склалося, що Хануме заходив в гру практично в один і той самий час і часто попадав в одні й ті самі команди. Навіть дещо здружився із деякими з них.

Одного разу головний герой шукав з ким піти в підземелля. Подав заявку в усі команди, які були доступними, але його ніхто не хотів приймати через не надто великий рівень бойової сили. Не те, щоб він був прям зовсім слабким, був радше ближче до середнього рівня. Граючи без донату в мморпг скільки не намагайся — в топ рейтингу не потрапиш. А ті, хто збирають команду звичайно ж хочуть собі того хто сильніший, від цього й складність. Хануме вже давно звик до цього. Тому він здивувався, коли

знову отримав запрошення в команду від Ісе. Спершу вони випадково перетиналися, а потім вона почала кликати на квести й підземелля все частіше і частіше. Зрештою навіть запросила приєднатися до їхньої компанії, щоб завжди усюди разом ходити, домовлятися про час зустрічей, спілкуватися, тощо. Хануме ще ніколи не так не грав, тож мав певні сумніви, та зрештою погодився спробувати як воно. Так і починається його історія, наповнена яскравими подіями, спогадів про які в нього буде більше ніж з реального життя.

Актуальність теми.

Віртуальні світи існують вже давно. Це не тільки ігри, це також книги, фільми, комікси, історії, та навіть просто світ уяви. Існує навіть таке явище, як дезадаптивна мрійливість. Це коли психіка не витримує і тікає від реальності в уяву. Таке може відбуватися навіть не навмисно, так мозок намагається захиститися і людина просто «випадає» з реальності, зовсім перестаючи помічати будь-що навколо. Це явище проявляється по різному і часто втілюється через вищезгадані речі. Але різниця між історіями та іграми в тому, що в останніх ти не просто пасивний глядач, а активний учасник. В них гравець стає головним персонажем, б'ється, розгадує загадки, проходить квести, викручується аби просунутись далі, спілкується з іншими гравцями, досліджує світ та ще безліч іншого. На перший погляд ігри — це щось погане, щось, що тільки даремно зжирає час, псує очі, осанку та викликає залежність. Але з іншого боку — це цілі світи! Вони дають так багато можливостей, які зазвичай дуже обмежені в реальному просторі. А також дають багато емоцій, вражень, а ще не дають мозку «закинути». Хоча навіть якщо у людини немає як такого бажання грати, вона може просто знайти собі компанію, знайти однодумців, друзів... В деяких випадках навіть кохання.

В часи коронавірусу світ перейшов на віддалену роботу та навчання і багато людей, не звиклих стирчати у чотирьох стінах, просто божеволіли

від цього. Можливо дехто з них зміг відкрити для себе таку альтернативу спілкування у віртуальних світах. Під час війни, коли стрес значно посилювався, такі світи теж стали порятунком та способом відволіктися від негативу навколо. Та й у доковідні часи теж було немало бажаючих втекти від реальності у прекрасні простори, де можна стати ким завгодно. Автор проекту й сам рятувався цими світами і живе в них і досі вже багато років. «Крихка ілюзія» показує це графічно, показує як саме виглядає втеча від реальності і чому від неї взагалі хочеться втекти. Показує те, яким може бути життя у грі і чому воно аж настільки привабливе. Цей комікс має відгукнутися багатьом гравцям та читачам, які ховаються від світу.

Мета і завдання роботи

Метою роботи є створення сучасними графічними засобами коміксу в жанрі ісекай з елементами фентезі, пригод, драми та романтики. Стиль малюнків буде за мотивами корейських коміксів (манхв) та китайських (маньхуа), бо зараз цей напрямок дуже популярний. Зокрема в Україні відкривається все більше й більше видавництв, які спеціалізуються на цьому.

Досягнення мети включає в себе:

- Дослідження віртуальних світів. Якими вони бувають, які найбільш поширені, вікові вподобання, тощо. Що є характерним для кожного і на основі досліджень зробити вибір якого саме жанру буде гра, де відбуватимуться події коміксу.
- Вибір та більш глибоке вивчення обраного типу гри. Використання власного досвіду, порівняння відвіданих віртуальних світів а також їх аналіз. На основі отриманих даних зберегти необхідну інформацію для потенційного подальшого використання в коміксу. Це допоможе краще змодельовати власний фантастичний світ, його структуру, та характерні особливості. Також необхідно розібратися в

тому якими будуть персонажі. В якому стилі, часі, визначити їхню стать та зовнішність. Що вони будуть робити в тому світі? Які в них будуть навички? Що вони вмітимуть і як можуть розвиватися? Чи будуть у них свої унікальні скіли, чи універсальні для всіх? Детальне вивчення ігрових світів дозволить відповісти на всі вище згадані питання.

- Пошук референсів. Скріншоти ігр, епізоди манхв та маньхуа, пошук артів з додаткових джерел. Також перегляд контенту в подібному стилі, сюжет якого не стосується ігр напряду. Порівняння і аналіз робіт інших художників, перегляд профілю дизайнерів ігор для пошуку ідей та натхнення.
- Написання сюжету. Коротко розписати події та місця, які плануються в коміксі. Продумати світи та локації, зробити наброски та розробити дизайн персонажів. Це необхідно для того, щоб на різних кадрах один і той самий персонаж не змінювався й не викривлявся, а також щоб не забути деталі одягу, зачіски, тощо. Також це необхідне для того, щоб ми мали чітке уявлення яким має бути персонаж, аби не виникло плутанини.
- Після затвердження сюжету необхідно зробити розкадровку. Вирішити якого формату буде комікс, як в ньому розташувати поля та хмаринки тексту, відповідно до змісту. Звіряючись із написаною історією знайти рішення як саме показати події. Скільки чого показати, що робитиме персонаж, що його оточуватиме, чи будуть якісь елементи виходити за край поля і на скільки. Що із сюжету треба показати більш детально, а що краще спростити або взагалі не зображати. І також знайти основні композиційні рішення.

- Уточнення композиційних рішень, перевірка розкадровки та перехід до рисунку.
 - 1 етап: уточнення лінійного зображення та хмарок тексту.
 - 2 етап: кольорове і тональне рішення.
 - 3 етап: охайне заповнення базових плям
 - 4 етап: деталізоване створення тла.
 - 5 етап: коригування кольорів персонажів для гармонійного поєднання із фоном.
 - 6 етап: додавання тіней та світла персонажам.
 - 7 етап: уточнення відтінків, пом'якшення тіней, додавання рефлексів та додаткових відтінків.
 - 8 етап: додавання бліків та тексту, підбір шрифтів. Перевірка загальної картини.

Розділ 1. Концепція коміксу «Крихка ілюзія»

1.1

Назва «крихка ілюзія» йде від того, що хоч світ ілюзій неймовірно прекрасний, але його недолік в тому, що він занадто крихкий. Але навіть попри таку слабкість він залишається неймовірно привабливим для тих, хто хоче втекти від реальності хоча б на скількись. Головний персонаж вже багато років так тікає.

Це історія типового інтроверту, який став таким не за власним бажанням. Хануме ніколи не мав друзів, хоча й був би не проти їх знайти. Йому немає куди піти за межі дому, тож він запертий у чотирьох стінах, без бажання залишати тепле й безпечне місце. І не те щоб його це не влаштовувало, але й водночас хлопець не в захваті від такого існування. Сидячи в глухому куті персонаж відкриває для себе магію віртуальних світів. Але навіть там стикається з проблемою неможливості отримати

якісь зв'язки з людьми. Більше того, він навіть не вірив, що у грі взагалі можна отримати такий зв'язок. Максимум — просто знайомі, з ким можна трохи побалакати в чаті про гру, задати питання й отримати відповідь... Тож Хануме розважався наодинці, насолоджуюсь самим процесом гри. І він би й далі насолоджувався цим, якби одна подія повністю не змінила його уявлення.

Хануме отримує запрошення приєднатися до групи Айс. Хлопець досить швидко став своїм у групі, навіть попри відсутність подібного досвіду. Йому показали, як це насправді круто, коли проходиш данжі не з ким попало, а з тими, з ким є спільна мова. Як з такими людьми час очікування походить непомітно, як можна продовжити спілкування й поза грою — в месенджерах. А ще Хануме вперше відкрив для себе як воно, грати в дуєті.

У Dragon's land була передбачена система одруження, яка давала невеличкі бонуси. І так склалося, що Айс і Хануме стали ігровою парою. А так як вони все походили разом у них швидко набиралися очки близькості та не було проблем із виконанням парних квестів. Поступово вони почали зближуватись, проводячи разом так багато часу. Навіть стали залишатися в грі на довше, коли група розходилась після проходження всіх місій. Хануме так страшенно подобалося це, що він завжди відтягував момент щоб піти спати, аби лишень ще трохи побути з Айс. Двоє насолоджувалися моментом до останнього, цінуючи кожную мить. Завдяки цьому зв'язку було легше прийняти те, що один із членів групи пішов з гри. А згодом і другий, залишивши Хануме та Айс самих. Звісно, це було не приємно. Дуже шкода втрачати тих, з ким вже стільки часу провів. Але що поробиш. Хануме й сам би вже давно пішов би з гри, якби не вони. Якби не дівчина, до якої він так прив'язався і заради якої все ще був тут.

Однієї ночі вони сиділи вдвох на березі Моря Безкраїх Небес. Дівчина розповідала, а він слухав. Слухав і посміхався. Зрештою набрався сил, аби написати те, із чим так довго зволікав і сумнівався. Написати про те, що

його так сильно гризе із середини. Це було зізнання в коханні. Навіть попри те, що вони домовлялися лише про дружні стосунки, Хануме не зміг дотриматися цього слова. Все вийшло з-під контролю... Тож він зізнався. Але дівчина настільки звикла, що у грі можна знайти лиш крихкий зв'язок із віртуальними друзями, що вона й не зрозуміла спершу що саме мається на увазі під «Айс, ти подобаєшся мені». Подумала, що вона подобається як людина, чи друг, тож Хануме довелося уточнити. Це було занадто раптово для Айс, вона спершу розгубилася, а потім навіть погодилася спробувати як воно. Навіть попри те, що вони ніколи не бачились в реальності.

Із оновленим статусом стосунків вони все ж продовжили грати далі, як і раніше. І все було чудово. Настав день їхньої річниці як ігрової пари і система підготувала приємні бонуси. Але спершу треба було пройти випробування. Персонажі легко його проходять і нарешті отримують довгоочікувані подарунки. Після цього обидва вийшли з гри, домовившись зустрітись завтра о тій же годині. Хануме прийшов, але Айс затримувалася. Тож він чекав...

Чекав.

І чекав...

Айс так і не зайшла в гру. На повідомлення не відповідала. Без неї проходити щоденні квести не хотілося, тож хлопець вийшов з гри і все чекав, дивлячись якийсь фільм.

Так минуло кілька днів. Аж поки від Айс не прийшло повідомлення. Хануме, якого поглинала тривога дуже зрадив, коли отримав сповіщення. Але... Краще б він того не читав. Те, що йому написали... Просто знищило його. Хануме не міг повірити цьому. Він навіть не зміг дочитати той довжелезний текст до кінця... Від шоку його накрило хвилиною холоду, навалилася така страшенна слабкість, що пальці не змогли втримати телефон. У хлопця не було сил навіть пальцем поворухнути, про те, щоб

підняти пристрій не було й мови. Це було повідомлення, яке розірвало їхній зв'язок. Як виявилось, він теж був занадто крихким.

Хануме мабуть вперше відчував такий біль. Такий сильний і незносний. Він просто не міг нічого робити. Взагалі нічого. Тепер хлопець зрозумів, що фраза «не можу ні їсти, ні спати» була зовсім не метафорою. Спробами відволіктися, як не іронічно, була та сама гра. Головний герой як зміг нашкріб в собі сил, аби пройти щоденні квести. Але... Цей світ теж почав втрачати кольори.

Хануме почав почуватися зайвим у грі. Але все одно чомусь не йшов звідти. Мабуть походив все радше за звичкою, ніж від бажання. Після втрати всієї групи він не міг уявити, як же раніше грав сам... До хорошого легко звикаєш і важко відмовитись. І так головний герой тинявся світом Dragon's land, шукаючи собі місце під сонцем...

1.2

Ви коли небудь чули про те, як люди знаходили собі пару через ігри? Звучить як щось нереалістичне, але такі випадки дійсно трапляються. Рідко, але трапляються. І про це також є сюжети, але вони не настільки поширені. У коміксі «Крихка ілюзія» передано саме один із таких випадків, коли навіть будучи запертим у чотирьох стінах можеш випадково знайти свою людину. Дуже шкода, що у таких зв'язків дуже велика ймовірність провалу й розпаду. Тут навіть є ризик, як для ментального так і фізичного здоров'я, тож треба бути вкрай обережним, аби все не вийшло з-під контролю. Але з іншого боку — ризики є усюди. Від них не сховаєшся. І іноді щоб щось отримати варто хоч трошки ризикнути.

Розділ 2. Аналіз аналогів

2.1

Манхва «Solo leveling»

Тут по суті змішаний наш звичний світ зі світом фентезійної гри. Події відбуваються в південній Кореї. По всьому світу відкриваються врата в підземелля, де знаходяться найцінніші скарби, яких більше ні де не дістати, але ті місця переповнені монстрами.

Головний герой Сон Джин Ву — найслабший мисливець, із найнижчим рангом. Він може ходити тільки у найпростіші підземелля і постійно отримує травми. І одного разу після особливо небезпечного походу, він дивом виживає і отримує підтримку системи, яка дуже нагадує системи в іграх. І так Сон Джин Ву починає розвиватися і ставати все сильнішим.

Стиль Малюнків Манхви "Solo Leveling"

Манхва "Solo Leveling" відома своїм винятковим та високодеталізованим художнім стилем, який значно сприяв її величезній популярності. Завдяки роботі художника DUBU (REDICE Studio), візуальна складова манхви є однією з її найсильніших сторін.

Динамічна та Деталізована Екшн-Сцени

- **Вибуховість та Імпакт:** Бойові сцени є одними з найкращих у жанрі. DUBU майстерно передавав відчуття швидкості, сили та руйнування. Кожен удар, вибух і магічна атака відчуються вагомими та мають значний візуальний вплив.
- **Чітка Хореографія:** Рухи персонажів у бою дуже плавні та реалістичні, незважаючи на фантастичний сеттинг. Це дозволяє читачеві легко стежити за діями, навіть коли на екрані відбувається багато подій.
- **Використання Ліній Руху та Ефектів:** Художник активно використовував лінії руху, спалахи та інші візуальні ефекти, щоб підкреслити швидкість та інтенсивність бою.

Деталізація Персонажів та Світу

- **Виразні Персонажі:** Кожен персонаж, від головного героя Сон Джин Ву до другорядних мисливців та монстрів, має унікальний дизайн.

Особлива увага приділяється виразам обличчя, які чітко передають емоції – від гніву та рішучості до страху та болю.

- Еволюція Зовнішнього Вигляду: Зокрема, Сон Джин Ву проходить значну візуальну трансформацію, яка відображає його зростаючу силу. Його аура, мускулатура та навіть вираз обличчя змінюються, роблячи його все більш грізним.
- Пропрацьовані Монстри: Дизайн монстрів вражає своєю оригінальністю та деталізацією. Кожен тип монстрів має свої унікальні особливості, що робить битви з ними ще цікавішими.
- Багатий Деталіями Світ: Фонове оточення – міста, підземелля, портали – також ретельно промальоване, створюючи відчуття занурення у світ манхви. Деталізація елементів архітектури та природи додає реалізму.

Колірна Палітра та Освітлення

- Насичені Кольори: Манхва використовує яскраву та насичену колірну палітру, яка робить зображення дуже привабливими.
- Майстерність Освітлення: Освітлення відіграє ключову роль у створенні атмосфери. Воно використовується для підкреслення драматичних моментів, створення контрасту та посилення емоцій. Наприклад, темні тіні можуть підкреслити небезпеку, а яскраве світло – тріумф.
- Контраст: Часто використовується сильний контраст між світлими та темними ділянками, що додає сценам глибини та драматизму.

Композиція кадрів та Динаміка

- Кінематографічність: Композиція кадрів часто нагадує кадри з фільмів. Використовуються різні ракурси – від крупних планів, що підкреслюють емоції, до широких планів, що демонструють масштаб битв та оточення.

- Потік та читабельність: незважаючи на велику кількість деталей та динаміку, сторінки легко читаються. Розташування панелей сприяє плавному переходу від однієї події до іншої.
- Акцент на Ключових Моментax: Художник вміло виділяє найважливіші моменти за допомогою розміру панелей, деталізації та колірних акцентів.

• Вплив та Спадщина

Загалом, стиль малюнків "Solo Leveling" є еталонним для жанру фентезі-екшн манхви. Він поєднує в собі високий рівень деталізації, динамічну візуалізацію екшну, вражаюче використання кольору та освітлення, а також кінематографічну композицію. Цей стиль не лише візуально привабливий, але й ефективно підкреслює історію, посилюючи емоції та занурюючи читача у світ Сон Джин Ву. Робота DUBU задала високу планку для майбутніх художників манхви та продовжує надихати багатьох.

2.2

«Найкращий Забудовник»

Це популярна манхва, яка вирізняється серед багатьох інших фентезійних історій завдяки своєму унікальному поєднанню гумору, ісекаю та реального світу інженерії.

Ключові Особливості та Сильні Сторони

- Унікальний Підхід до Ісекаю: Замість типового всесильного героя з магічними здібностями, «Найкращий Забудовник» зосереджується на застосуванні практичних знань. Це освіжає жанр і робить історію більш оригінальною.
- Гумор та Харизматичний Протагоніст: Ллойд Фронтер відомий своєю перебільшеною, часто комічною особистістю, жадібністю та прагненням до грошей. Його взаємодія з іншими персонажами,

особливо з вірним, але часто збентеженим лицарем Ксав'єром Азраханом, створює безліч смішних ситуацій. Гумор є однією з головних рушійних сил популярності манхви.

- Інженерна та Економічна Тематика: Манхва вміло вплітає в сюжет елементи будівництва, інженерії та бізнес-стратегій. Читачі можуть побачити, як Ллойд вирішує проблеми, пов'язані з інфраструктурою, управлінням ресурсами та фінансами, що робить історію не тільки розважальною, але й пізнавальною.
- Розвиток Персонажів: Хоча Ллойд є центральною фігурою, розвиток інших персонажів, таких як Ксав'єр, також помітний. Їхні стосунки та взаємодія додають глибини сюжету.
- Візуальний Стиль: Мальовка в «Найкращому Забудовнику» високо оцінюється за свою якість. Вона чудово передає як комічні вирази обличчя Ллойда, так і масштабні будівельні проекти, роблячи історію візуально привабливою.

2.3

«Благословення небожителів»

Маньхуа є яскравим прикладом успішної адаптації популярного роману. Вона приваблює читачів не тільки красивим малюнком, але й глибоким, емоційним сюжетом, що змушує замислитися над важливими життєвими питаннями. Вона відома своїм вишуканим та деталізованим малюнком. Художники, що працюють над маньхуа, створюють неймовірно красиві образи персонажів, чудові пейзажі та вражаючі бойові сцени.

- Кольорова гама: Зазвичай використовується багата палітра кольорів, що допомагає передати атмосферу та емоції.
- Дизайн персонажів: Кожен персонаж має унікальний та запам'ятовуваний дизайн, який відображає його особистість та статус.

- Деталізація: Промальовка одягу, фонів, магічних ефектів вражає своєю ретельністю.

Розділ 3. Обґрунтування творчого задуму

3.1

Комікс розповідає про втечу від сірої буденності в яскравий, майже казковий світ ілюзій. Основна ідея полягає в тому, щоб показати, яким може бути життя людини-відлюдника, котра не живе повноцінно, а лише існує — так, ніби її присутність у світі зводиться до простого факту: народився і ще не помер. У центрі сюжету — головний герой, чия реальність втратила сенс, барви й відчуття. Саме тому для зображення реального світу використовуються холодні чорно-білі тони, що передають відчуття спустошеності, рутини та відчуження.

На противагу цьому, ігровий світ постає яскравим, насиченим і життєрадісним. Він стає притулком, де герой на мить може відчувати себе живим: там, де поруч із друзями Хануме знову знаходить тепло, підтримку та радість. У їхньому колі «трава здається зеленішою, а небо — чистішим», адже кольори у віртуальному просторі напряду пов'язані з емоційним станом персонажа. Та коли він утрачає найдорожче й залишається сам на сам із собою, навіть цей вигаданий світ починає бліднути, викривлюватися, стирати свої фарби, повільно наближаючись до тієї ж сірої гами, що й його реальність. Таким чином колір стає центральним символом, який відображає внутрішню драму героя.

Настрій і атмосфера кожної сцени цілком залежить від кольорової гами та стилістичних рішень. Теплі, м'які відтінки та детально промальовані елементи візуально підкреслюють моменти затишку, спокою й теплих спогадів. У динамічних сценах будуть використовуватися розмиття, різкі лінії та зменшена кількість кольорів — усе це передасть

швидкість, хаос і напругу подій. Для демонстрації загадкового, лячного або невідомого застосовуватимуться темно-фіолетові й чорні тони, які створюють атмосферу тривоги та прихованої небезпеки. Сумні, депресивні фрагменти історії підсилюватимуться холодними сірими відтінками, а стилістика малюнка стане більш стриманою, з певною умисною недоминованістю деталей. Особливу увагу буде приділено очам персонажів: у тяжкі моменти вони виглядатимуть «згаслими» й «порожніми», передаючи стан, коли емоції ніби вивітрилися.

Комікс створюватиметься повністю цифровим способом, що відповідає сучасним тенденціям і дає значно більше можливостей для роботи з кольором, світлом та текстурами. Основним інструментом стане програма **Procreate**, яка забезпечує зручність малювання та широкий вибір кистей, а готові розвороти будуть зібрані в єдиний файл у **Adobe InDesign**, що дозволить грамотно структурувати сторінки та підготувати матеріал до друку або цифрової публікації.

Стиль малюнків планується орієнтувати на корейські манхви та китайські маньхуа — жанри, що сьогодні користуються великою популярністю серед читачів і відзначаються особливою виразністю. Вони вирізняються яскравими емоціями, виразною мімікою та гіперболізованими переживаннями персонажів. Саме цей підхід допомагає краще передавати внутрішній світ героїв і робить історію більш емоційно потужною та захопливою для аудиторії.

Такий стиль дозволить не лише виділити комікс візуально, а й глибше підкреслити центральну тему — боротьбу між реальністю, що втратила значення, і фантазією, яка на певний час стає єдиним місцем, де серце здатне відчувати щось по-справжньому живе.

Висновки

Комікс «Крихка ілюзія» заглиблюється в актуальну та багатогранну тему взаємодії реального та віртуального світів, досліджуючи їхній вплив на

емоційний стан, соціальні зв'язки та пошук сенсу життя сучасної людини. Через призму особистої історії головного героя Хануме, твір висвітлює глибинні причини втечі від повсякденної рутини у віртуальні простори та показує, як ці ілюзорні світи, попри свою привабливість, можуть нести в собі ризик болісних розчарувань.

На початку оповіді ми бачимо Хануме як архетипного інтроверта, який, незважаючи на зовнішнє благополуччя, переживає внутрішню пустку та нудьгу. Його життя позбавлене яскравих емоцій, а сіра одноманітність реальності штовхає його до пошуку віддушини у відеоіграх. Це відображає ширшу соціальну тенденцію, де віртуальні світи стають притулком для тих, хто прагне втекти від стресу, самотності чи беззмістовності реального існування. Актуальність теми посилюється згадкою про вплив пандемії COVID-19 та війни, які змусили багатьох шукати альтернативні способи спілкування та відволікання. Автор підкреслює, що, ігри – це не просто "пожирачі часу", а цілі світи, що пропонують можливості для самореалізації, емоційного досвіду та соціалізації, особливо для тих, хто відчуває обмеження в реальному житті. Ключовим моментом у розвитку сюжету стає трансформація Хануме від самотнього гравця до учасника команди, а згодом – до романтичних стосунків з Айс. Це показує, як віртуальні світи можуть руйнувати бар'єри самотності та сприяти формуванню глибоких міжособистісних зв'язків. Історія їхнього зближення, від випадкових спільних місій до ігрового «шлюбу» та зізнання в коханні, підкреслює потенціал онлайн-спільнот для побудови значущих відносин, навіть попри відсутність фізичного контакту. Це ілюструє, як емоційна прив'язаність може виникнути у віртуальному середовищі, долаючи скептицизм щодо можливості справжніх почуттів у таких умовах.

Проте, як і впливає з назви, ця "ілюзія" виявляється крихкою. Кульмінація сюжету – раптове і безжальне розірвання зв'язку з Айс – стає

для Хануме болючим уроком. Це підкреслює головну ідею коміксу: хоча віртуальні стосунки можуть бути неймовірно інтенсивними та привабливими, вони також несуть високий ризик раптового і несподіваного завершення. Ментальний біль та спустошення, які переживає Хануме після розриву, наочно демонструють, наскільки сильно віртуальні зв'язки можуть впливати на реальний психологічний стан людини. Втрата "кольоровості" ігрового світу для героя після розриву символізує втрату сенсу, який він знайшов саме завдяки цим стосункам. Це вказує на небезпеку надмірної залежності від віртуальних взаємодій як єдиного джерела емоційного наповнення.

Мета та завдання проекту – створити сучасний комікс у жанрі ісекай з елементами фентезі, пригод, драми та романтики, використовуючи популярний стиль корейських манхв. Це підкреслює прагнення автора не лише розповісти історію, а й зробити її візуально привабливою та зрозумілою для широкої аудиторії, яка вже знайома з естетикою азійських коміксів. Детальний план роботи, що включає дослідження віртуальних світів, розробку персонажів, пошук референсів, написання сюжету та покрокову розкадровку і малювання, свідчить про системний та професійний підхід до створення якісного продукту.

Загалом, «Крихка ілюзія» – це не просто історія про ігри, а глибокий роздум про пошук зв'язку та сенсу в сучасному світі, де межі між реальним та віртуальним стають все більш розмитими. Комікс застерігає від надмірної ідеалізації віртуальних відносин, показуючи їхню вразливість, але водночас визнає їхній потенціал як джерело нових емоцій, досвіду та, подекуди, справжніх, хоч і крихких, людських зв'язків. Це твір, який може знайти відгук у багатьох, хто хоч раз замислювався над природою своїх онлайн-взаємодій або шукав у віртуальному світі те, чого бракувало в реальному.

Також було проаналізовано сучасний ринок манхв та маньхуа, що є ключовим для створення успішного авторського коміксу «Крихка ілюзія». Аналіз трьох популярних творів – «Solo Leveling», «Найкращий Забудовник» та «Благословення небожителів» – дозволяє виділити ключові елементи, які приваблюють сучасного читача, та інтегрувати їх у власний проект.

«Solo Leveling» є яскравим прикладом динамічного екшену з винятковою візуалізацією. Його успіх базується на високодеталізованому художньому стилі, що передає вибуховість бойових сцен, виразність персонажів та пропрацьованість світу. Використання насиченої колірної палітри, майстерного освітлення та кінематографічної композиції створює ефект занурення, що є важливим орієнтиром для «Крихкої ілюзії» у прагненні до графічної привабливості.

«Найкращий Забудовник» пропонує унікальний підхід до жанру ісекай, поєднуючи гумор та практичні інженерні знання. Це підкреслює важливість оригінальності та вміння «освіжити» вже знайомі жанрові рамки. Харизматичний протагоніст, комічні ситуації та якісна мальовка, що передає як емоції, так і масштабність проєктів.

Нарешті, «Благословення небожителів» демонструє силу красивого малюнка та глибокого, емоційного сюжету. Його успіх у передачі атмосфери, унікальності дизайну персонажів та ретельності деталізації (одягу, фонів, магічних ефектів) свідчить про те, що візуальна естетика та емоційна глибина є незамінними складовими для залучення та утримання уваги читача.

Загалом, проведений аналіз аналогів чітко показує, що для успіху «Крихкої ілюзії» критично важливими є: висока якість малюнка та деталізація, динамічні та виразні візуальні рішення, унікальний підхід до жанру ісекай, а також здатність викликати сильні емоції у читача через глибокий сюжет та пропрацьованих персонажів. Ці висновки стануть

міцним фундаментом для реалізації мети проекту – створення сучасного та захопливого коміксу.

Список використаних джерел:

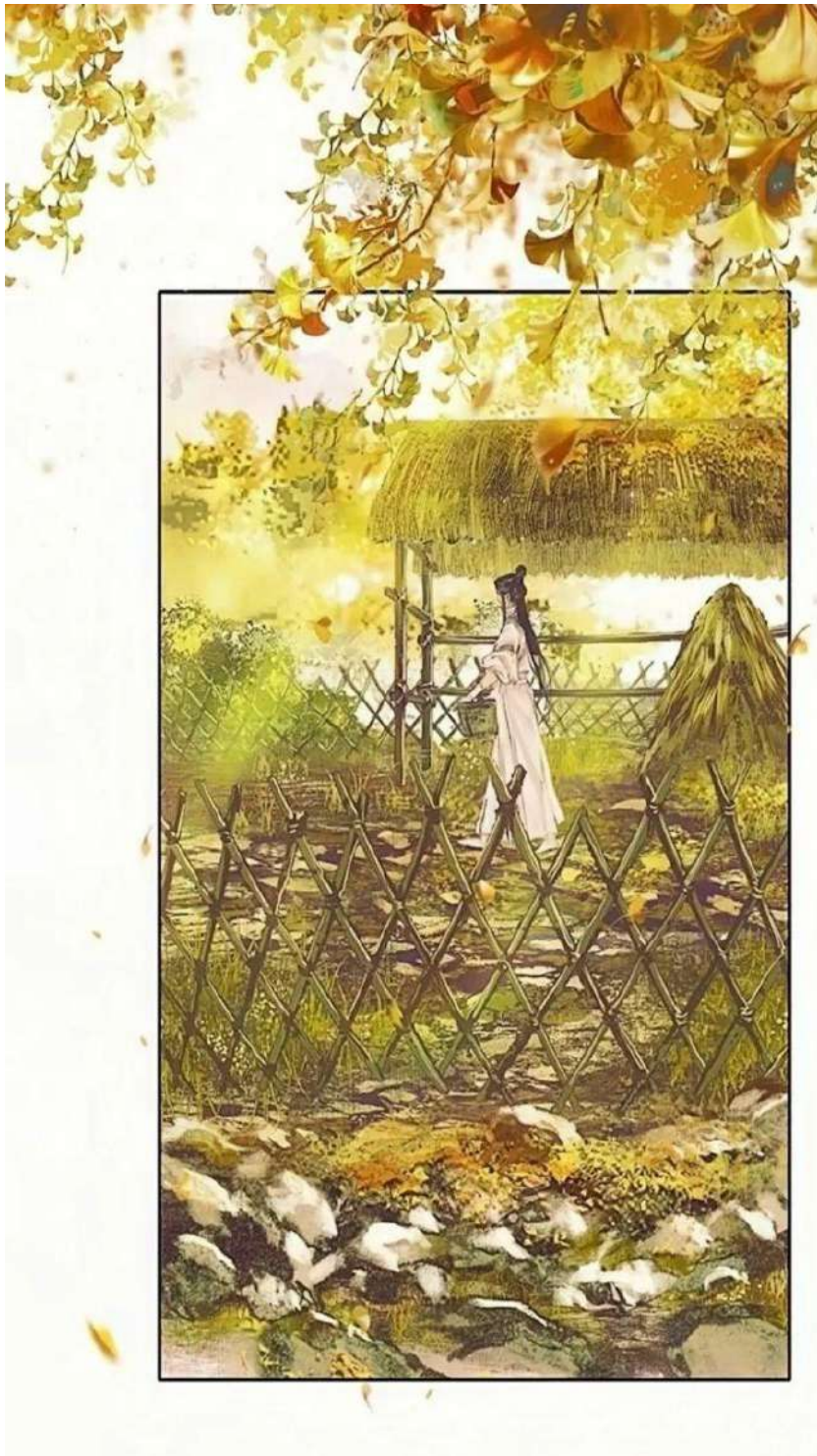
1. Артеменко, В. (2023). *Дизайн персонажів у цифровій епосі: від концепту до реалізації*. Київ: Арт-Майстерня.
2. Гончарук, Л. (2021). *Соціологія геймінгу: формування спільнот та міжособистісні відносини в онлайн-іграх*. Дніпро: Університетське видавництво.
3. Джонсон, А. (2021). *Наратологія в коміксах: від концепції до візуалізації історії*. Харків: Комікс-Арт.
4. Захаров, І. (2020). *Колір та композиція у мальованих історіях: практичний посібник для художників*. Одеса: Візуальні світи.
5. Коваль, Р. (2019). *Особливості візуального сторітелінгу в корейських вебтунах (манхвах): стиль та вплив*. Київ: Монографія КНУКіМ.
6. Кравець, О. С. (2019). Вплив кіберспорту та ігрової культури на сучасне суспільство. *Збірник наукових праць «Медіа та комунікації»*, 7(2), 88–102.
7. Лі, С. (2023). *Жанр ісекай у сучасній азіатській культурі: аналіз популярних тенденцій*. Львів: Мрія.
8. Петренко, О. В. (2020). Гейміфікація реальності: дослідження феномену дезадаптивної мрійливості та її прояви. *Журнал «Сучасна психологія та медіа»*, 15(3), 45–58.
9. Сміт, Д. (2022). *Психологія віртуальних світів: вплив онлайн-ігор на соціальні зв'язки та емоційний стан*. Київ: Простір.
10. Anime & Manga News Portal. (2023). *Феномен «The Greatest Estate Developer»: гумор та інженерія в ісекаї*. Отримано з <https://animemanganews.net/>

11. ArtStation Magazine. (2024). *Тенденції у візуальному розвитку MMORPG: кейс-стаді*. Отримано з <https://www.artstation.com/magazine/>
12. ComicCon Insights. (б.д.). *Мистецтво розкадровки: як планувати панелі для максимального ефекту*. Отримано з <https://www.comicconinsights.org/>
13. GameDev Insights. (2024). *Тенденції розвитку MMORPG та їх вплив на формування соціальних зв'язків*. Отримано з <https://www.gamedevinsights.com/>
14. Game Industry Blog. (2023). *Розробка ігрових систем: досвід створення механік для MMORPG*. Отримано з <https://www.gameindustryblog.net/>
15. Спільнота фанатів «Solo Leveling». (б.д.). *Аналіз художнього стилю та впливу «Solo Leveling» на жанр манхв*. Отримано з <https://sololevelingfan.wiki/>
16. The Psychology of Gaming. (2022). *Ескапізм та ідентичність у віртуальних світах: дослідження поведінки гравців*. Отримано з <https://psychologyofgaming.com/>
17. Webtoon Creators Hub. (б.д.). *Посібник зі створення успішного вебтуна: від ідеї до публікації*. Отримано з <https://www.webtoon.com/creators/>
18. World of Fantasy Literature. (2022). *Візуальна адаптація романів: приклад «Heaven Official's Blessing»*. Отримано з <https://fantasy-lit.org/>

Список ілюстрацій, набросків та референсів:



Іл.1. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.2. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.3. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



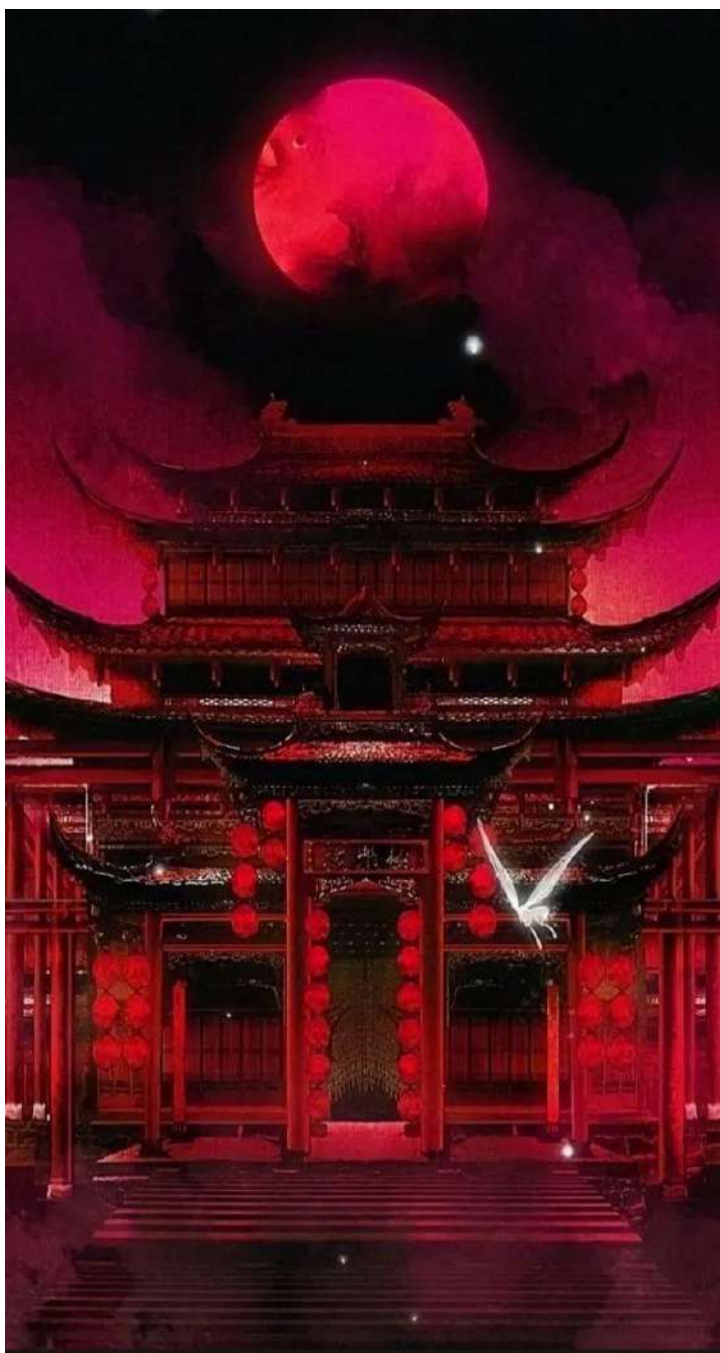
Іл.4. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.5. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.6. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.7. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.8. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.9. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.10. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.11. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.12. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.13. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.14. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.15. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.16. Кадр з маньхуа «Благословення небожителів»



Іл.17. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.18. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



А

Іл.19. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.20. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Ил.21. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.22. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.23. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.24. Кадр з манхви «Найкращий забудовник»



Іл.25. Кадр з манхви «Випадковий порятунок ворога Цзянху»



Іл.26. Кадр з манхви «Випадковий порятунок ворога Цзянху»



Іл. 27. Скріншот з гри «Revelation». Карта гравця класу маг меч



Іл.28. Скріншот з гри «Revelation». Карта нпс Маг Цинь



Іл.29. Кадр з аніме «Вічна воля»



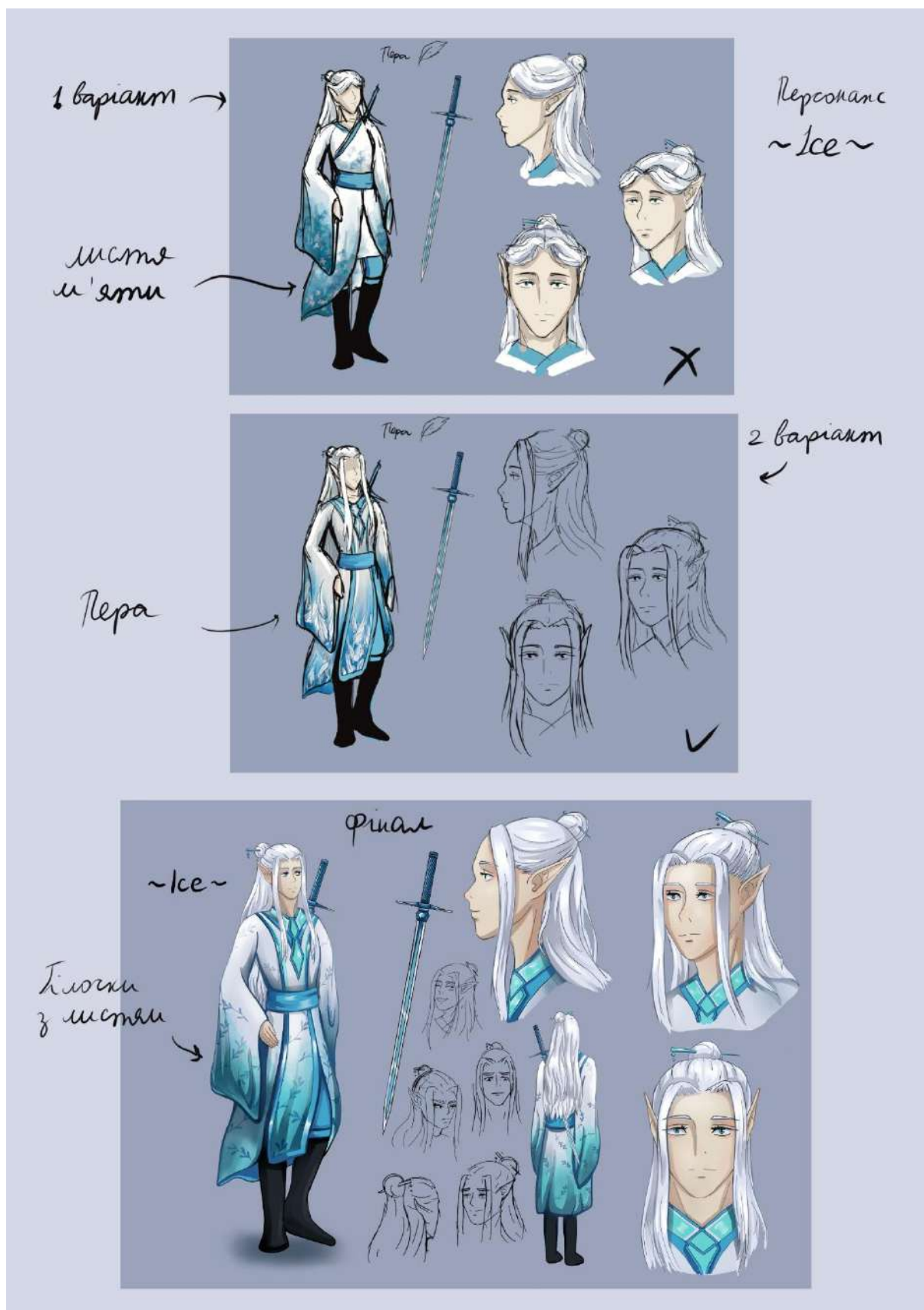
Іл. 30. Скріншот з гри «Dragon raja». Автор Insane



Іл. 31. Скріншот з гри «Dragon raja». Автор Insane



Іл. 32. Процес розробки персонажа: головний герой Хануме



Іл. 33. Процес розробки персонажа: Айс



Іл. 34. Розробка персонажів.

Пам'ятний подарунок на річницю

Парні
крила



Іл. 35. Візуал крил Яскравого серця.



Іл. 36. Ескізний пошук обгортки



Іл. 37. Розкадровка. 5 розворот, версія 1.



Іл. 38. Розкадровка. 5 розворот, версія 2.



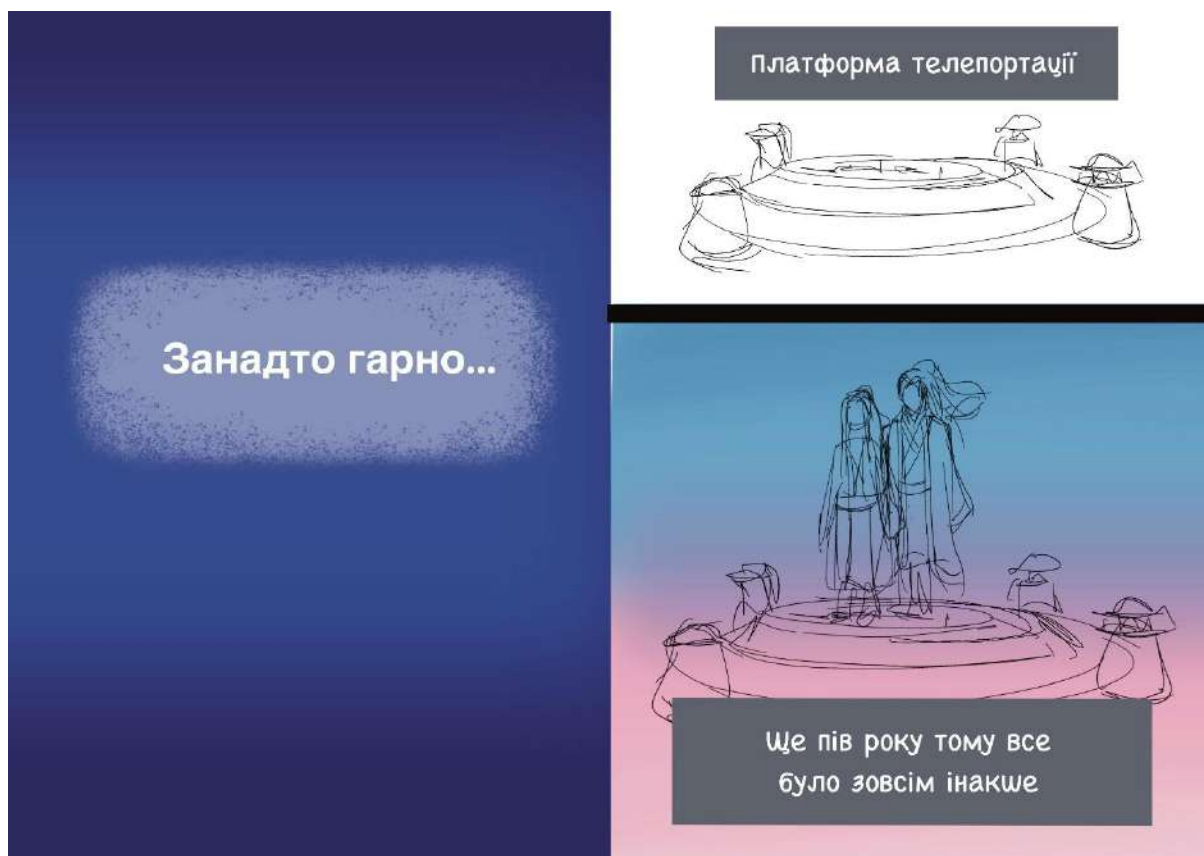
Іл. 39. Розкадровка. 6 розворот.



Іл. 40. Розкадровка. 10 розворот.



Іл. 41. Розкадровка. 12 розворот.



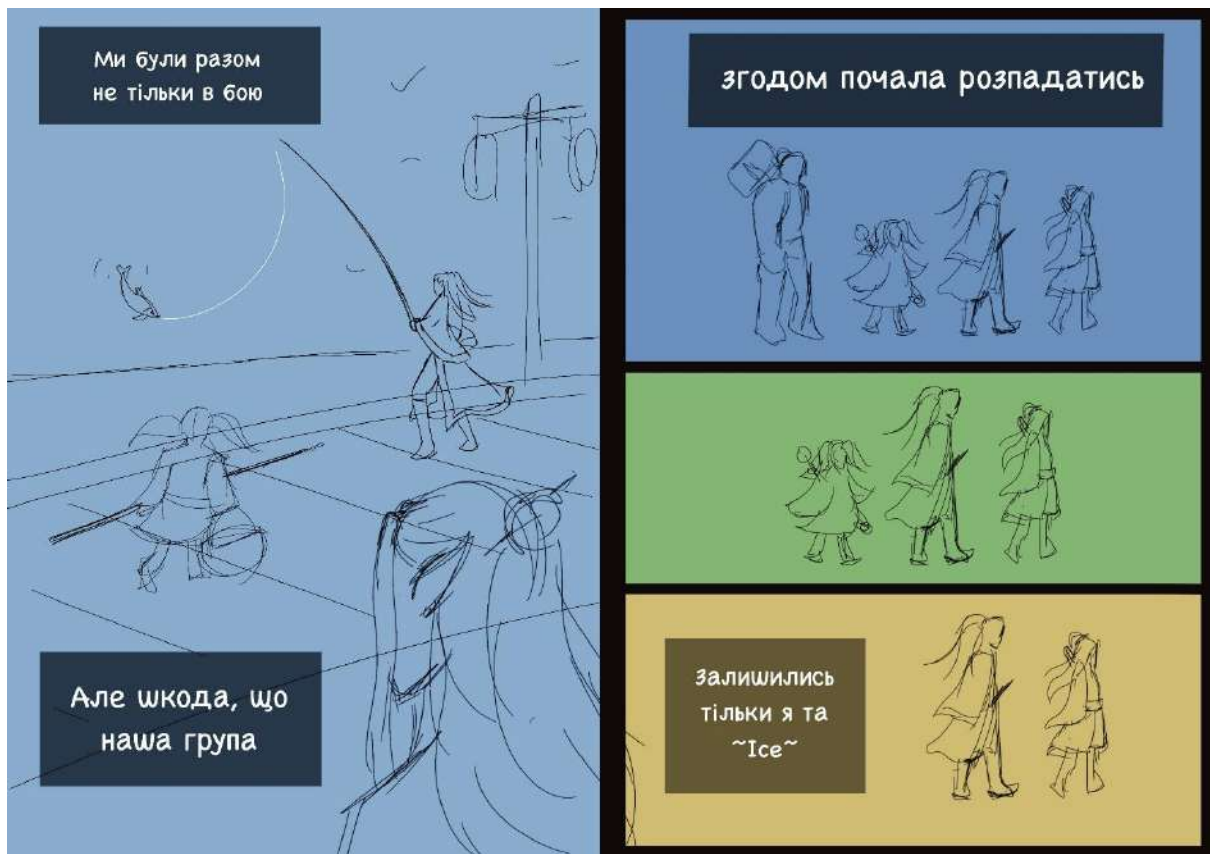
Іл. 42. Розкадровка. 13 розворот.



Іл. 43. Розкадровка. 15 розворот.



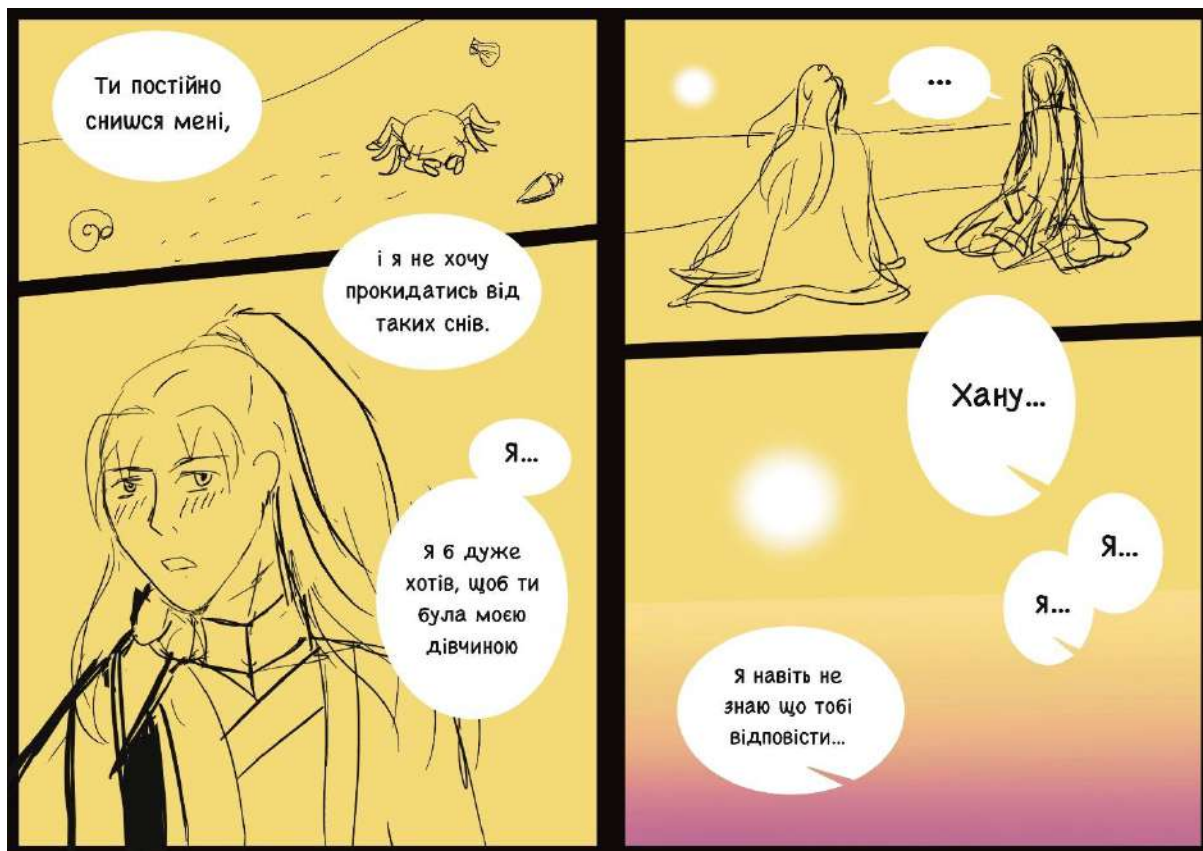
Іл. 44. Розкадровка. 19 розворот.



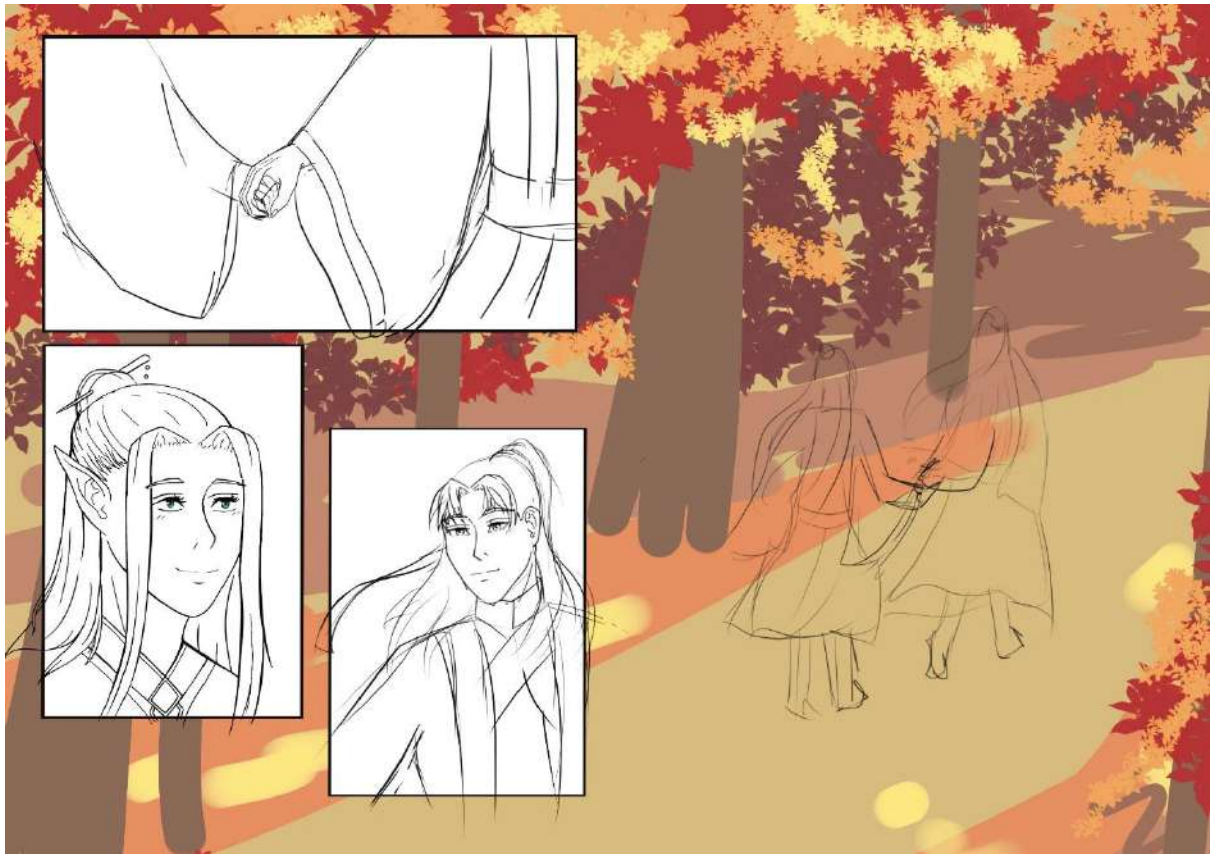
Іл. 45. Розкадровка. 20 розворот.



Іл. 46. Розкадровка. 23 розворот.



Іл. 47. Розкадровка. 20 розворот.



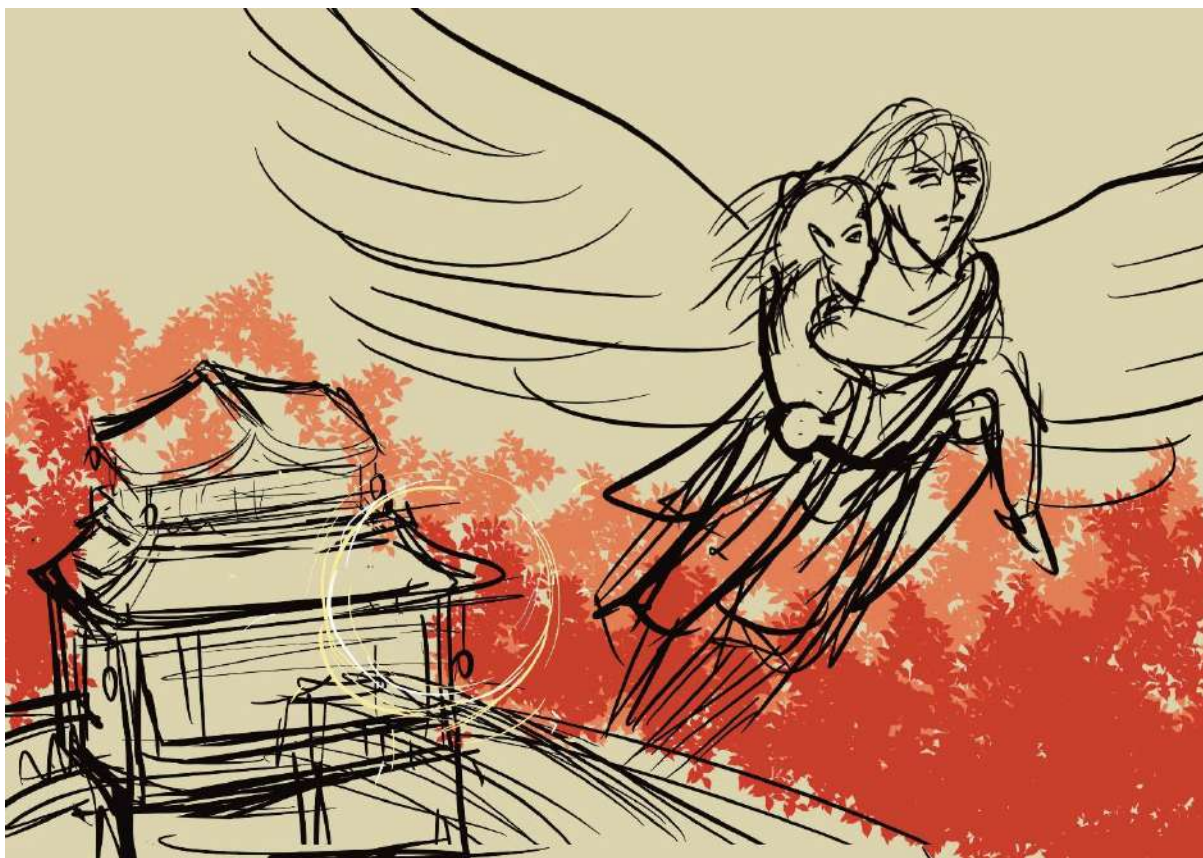
Іл. 48. Розкадровка. 29 розворот.



Іл. 49. Розкадровка. 31 розворот.



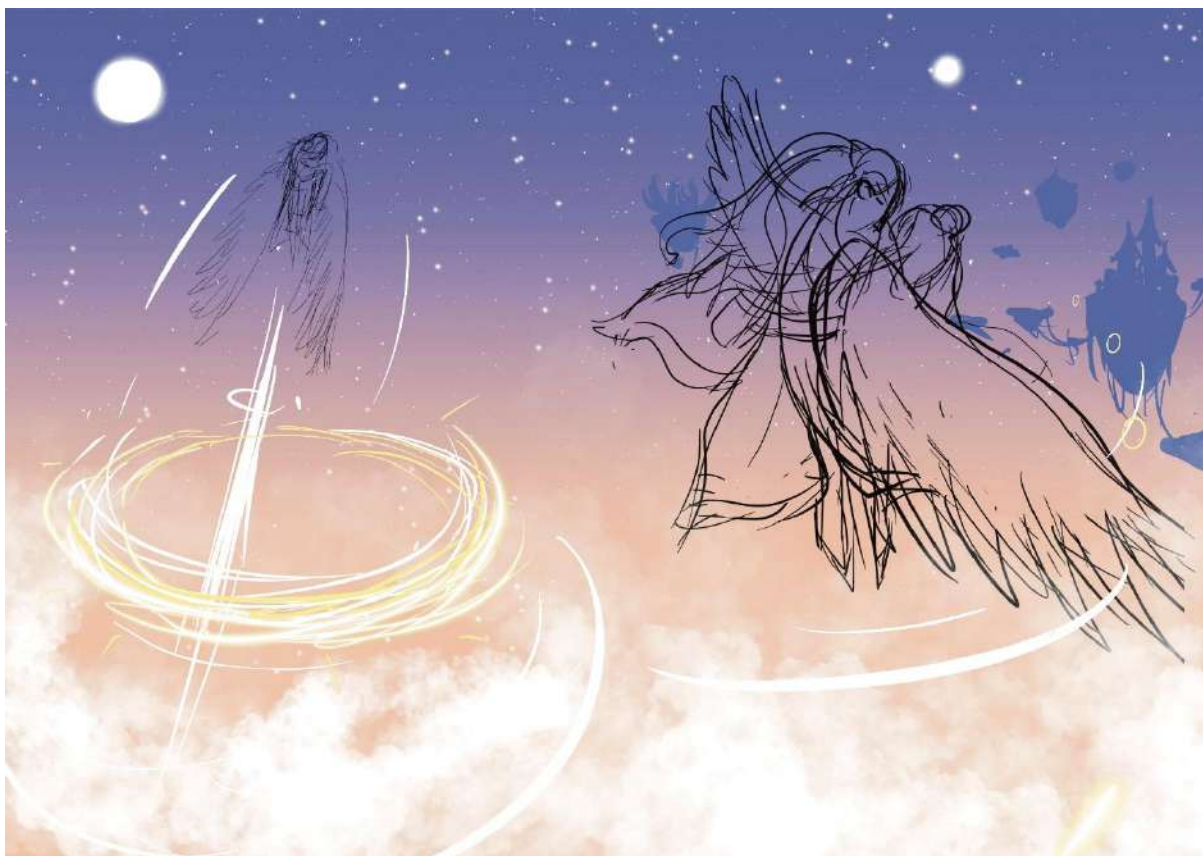
Іл. 50. Розкадровка. 32 розворот.



Іл. 51. Розкадровка. 35 розворот.



Іл. 52. Лінійний рисунок. 35 розворот.



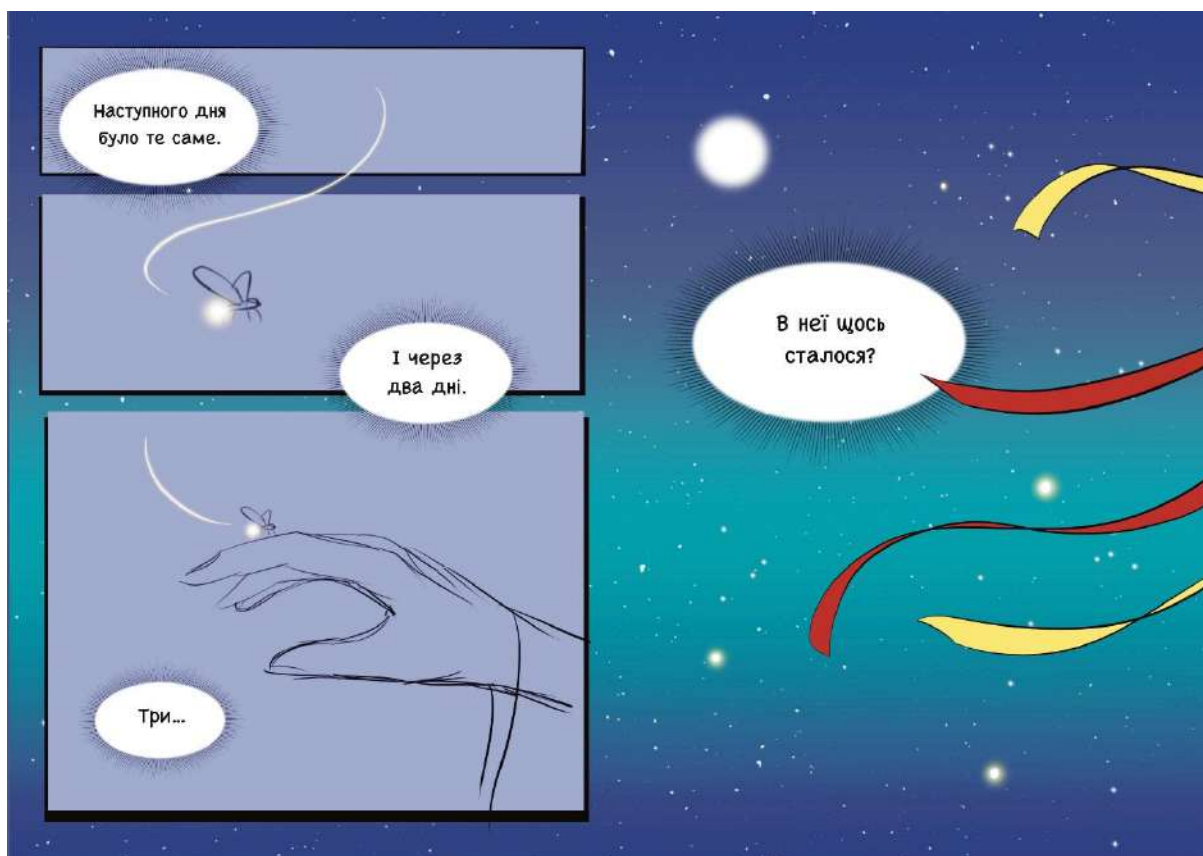
Іл. 53. Розкадровка. 36 розворот.



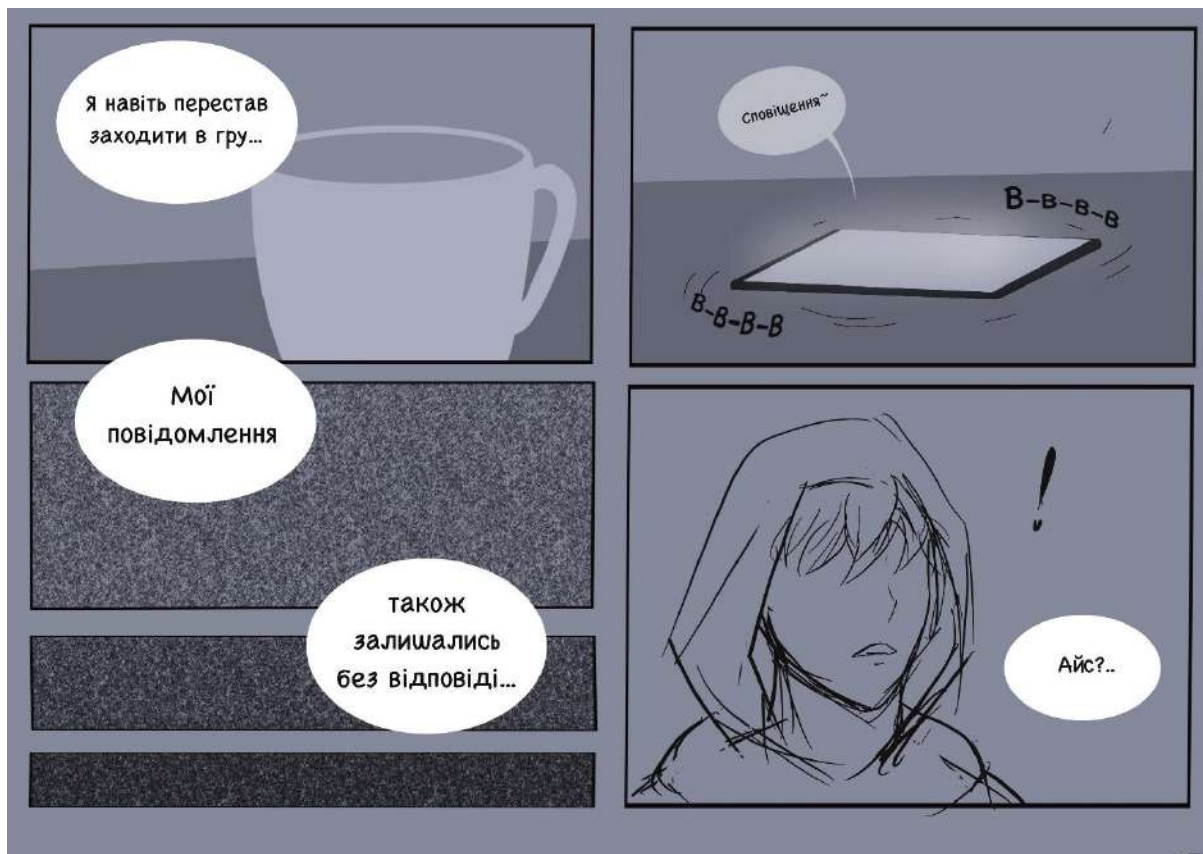
Іл. 54. Розкадровка. 37 розворот.



Іл. 55. Розкадровка. 38 розворот.



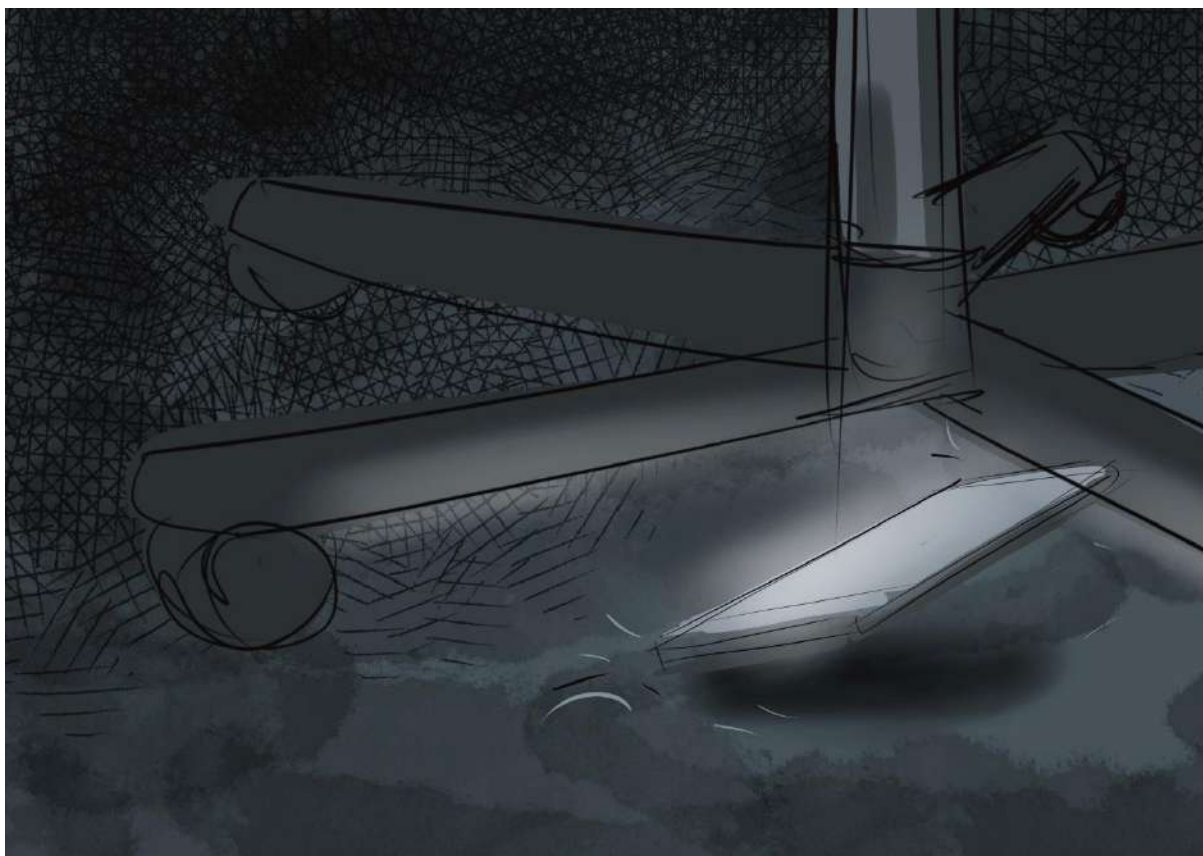
Іл. 56. Розкадровка. 48 розворот.



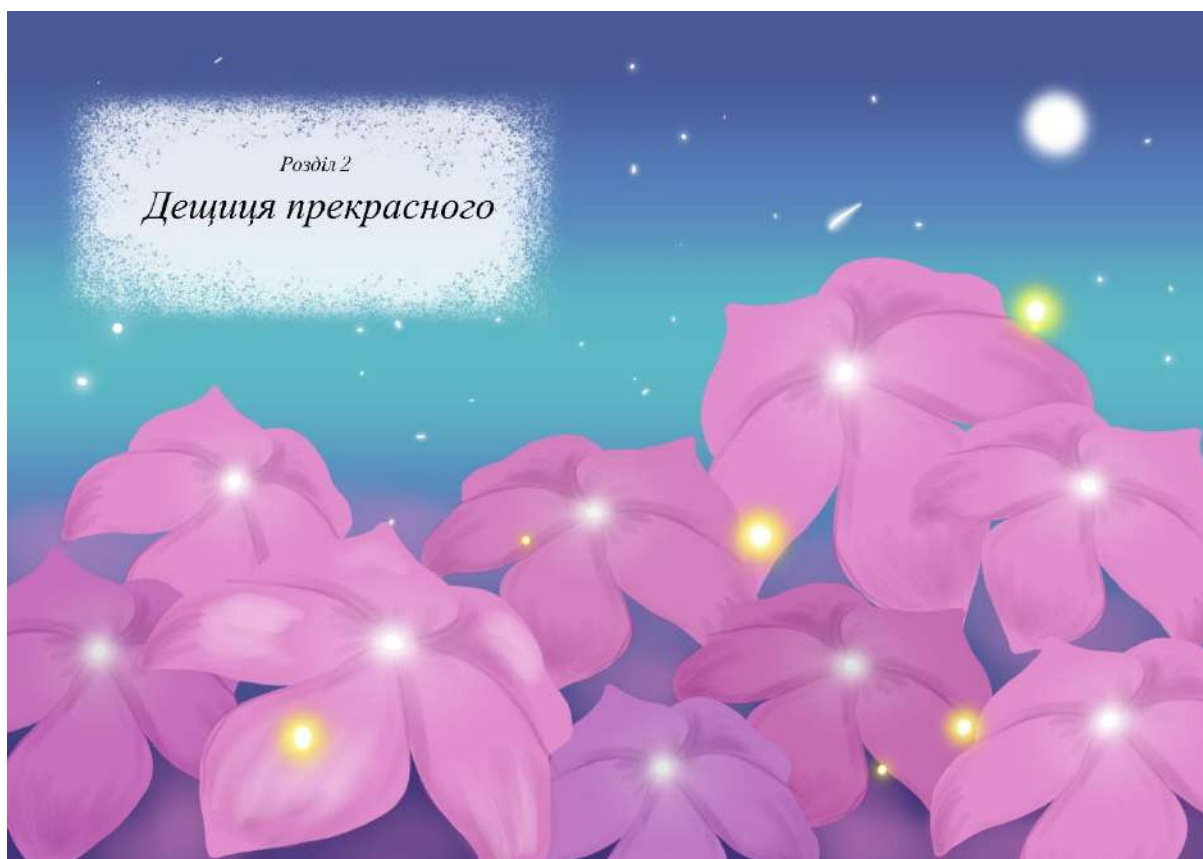
Іл. 57. Розкадровка. 49 розворот.



Іл. 58. Розкадровка. 50 розворот.



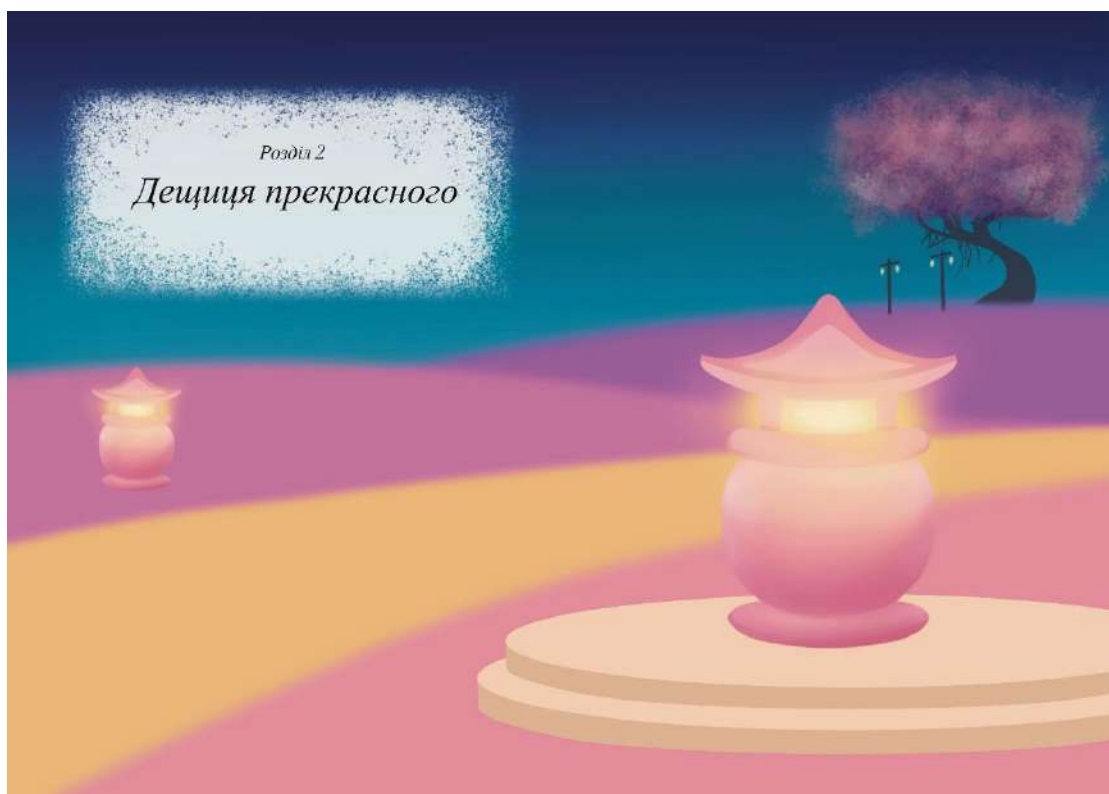
Іл. 59. Розкадровка. 51 розворот.



Іл. 60. Розділ 2, версія 1



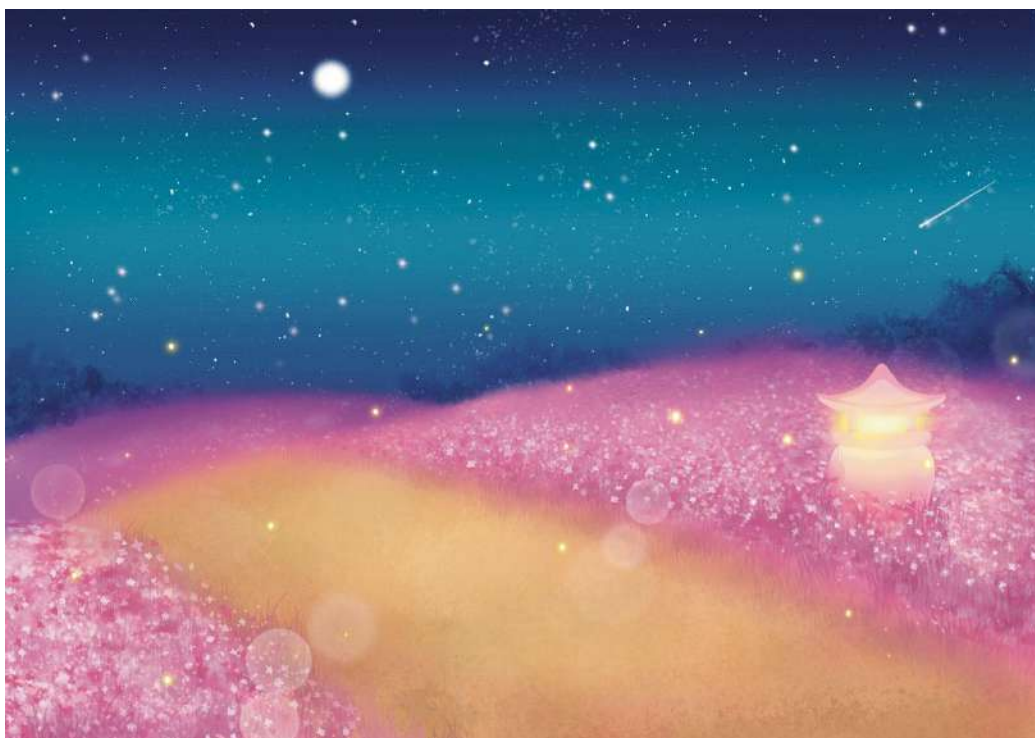
Іл. 61. Розділ 2, версія 2



Іл. 62. Розділ 2, версія 3



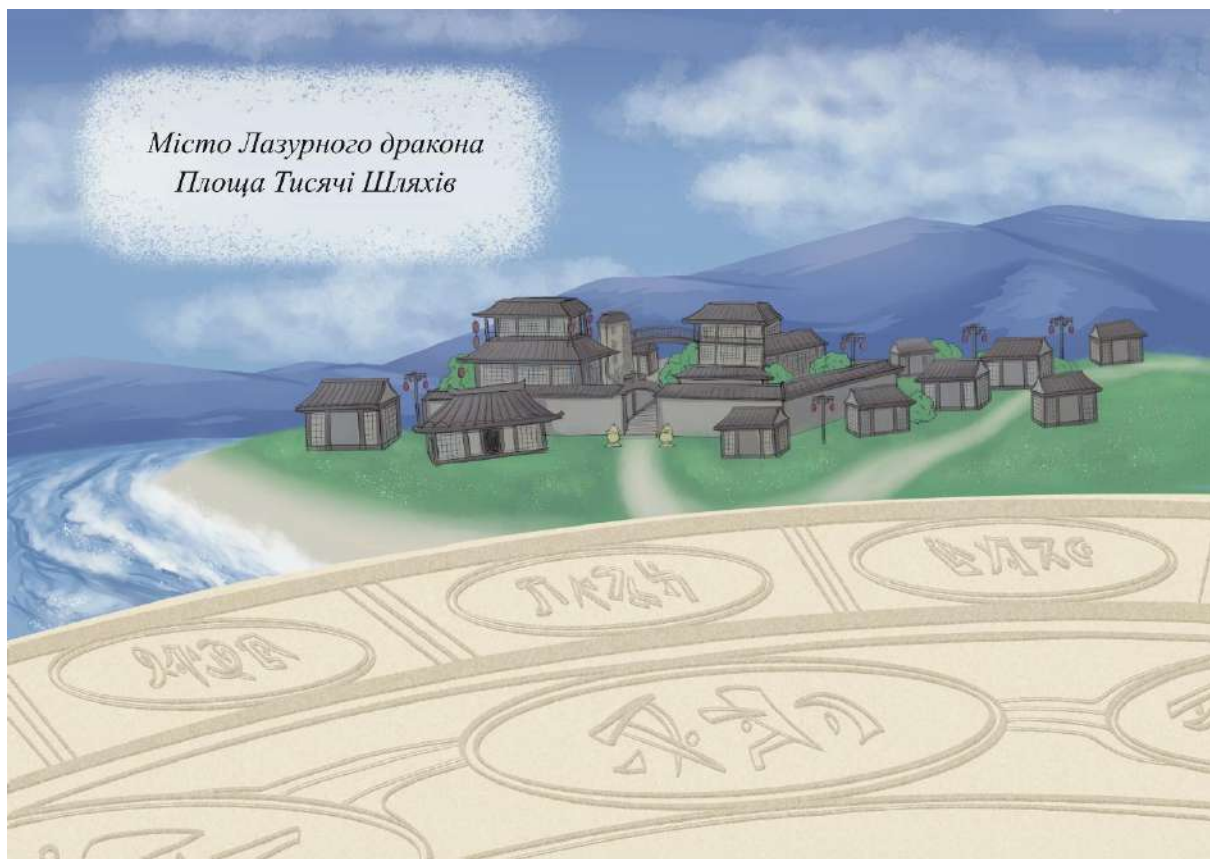
Іл. 63. Поле Зоряного неба (тло 1)



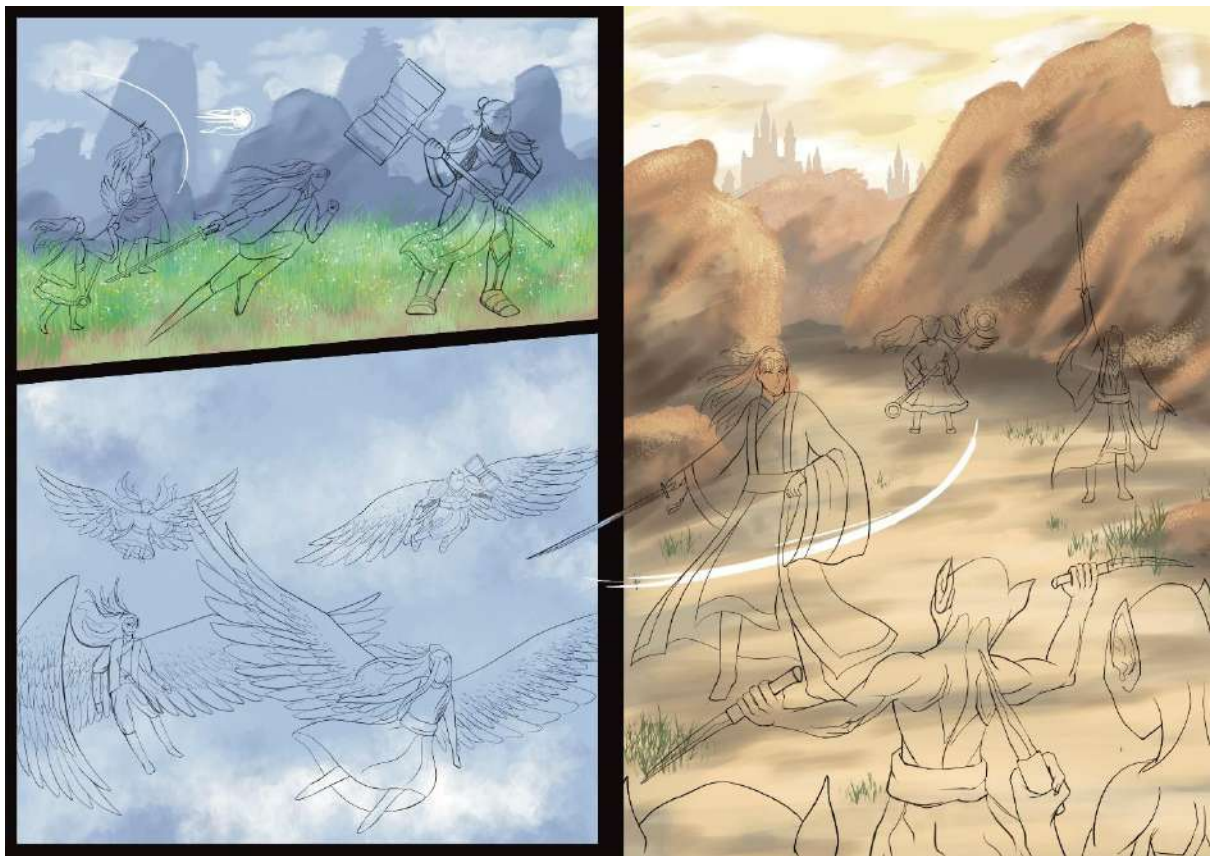
Іл. 64. Поле Зоряного неба (тло 2)



Іл. 65. Поле Зоряного неба (тло 3)



Іл. 66. Місто Лазурного дракона. Площа тисячі шляхів (тло)



Іл. 67. Розворот 19 тло



Іл. 68. Розворот 20 тло



Іл. 69. Розворот 21 тло



Іл. 70. Розворот 28 тло



Іл. 71. Розворот 46 тло

Міністерство культури та стратегічних комунікацій України
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Факультет «Образотворче мистецтво»
Кафедра графіки

АВТОРСЬКИЙ КОМІКС

«ВТРАТА СИГНАЛУ»

Магістерська робота

Виконав магістрант

другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»

НОВІКОВ Кирило

Науковий керівник

доцент кафедри графіки

РОЗЕНФЕЛЬД Максим

Рецензент

Директор видавництва «Astra»,

головний редактор

ДЖАВАХІДЗЕ Нані

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
Актуальність теми.....	4
Новизна роботи.....	5
Мета і завдання роботи	5
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «АВТОРСЬКИЙ КОМІКС «ВТРАТА СИГНАЛУ».....	7
1.1. Основна концепція теми та інтерпретація	7
Висновки до першого розділу	8
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	9
2.1. Художні аналоги	9
2.2. Огляд аналогів за темою: військовий комікс	11
2.3. Тенденції та характерні риси оформлення військового коміксу... 14	
Висновки до другого розділу	15
РОЗДІЛ 3. ОБҐРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ.....	17
3.1 Загальне рішення візуального образу коміксу.....	17
3.2 Техніка виконання.....	18
Висновки до третього розділу.....	19
ВИСНОВОК.....	20
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	21
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій.....	22
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій.....	23

ВСТУП

Комікс «Втрата Сигналу» — це не спроба зробити чергову історію про війну. Автор не прагнув повторити те, що вже сто разів показували в у фільмах чи намальованих історіях. Навпаки — його завданням було зосередитися на тому, що зазвичай лишається між кадрами: на стані людини, яка працює в умовах високої напруги, постійного стресу і внутрішнього перевантаження. І навіть якщо ця людина не перебуває в епіцентрі подій кожної секунди, все одно війна впливає на неї щодня — по особливому, часто тихо і непомітно.

Якщо заглянути за лаштунки сучасних бойових дій, то можна побачити, що війна сьогодні відбувається не лише у фізичному просторі, а й у головах людей, які працюють поруч із нею. Світ став іншим, і війна разом з ним. Тут більше тиші, більше самотніх моментів, більше очікування і більше інформації, яку потрібно обробити. Багато військових бачать події не очима, а через зовсім інші способи сприйняття. І саме це змінює людину, іноді повільно, іноді різко, але невідворотно.

Головний герой коміксу «Втрата Сигналу» живе у реальності постійної напруги, де кожна дрібниця може мати значення. І навіть коли зовні все виглядає звичним, всередині накопичуються реакції, які важко вимкнути. Людина може не помічати, як змінюється її сприйняття, але ті зміни все одно відбуваються — тихо, поступово, день за днем. Як влучно пише Бессел ван дер Колк: “The body keeps the score: it remembers everything, even when we try not to.” Саме ця думка найточніше передає основу коміксу: внутрішній світ реагує на навантаження навіть тоді, коли людина робить вигляд, що тримається впевнено.

Цей комікс — не про бої, не про великі подвиги і не про красиві ракурси. Він про той момент, коли в людині починають ламатися внутрішні орієнтири: коли вона вже не може визначити, де межа між тим, що вона

бачить, і тим, що вона відчуває. І це не історія про «геройство» чи «слабкість». Це історія про те, як людина адаптується до того, що її оточує, навіть якщо це оточення не надто доброзичливе.

У цьому сенсі «Втрата Сигналу» — це більше ніж комікс. Це спроба поглянути на війну зі сторони тих, кого інколи не видно, але хто щодня бере на себе частину її тягаря. І саме тому ця тема заслуговує окремого дослідження.

Актуальність

Чому взагалі потрібні комікси про війну, коли реальність настільки жорстка, що інколи не хочеться ні читати, ні дивитися нічого про це?

Актуальність «Втрати Сигналу» походить із самої природи сьогоднішньої війни. Вона стала іншою. Це вже не тільки окопи й атаки. Це — постійне спостереження, аналіз, робота з інформацією, рішення, які приймаються далеко від лінії вогню. Новий тип війни породив новий тип переживань, новий спосіб мислення і, по суті, новий стан людини.

Оператори, технічні спеціалісти, аналітики — усі ці люди впливають на хід подій не менше, ніж ті, хто перебуває на передовій. Але про їх внутрішній стан говорять значно менше. Це нова темна пляма сучасної війни: люди, які перенавантажені не фізично, а психологічно. Вони бачать багато, але не завжди можуть це пережити.

І саме ця проблема — мало досліджена, майже завжди непомітна і водночас дуже реальна — робить тему коміксу настільки важливою.

Актуальність полягає не тільки в темі, а й у форматі. Комікс дозволяє передати стан героя у вигляді образів, тиші кадру, дрібних деталей. Там, де текстом довго пояснювати, картинка робить це за мить. Саме тому комікси сьогодні — це вже не «дитяча забава», а форма, здатна вмістити складні та делікатні переживання.

Новизна

Новизна коміксу «Втрата Сигналу» полягає в тому, що він намагається показати не звичний образ «солдата у дії», а зовсім інший бік — внутрішню трансформацію людини, яка працює з війною на психологічній відстані.

Більшість військових історій концентруються або на бою, або на великій драмі, або на документальних фактах. У «Втраті Сигналу» ж ідеться про те, що відбувається в людині, коли вона довго живе в стані підвищеної напруги, але не завжди може цю напругу випустити. Тобто новизна не в сюжеті, а в самому способі подачі: у спробі передати перепад між зовнішнім спокоєм і внутрішнім відключенням, який знайомий багатьом людям, які працюють у пов'язаних з війною сферах.

Також новизна полягає в тому, що комікс не обирає «один правильний стиль». Він шукає спосіб поєднати реальність і суб'єктивне відчуття героя, залишаючи місце для того, щоб згодом сформувати власну візуальну мову під час практичної частини. Такий підхід дозволяє автору відійти від шаблонів і знайти свій шлях у подачі теми.

Мета роботи

Мета роботи полягає у створенні художнього коміксу, який передає стан людини, що живе в середовищі постійного психологічного напруження. Комікс має не тільки розповідати історію, а й показати, як змінюється внутрішній світ героя, як він помічає або не помічає ці зміни, і як це впливає на його взаємодію з реальністю.

Іншими словами, мета — створити історію, де головним є не подія, а відчуття.

Завдання роботи

1. Розробити концепцію коміксу «Втрата Сигналу», у якій акцент зроблено на внутрішньому стані героя, а не на бойових діях.
2. Проаналізувати художні аналоги, які допомагають зрозуміти, як інші автори працюють із темою війни та психологічної напруги.
3. Визначити тенденції сучасних військових коміксів і зрозуміти, які з них можуть стати орієнтиром у пошуку візуальної мови.
4. Сформувати наративну основу історії — тобто не тільки події, а й логіку переживань героя.
5. Підготувати фундамент для візуальної частини, який у подальшому дозволить знайти стиль, що найкраще передасть зміст історії.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «АВТОРСЬКИЙ КОМІКС «ВТРАТА СИГНАЛУ»

1.1 Основна концепція теми та інтерпретація

Комікс «Втрата Сигналу» — це історія про людину, яка працює у війні, але проживає її не так, як уявляє більшість. Це не про гучні моменти чи про те, що можна побачити на новинах. Це про те, що між ними. Про ті стани, які накопичуються непомітно, але з часом починають впливати на все: на сон, реакції, думки, сприйняття себе і навколишнього.

Герой «Втрати Сигналу» живе у ритмі, який не схожий на “звичайний”. Це постійне напруження, концентрація, відчуття відповідальності, очікування сигналів, швидкі рішення, які не дають права на помилку. І навіть коли зовні він виглядає спокійно, всередині майже завжди зберігається певний фон — той, який не вимикається.

Саме тому основа коміксу побудована не на великих подіях, а на тонких змінах у сприйнятті героя. Людина може бути фізично в одному місці, але її розум — у зовсім іншому. Вона може контролювати ситуацію на роботі, але втрачати контроль у власних думках. Вона може реагувати “правильно”, але відчувати зовсім інше, ніж очікує від неї оточення.

«Втрата Сигналу» досліджує цю межу: коли людина виконує важливу, складну роботу — і в якийсь момент починає відчувати, що її власна психіка намагається пристосуватися до стресу так, що змінює її спосіб бачити світ.

Це не історія про те, що герой «ламається». Це історія про те, як він поволі адаптується до умов, які по суті не створені для нормального життя, а лише для виживання й виконання задач. Це про те, що війна може змінювати людину навіть тоді, коли вона не перебуває під вибухами щосекунди. І ці зміни не завжди очевидні.

Автор у «Втраті Сигналу» інтерпретує війну через внутрішні процеси героя: як напруга накладається на повсякденні дії, як думки відриваються від реальності, як увага стає або надто гострою, або навпаки — розмазаною. Як мозок починає працювати по-іншому, коли він довго живе в умовах, де треба бути зібраним щохвилини.

Тому концепція коміксу — не в зовнішньому конфлікті. Вона — в тих змінах, які накопичуються повільно, але впливають на людину найсильніше.

Висновки до першого розділу

Перший розділ дозволяє зрозуміти, що «Втрата Сигналу» — це не класична військова історія й не спроба повторити щось зі стандартних сюжетів про бойові дії. У центрі цієї роботи — людина, яка щодня живе в умовах підвищеної концентрації та відповідальності, і через це її внутрішній світ поступово змінюється.

Основні висновки такі:

1. Комікс про внутрішні процеси, а не про події. Тут важливо не те, що відбувається «зовні», а те, як герой реагує всередині. Це історія про тиск, втому, розрив між емоціями й логікою.

2. Війна впливає на людину навіть тоді, коли вона не в епіцентрі вибухів. Постійна напруга, відповідальність, очікування сигналів, зосередженість — усе це виснажує не менше, ніж фізичні навантаження.

3. Герой не втрачає себе — але відчуває, що його межі змінюються. Це природна реакція на довготривале перебування в умовах, де потрібно бути готовим до всього, але при цьому залишатися холодним у своїх рішеннях.

4. Комікс передає не драму, а реалії внутрішньої адаптації. Це не трагедія, а чесне дослідження того, як психіка підлаштовується під умови війни.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

Працюючи над коміксом «Втрата Сигналу», автор не намагався знайти один «правильний» приклад, з якого можна взяти стиль і просто повторити його. Навпаки — було важливо подивитися на різні роботи, щоб зрозуміти, як інші художники говорять про складні теми: війну, стрес, плутанину в голові, втому, моменти, коли реальність сприймається не зовсім так, як раніше.

Другий розділ — це такий собі огляд того, що автор читав, що дивився, що зачепило. Не для копіювання, а скоріше для того, щоб визначити напрямок: у широкий бік психології, атмосфери та «стану героя», а не в технічні деталі чи пафосні бійки

2.1 Художні аналоги

У цьому підрозділі зібрані роботи, які допомогли сформуванню загального бачення, яку атмосферу може мати комікс про людину на війні. Не тільки військові комікси, бо іноді історії про зовсім інші речі передають потрібні емоції краще, ніж будь-які «спецефекти».

Українські приклади

«Кіборги: Останній день»

Комікс, який розповідає про захисників Донецького аеропорту. Тут уже більше динаміки, більше емоційної гіперболізації, більше візуальної експресії. Хоч події реальні, подача більш коміксова: сильні контрасти, перебільшені жести, драматичний ритм. Це показує, що військовий комікс не обов'язково має бути стриманим — він може бути експресивним і символічним, якщо тема це дозволяє.

«Воля» (UA Comix)

Це гарний приклад альтернативного підходу: комікс поєднує українську історію, міфологію та військову стилістику. Хоч він не про сучасну війну, але добре демонструє, як можна використовувати фантастику, щоб підсилити емоційний та образний контекст.

Автори працюють з темою боротьби та духу, але не документально — а через символи, екшн і гіперболу. Для «Втрати Сигналу» це точний приклад того, що військову тему можна передавати не буквально, а через інше художнє забарвлення.

Зарубіжні приклади

«The Punisher MAX»

Хоч це комікс не про війну, але головний герой там живе на межі. Його холодність, втомленість і відсутність зайвих емоцій відчуються у кожному кадрі. Це те, що важливо для «Втрати Сигналу»: не зображення дії, а зображення внутрішнього стану людини, яка давно перевтомлена власними думками.

«DMZ»

Комікс про війну у напівфантастичній альтернативній Америці. Образи різкі, світ хаотичний, а акцент — на тому, як люди адаптуються до постійної небезпеки. Попри вигаданий сеттинг, психологічні моменти подані дуже правдиво.

Стиль різкий, місцями навіть рваний, але через це відчувається постійне напруження. Дуже добре показано, як людина сприймає реальність,

коли живе в умовах хаосу. Тут головний інсайт для «Втрати Сигналу»: зображати не стільки події, скільки «те, як вони сприймаються».

«Tokyo Ghost» (Remender / Murphy)

Хоч це зовсім не «військовий» комікс, він показує, як у напівфантастичних умовах можна розкрити тему психічної залежності від технологій, розриву між реальністю та тим, що бачить людина, і плавного сповзання героя у власні внутрішні спотворення.

Він допомагає зрозуміти, що інколи фантастичні образи краще підкреслюють психологічні стани, ніж документальність.

«Sheriff of Babylon»

Це комікс про сучасний конфлікт і хаос. У ньому немає чорно-білих оцінок, там всі плавають між сумнівами, страхом, невизначеністю. Дуже схожий на те, що відчують люди на війні зараз. Це хороший приклад того, що в коміксі «атмосфера невпевненості» може бути важливішою за будь-які батальні сцени.

2.2 Огляд аналогів за темою: військовий комікс

Окремо від усього іншого важливо подивитися на комікси, які вже намагаються говорити про війну без прикрас і “ефектних” ракурсів. Це не завжди про круті спецоперації — часто це історії про страх, очікування, самотність, тишу, переживання.

Українські приклади

«Мій тато повернувся з війни»

Це один із найщиріших українських коміксів про війну, хоч він і подається у дуже м'якій, майже дитячій формі. У ньому немає вибухів, техніки чи «героїчних поз». Натомість він розповідає про війну з боку дітей, чий батьки воюють або повернулися з передової.

Комікс показує, як дитина бачить зміни у своєму татові: його втомленість, мовчазність, інколи відстороненість. Він говорить про ПТСР, але робить це простими, людськими образами, які може зрозуміти будь-хто.

Для роботи над «Втратою Сигналу» цей комікс важливий тим, що він фокусується «не на подіях, а на внутрішніх станах», тільки з іншого боку — зі сторони сім'ї. Він нагадує, що війна впливає не лише на тих, хто служить, а й на всіх навколо. І що про внутрішні зміни людини можна говорити мовою дуже делікатною, тихою, без надриву.

«Коротка історія довгої війни»

Комікс «Коротка історія довгої війни» — це українське графічне видання, у якому автори Маріам Найем, Юлія Вус та Іван Кипібіда беруть на себе завдання відобразити війну українців не як абстрактну або далеку подію, а як частину історії, що триває століттями — від давніх часів до сучасності.

У цьому виданні подано не просто події, а їх відчуття: втрату, адаптацію, внутрішні питання — «житиму я чи ні?» — і через образи коміксу передано глибину конфлікту.

«Іду на штурм»

Це вже зовсім інший тип українського коміксу — динамічний, різкий, емоційно напружений. Створений у співпраці з бійцями 3-ї ОШБр, він передає атмосферу штурмових дій так, як це бачать і відчувають самі військові.

Стиль тут більш «графічний»: сильні контрасти, темні плями, експресивні ракурси, жести, емоції. Комікс не боїться показувати страх, ризик, невпевненість — але без зайвої драматизації. Він передає хаос сучасного бою, швидкість думок, короткі рішення, які важко пояснити людині ззовні.

Для «Втрати Сигналу» цей комікс цікавий тим, що показує «атмосферу війни очима тих, хто перебуває в русі», тоді як твоя історія заглиблюється в інший бік — у внутрішні стани людини, яка працює в тиші, концентрації, напрузі. Разом ці два підходи показують, наскільки різним може бути досвід війни, і як комікс може передавати ці відмінності через стиль, мову і пластику кадру.

Зарубіжні приклади

«The Nam»

«The Nam» — один із найвідоміших реалістичних військових коміксів, створений як спроба максимально чесно показати досвід солдатів у В'єтнамі. У ньому немає героїзації чи перебільшень, характерних для супергеройських історій. Навпаки — тут війна постає тихою, виснажливою і переважно буденною.

Головний акцент у цьому коміксі зроблено не на битвах, а на рутині, втомі, страху, довгому очікуванні та тому, як багато часу солдати проводять у невизначеності. Автори намагаються показати саме той стан, коли день за днем повторюються схожі дії, а психологічне навантаження стає важчим, ніж реальна фізична небезпека.

«The Nam» важливий тим, що фокусується на людях, а не лише на історичних подіях. Він працює як свого роду людський документ, який передає атмосферу війни через дрібні деталі та переживання персонажів.

«Battlefields»

«Battlefields» — серія антологій Гарта Енніса, побудована навколо різних історій із Другої світової війни. На відміну від коміксів, де війна подається через ефектні сцени боїв, тут акцент зміщений на особистий досвід людей, які опинилися в екстремальних умовах.

Енніс досліджує долі конкретних персонажів — солдатів, медиків, льотчиків, цивільних. Він показує їхні страхи, слабкості, сумніви і моменти, коли доводиться робити важкі рішення. У «Battlefields» техніка, зброя й масштаби подій є лише фоном, а головним стає емоційний стан персонажів, їхня внутрішня боротьба й те, як вони переживають війну зсередини.

Саме тому цей комікс часто розглядають як протилежність екшн-військовим історіям — він неспішний, уважний до психології й фокусується на людському, а не на «великому».

2.3 Тенденції та характерні риси оформлення військового коміксу

Якщо коротко, сучасний військовий комікс — це не про “ефекти”, а про людину. Є кілька рис, які сьогодні часто зустрічаються, незалежно від країни чи стилю:

1. Занижена драматизація

Тепер ніхто не малює «героїв у позах». Більшість авторів свідомо уникають пафосу. Війна показується тихо, реалістично, з повагою до досвіду людей.

2. Атмосфера, а не екшен

У сучасних роботах важливі паузи, тиша, погляд персонажа, який задумався, дрібні деталі. Це створює набагато глибше враження.

3. Нерівність, спрощення або навіть «брудність» стилю

Неідеальні лінії та спрощені фони часто використовуються не як недолік, а як спосіб передати стан героя: напругу, втому, туман у голові.

4. Людина в центрі

Навіть якщо на сторінці зображена техніка чи зброя, фокус все одно залишається на реакції героя, на тому, як він це сприймає.

5. Психологічна глибина

Все більше художників намагаються показувати не події, а відчуття: як сприймається звук, тиша, навколишній простір, власні думки.

Висновки до другого розділу

Після аналізу різних українських і зарубіжних коміксів стає зрозуміло, що єдиної «формули» для військової історії не існує. Кожен автор знаходить свій шлях: хтось через грубі лінії і темні сторінки, хтось через мінімалістичні кадри, хтось через хаос, а хтось — через дуже тихий, майже камерний стиль. І всі ці підходи по-своєму працюють, бо головне — не техніка, а те, яке відчуття залишається після сторінки.

Цей розділ не визначає, як точно буде виглядати «Втрата Сигналу». Він лише показує навколишнє поле: що вже робили інші, які думки вони вкладали в свої роботи, як говорили про війну, про страхи, про втому, про внутрішні зсуви, які відбуваються з людиною. Це свого роду орієнтири, але не інструкції.

У процесі перегляду стало помітно, що в хороших військових коміксах завжди є чесність. Не декоративна «краса бою», не спецефекти, а справжність — у виразах облич, у паузах, у поведінці персонажів, у тому, що сцена не кричить, а навпаки лишає простір подумати. Багато з робіт, які розглядалися, прагнуть показати людину не як «героя великої епохи», а як живу, вразливу особистість, яка бореться не тільки із зовнішніми обставинами, а й із тим, що відбувається всередині.

Для автора «Втрати Сигналу» цей аналіз став потрібною зупинкою й перезавантаженням. Він дав розуміння, що головне — не намагатися «влізти» в якийсь стиль, а знайти той спосіб подачі, який найкраще передасть стан героя. Те, що він переживає, як змінюється його сприйняття, як війна впливає на голову.

І саме для цього в третьому розділі буде формуватися власна візуальна мова коміксу — вже виходячи з того, що було побачено, переосмислено і осмислено під час цього аналізу.

РОЗДІЛ 3. ОБҐРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне візуальне рішення серії ілюстрацій

У процесі створення коміксу «Втрата Сигналу» автор поступово вибудовував таку візуальну мову, яка могла б передати стан героя точніше за будь-який текст. Ідея полягала не просто в тому, щоб намалювати війну або техніку — таких зображень навколо достатньо. Важливо було зануритися в голову оператора БПЛА, показати той дивний і трохи лячний стан, коли реальність змішується з чимось схожим на ігровий інтерфейс, але при цьому герой залишається реальним, живим, стомленим і присутнім тут і зараз.

Візуальний стиль будується на поєднанні кількох шарів. Перший — це спокійна, навіть мінімалістична лінія. Вона ніби трохи приглушена, без агресивних контрастів. У такій манері хотілося досягти ефекту «дзвону в голові», коли герой зливається із середовищем, а його увага переключається швидше, ніж він встигає це усвідомити. Саме тому кадри часом виглядають спрощено — вони передають ментальність сприйняття.

Другий шар — це специфічне колірне рішення. Кольори у коміксі не надто яскраві. Навпаки, автор навмисно уникає чистих тонів, змішуючи їх так, ніби на зображення нанесена плівка або фільтр. Таким чином середовище стає трохи затуманеним, «недосяжним», ніби екраном між героєм і світом. Це важливо, бо оператор БПЛА існує саме на межі: він тут, але діє там. Він бачить усе на екрані, але відчуває наслідки у власному тілі.

Третій пласт — робота з композицією та кадруванням. У сценах, де герой керує дроном, композиція побудована так, щоб глядач бачив події «зверху», у прямій, холодній перспективі. Лінії дороги або простору тягнуться вперед, підсилюючи відчуття руху. У таких епізодах автор навмисно уникає зайвої деталізації персонажів — це дозволяє робити акцент на тому, що бачить дрон, а не людина. Натомість у сценах всередині машини

або в моменти напруги камера опускається ближче до лиця, до очей — там, де найкраще видно зміну стану героя.

Загалом рішення візуального образу можна охарактеризувати як «гібрид погляду живої людини та погляду камери». Автор не намагається зробити зображення надто реалістичним, але й не перетворює його на умовність. Він лишає достатньо повітря й простору для того, щоб читач міг пройти шлях героя разом із ним. Візуал у «Втраті Сигналу» — це не прикраса сюжету, а форма розмови з читачем.

3.2 Техніка виконання і технологічні аспекти створення коміксу

Техніка, у якій виконано комікс, поєднує цифровий малюнок із певною традиційною логікою штриха. Автор створює ілюстрації повністю в цифровому форматі, але намагається уникати відчуття «комп'ютерності». Через це лінії інколи мають нерівності, легкі коливання, наче намальовані швидким рухом руки. Така риса додає зображенням живості та підкреслює емоційну природу історії.

Колір накладається шарами, без різких перепадів. Уся палітра спеціально приглушена: багато холодних фіолетових, сіро-бежевих, тьмяних зелених. Такі кольори не відволікають від головного — вони створюють атмосферу втоми, тривоги й нескінченної концентрації, у якій живе оператор БПЛА.

Особливу увагу автор приділяє роботі з лініями руху — у сценах переслідування або небезпеки вони стають активнішими й динамічнішими. А в повільних моментах, навпаки, лінії сповільнюються, стають тоншими, певною мірою «теплішими». Це дозволяє створювати природний темпоритм історії без зайвих сюжетних пояснень.

Цифровий інструментарій також допоміг посилити відчуття екранності. У кількох сценах зображення спеціально стилізоване під вид із дронної камери: з'являються невеликі «тремтіння» ліній, грубі позначки висоти,

мінімальні написи, що формують «інтерфейс». Ці елементи зроблені не як декоративні вставки, а як частина розповіді — вони показують, як герой бачить світ і як його погляд змінюється під впливом роботи.

З технічної точки зору комікс залишає достатньо простору для читача. Стиль не перенавантажений деталями, завдяки чому зображення легко читаються. Автор дотримувався мети — зберегти емоційність сцени, а не перемалювати техніку або середовище до надреалізму.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі було визначено, як саме художні рішення впливають на сприйняття історії та героя. Стиль, колір, композиція і техніка виконання працюють разом, щоб створити відчуття ніби читач сам опиняється між двома реальностями — живою і «екранною».

Образ героя розкривається не тільки через події сюжету, а й через те, як його світ показано: спрощені форми передають напружений фокус, приглушені кольори — втому й тривогу, а різниця між камерою та «звичайним» кадром робить помітним головне — внутрішній розрив, який і є серцем історії.

ВИСНОВОК

У дипломній роботі було показано, як тема сучасної війни може бути переосмислена через формат коміксу та візуальну мову. Автор звернув увагу на психологічний стан оператора БПЛА . Саме цей досвід став основою для змістовного та емоційного ядра проєкту.

У першому розділі було визначено концепцію і пояснено, чому комікс може стати ефективним способом говорити про війну. У другому — розглянуті художні аналогії, які допомогли зрозуміти, якими можуть бути різні підходи до військових історій і як автор адаптував цей досвід під власну задачу. У третьому — обґрунтовано візуальні та технічні рішення, які використовуються для створення атмосфери та передачі психологічного стану героя.

У результаті комікс «Втрата Сигналу» став не просто зображенням бойових дій, а способом показати людину, яку війна перетворила на частину складної системи, де камера інколи бачить більше, ніж очі. Проєкт поєднує особисті відчуття, художню мову та сучасний контекст — і дає можливість читачеві замислитися не тільки над тим, що відбувається на екрані дрона, а й над тим, що відбувається всередині тих, хто цим дроном керує.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ennis G. «The Punisher MAX». Marvel Comics.
2. King T. «The Sheriff of Babylon». Vertigo / DC Comics.
3. Wood B. «DMZ». Vertigo / DC Comics.
4. Ennis G. «Battlefields». Dynamite Entertainment.
5. «The Nam». Marvel Comics, 1986–1993.
6. «Іду на штурм» UA Comix.
7. «Воля». UA Comix.
8. «Кіборги: Останній день». UA Comix.
9. «Коротка історія довгої війни» Видавництво
10. «Мій тато повернувся з війни» ГО «Герої України»
11. Remender R., Murphy S. «Tokyo Ghost». Image Comics.
12. van der Kolk B.» The Body Keeps the Score: Brain, Mind, and Body in the Healing of Trauma».
13. Shay J. «Achilles in Vietnam: Combat Trauma and the Undoing of Character».
14. McCloud S. «Understanding Comics: The Invisible Art».
15. Eisner W. Graphic Storytelling and Visual Narrative.
16. Телеграм канал «Розвідка Ноем» https://t.me/rozvidka_noem.

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Рис. 1 — Обкладинка коміксу «Воля»

Рис. 2 — розворот з другого тому коміксу «Воля»

Рис. 3 — Обкладинка до коміксу «Кіборги»

Рис. 4 — Візуальний стиль коміксу «Кіборги»

Рис. 5 — Обкладинка коміксу «The Punisher MAX»

Рис. 6 — Візуальний стиль коміксу «The Punisher MAX»

Рис. 7 — Обкладинка коміксу «The Sheriff of Babylon»

Рис. 8 — Сторінка з коміксу «DMZ»

Рис. 9 — Візуальний стиль коміксу «Battlefields»

Рис. 10 — Візуальний стиль коміксу «Tokyo Ghost»

Рис. 11 — Візуальний стиль коміксу «Tokyo Ghost»

Рис. 12 — Обкладинка коміксу «The NAM»

Рис. 13 — візуальний стиль коміксу «Мій тато повернувся з війни»

Рис. 14 — візуальний стиль коміксу «Мій тато повернувся з війни»

Рис. 15 — візуальний стиль коміксу «Іду на штурм»

Рис. 16 — обкладинка коміксу «Іду на штурм»

Рис. 17 — візуальний стиль коміксу «Коротка історія довгої війни»

Рис. 18 — концепт персонажа з коміксу «Втрата Сигналу»

Рис. 19 — розворот з коміксу «Втрата Сигналу»

Рис. 20 — обкладинка коміксу «Втрата Сигналу»

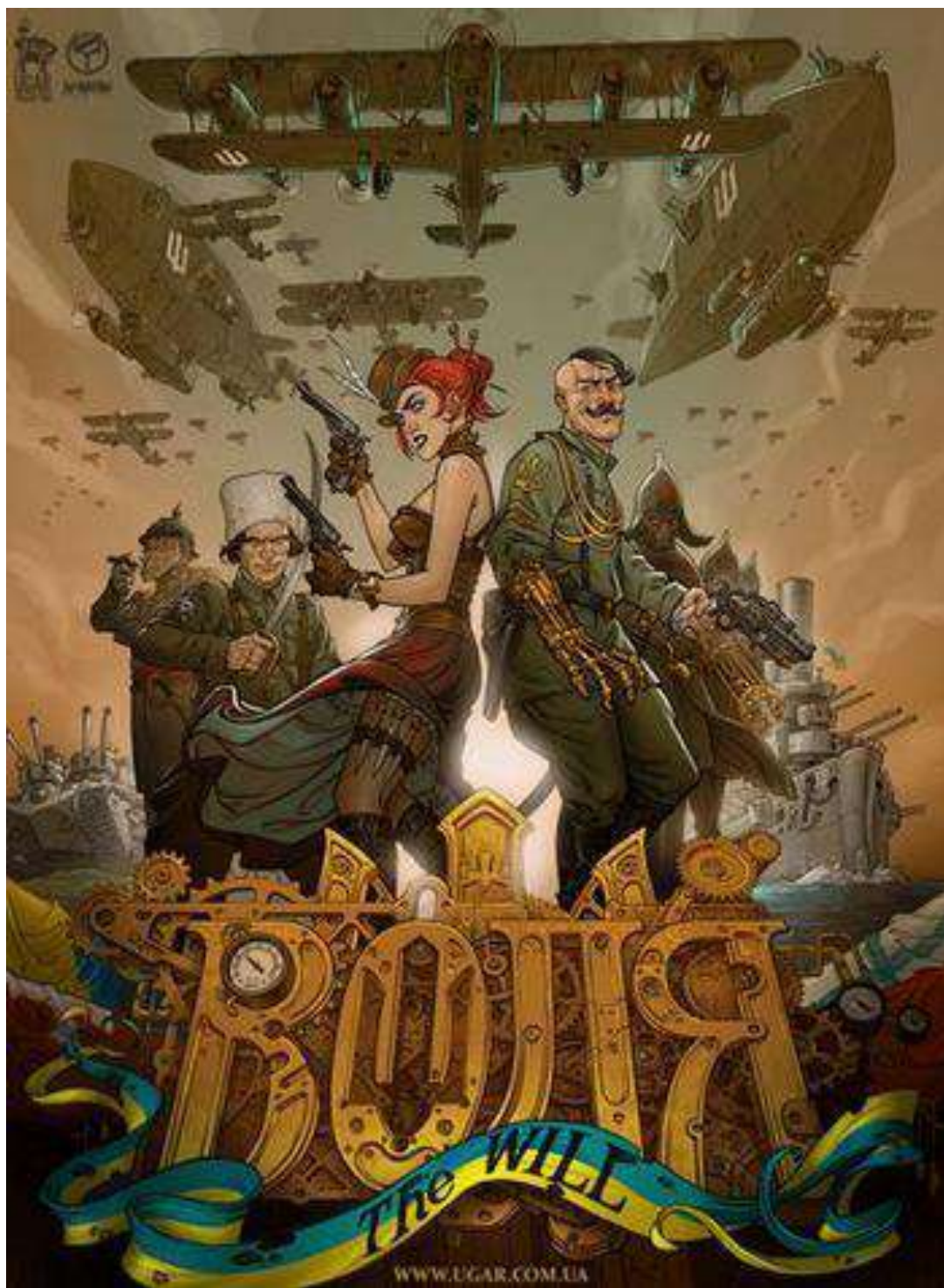


Рис. 1 — Обкладинка коміксу «Воля»



Рис. 2 — розворот з другого тому коміксу «Воля»

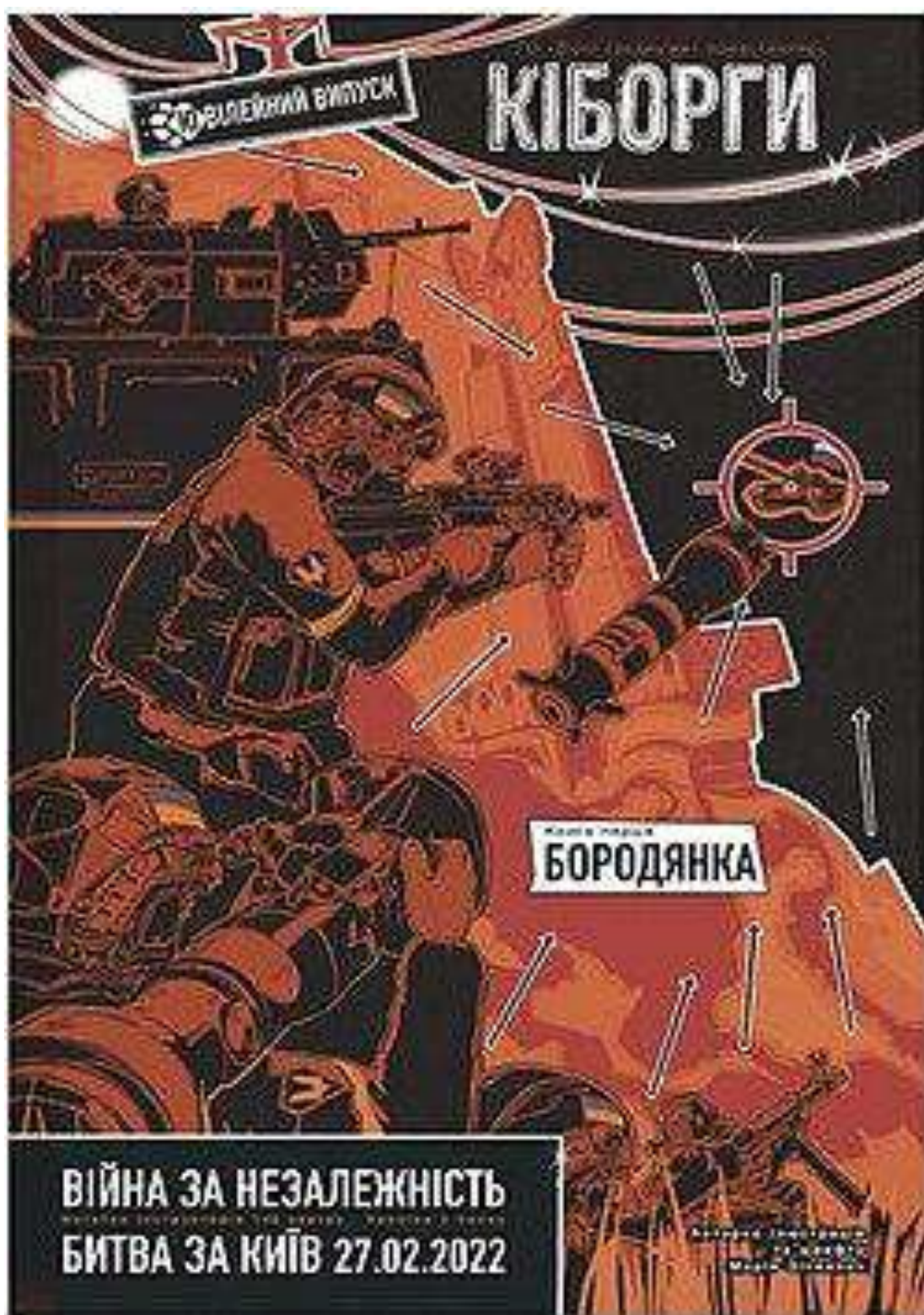


Рис. 3 — Обкладинка до коміксу «Кіборги»



Рис. 4 — Візуальний стиль коміксу «Кіборги»

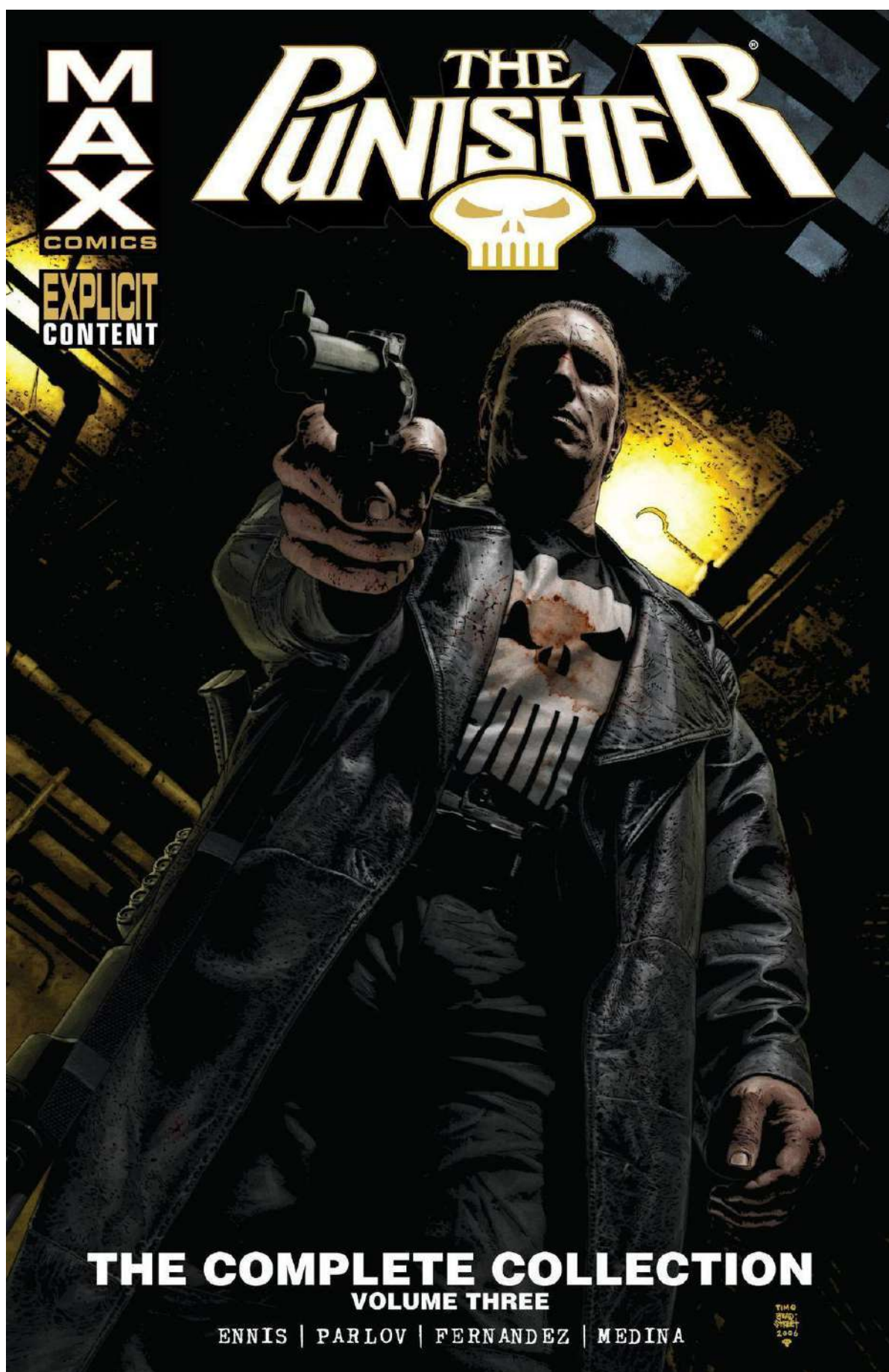


Рис. 5 — Обкладинка коміксу «The Punisher MAX»

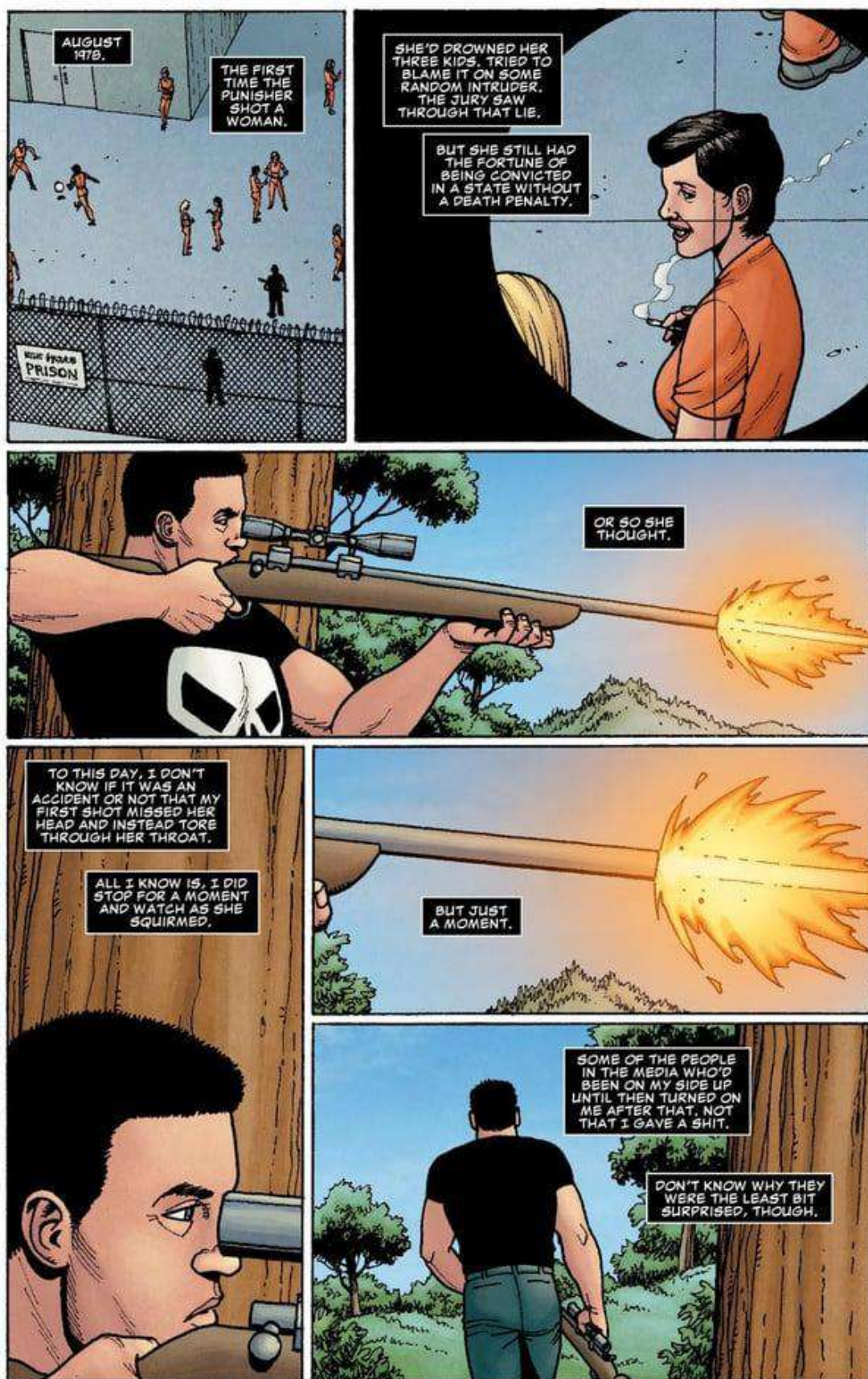


Рис. 5 — Сторінка з коміксу «The Punisher MAX»



Рис. 6 — Візуальний стиль коміксу «The Punisher MAX»

"Wall-to-wall awesome! Fantastic writing, amazing art, and a protagonist that kicks ass from the word go.
THE SHERIFF OF BABYLON rocks!"

—BRAD THOR, NEW YORK TIMES BEST-SELLING AUTHOR OF CODE OF CONDUCT

THE SHERIFF OF BABYLON

BANG. BANG. BANG.

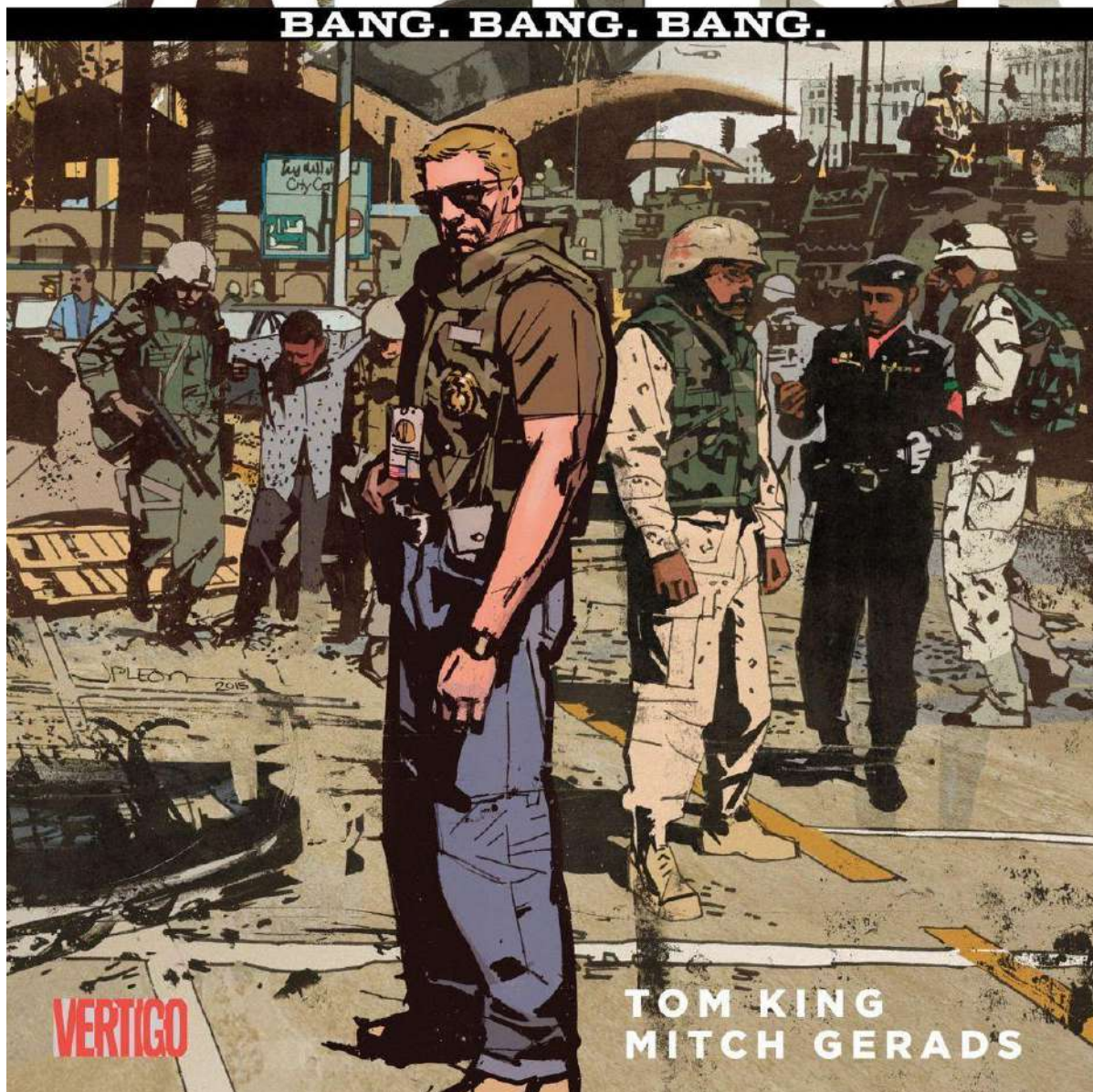


Рис. 7 — Обкладинка коміксу «The Sheriff of Babylon»



Рис. 8 — Сторінка з коміксу «DMZ»



Рис. 9 — Візуальний стиль коміксу «Battlefields»

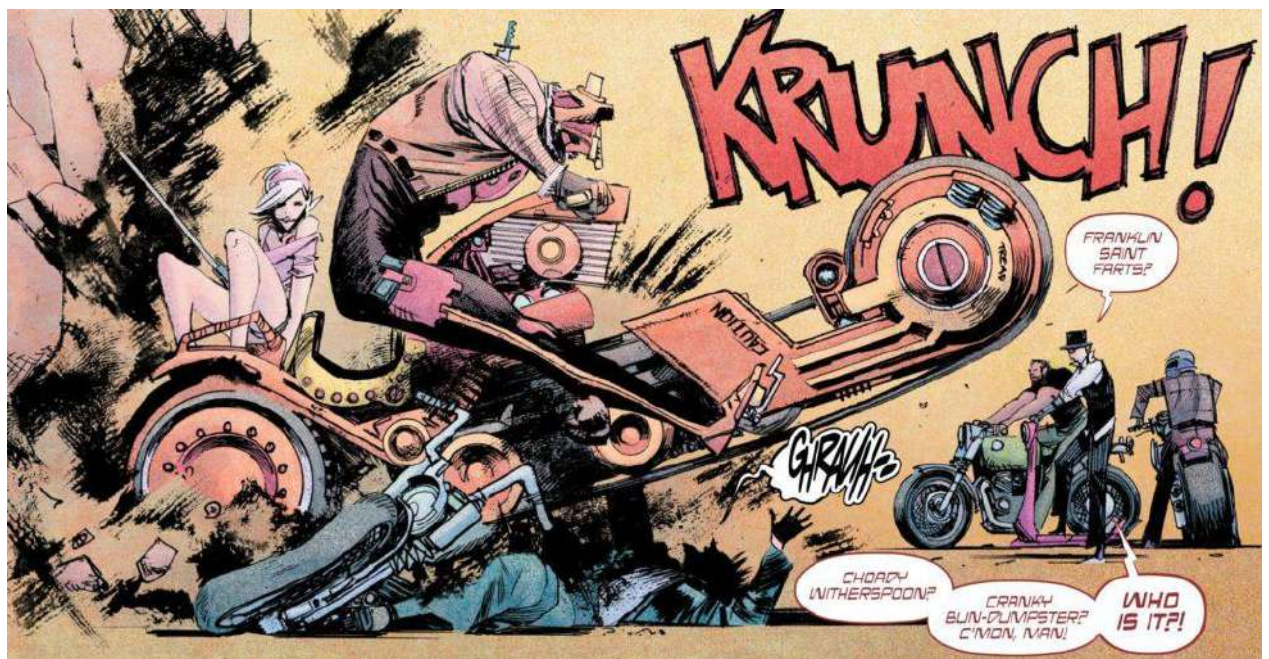


Рис. 10 — Візуальний стиль коміксу «Tokyo Ghost»



Рис. 11 — Візуальний стиль коміксу «Tokyo Ghost»

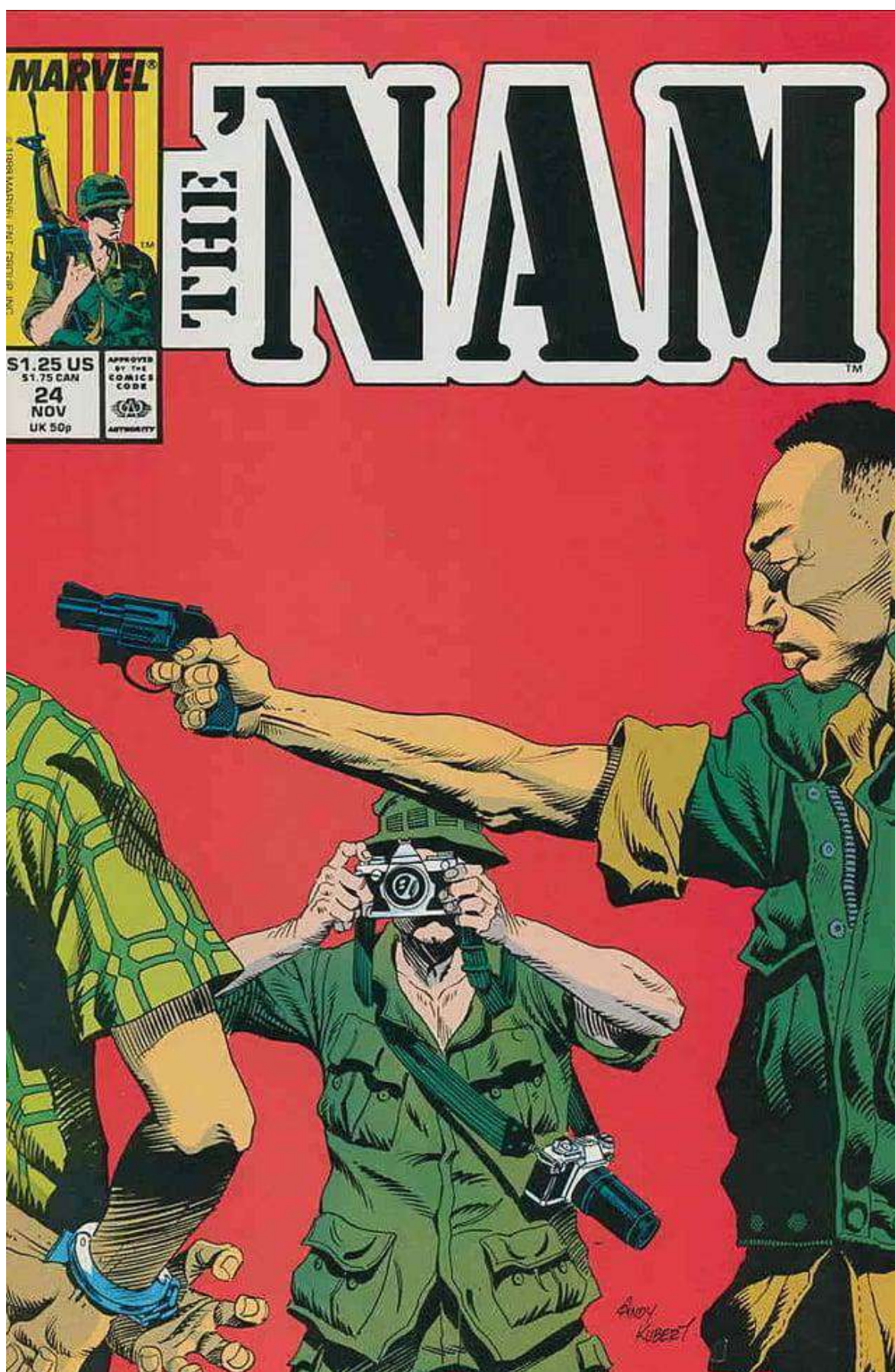


Рис. 12 — Обкладинка коміксу « The NAM»

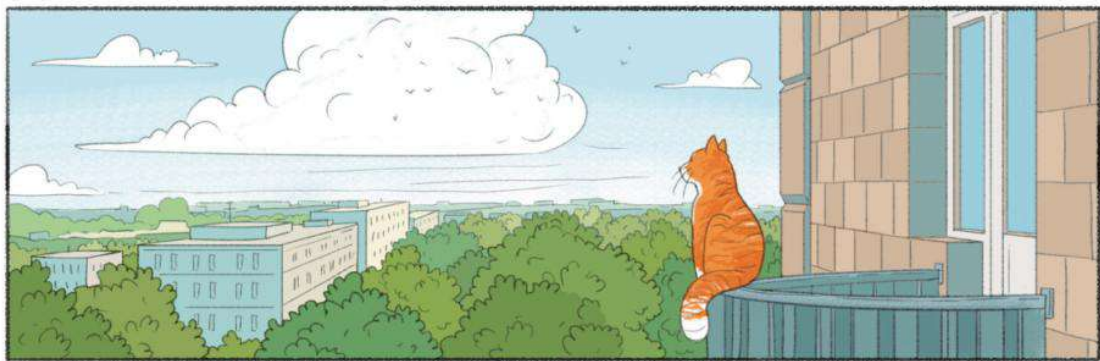


Рис. 13 — візуальний стиль коміксу «Мій тато повернувся з війни»



Рис. 14 — візуальний стиль коміксу «Мій тато повернувся з війни»



Рис. 15 — візуальний стиль коміксу «Іду на штурм»



Рис. 16 — обкладинка коміксу «Іду на штурм»



Рис. 17 — візуальний стиль коміксу «Коротка історія довгої війни»



Рис. 18 — концепт персонажа з коміксу «Втрата Сигналу»



Рис. 19 — розворот з коміксу «Втрата Сигналу»

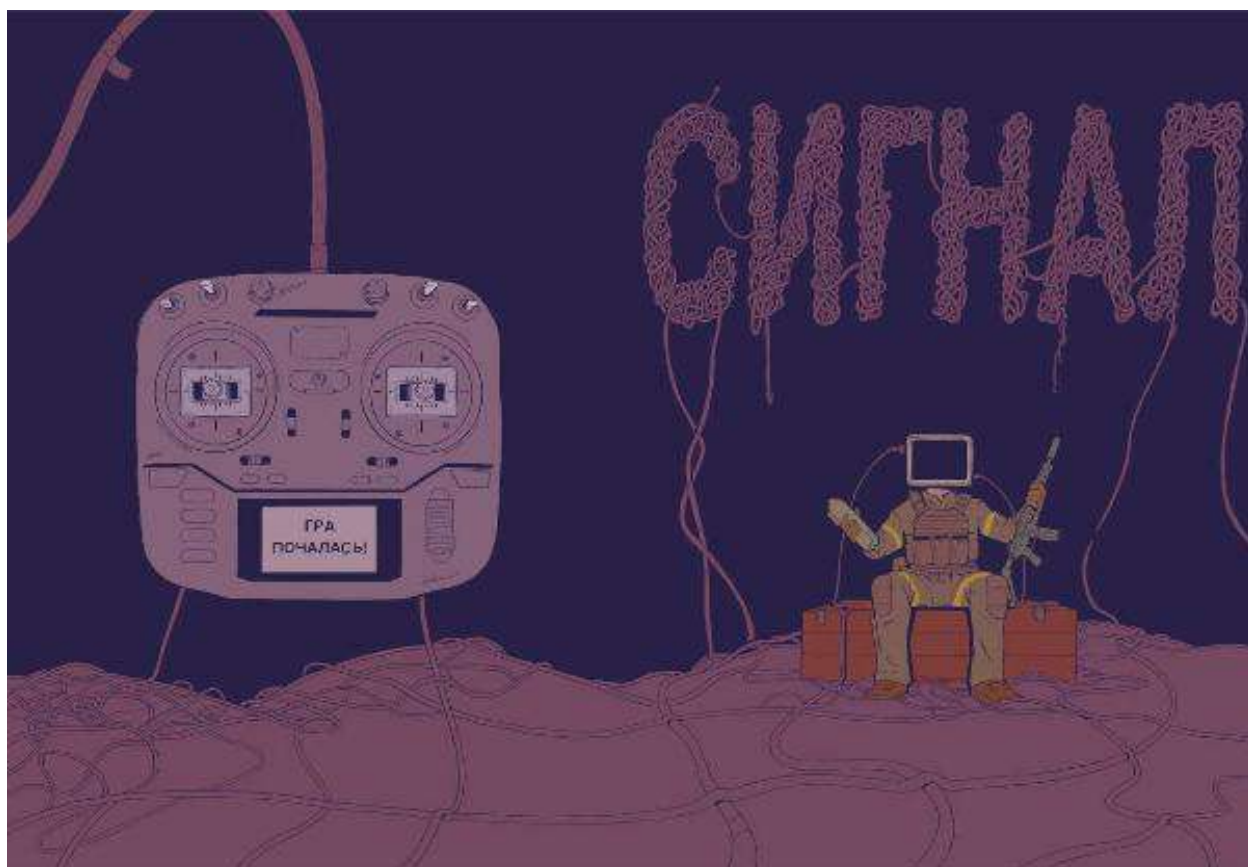


Рис. 20 — обкладинка коміксу «Втрата Сигналу»

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра Графіки

СЕРІЯ ІЛЮСТРАЦІЙ «МІСЦЯ, В ЯКИХ МЕНЕ БІЛЬШЕ НЕМАЄ»

(ТЕМА - СПОГАДИ ДИТИНСТВА ЯК ШЛЯХ ДО СЕБЕ:

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ВТРАТИ ДОМУ ТА ПОШУКУ ІДЕНТИЧНОСТІ)

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Бардусова Анна Ігорівна

Науковий Керівник

доцент Максим РОЗЕНФЕЛЬД

Рецензент

Директор видавництва «Astra»,

головний редактор

Нані ДЖАВАХІДЗЕ

Харків 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ	8
1.1 Основна концепція теми	8
Висновки до першого розділу.....	10
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	11
2.1 Вступ. Контекст війни та потреба художньої відповіді.....	11
2.2 Огляд сучасних платформ та спільнот на тему воєнного мистецтва.....	11
2.3 Аналіз окремих художників та робіт.....	12
2.4 Порівняння з концепцією серії «Місця, в яких мене більше немає».....	13
Висновки до другого розділу.....	13
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	15
3.1 Загальне візуальне рішення	15
3.2 Техніка виконання.....	20
Висновки до третього розділу	21
ВИСНОВКИ	22
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	23
ДОДАТОК 1	24
ДОДАТОК 2	31

ВСТУП

1.1 Основна концепція теми

Сучасне мистецтво все частіше торкається тем, пов'язаних із внутрішнім станом людини її психоемоційним досвідом, пережитими травмами, трансформаціями, які раптово або поступово виникають через зовнішні події. Ми всі зараз ніби живемо в умовах постійної зміни, і кожного разу доводиться наново збирати себе, шукати якісь точки опори, які не завжди очевидні. Інколи згадувати те, що було в минулому, і водночас якось уміщати себе в теперішнє, яке теж змінюється швидше, ніж встигаєш звикнути.

Ідея дому, мабуть, це одна з найглибших і найскладніших тем. Дім це ж не просто місце, де ти жив. Це щось значно більшу. Відчуття, що ти десь потрібен, що тебе пам'ятають, що ти частина чогось. У дитинстві дім це взагалі маленький всесвіт. Там безпечно, там усе починається. Але що робити, коли дому більше немає? Коли місце, яке було твоєю точкою відліку, просто зникає фізично чи психологічно? Особливо зараз, під час повномасштабної війни, коли мільйони людей вимушені покинути свої домівки. Це вже навіть не абстрактна тема це реальність, яка торкнулась майже кожного.

Моя робота «Місця, в яких мене більше немає» це, по суті, моя особиста спроба розібратися з власною втратою. Через серію ілюстрацій я намагаюсь заглянути в ту порожнечу, яка з'являється, коли твоє дитинство ніби залишається без свого фізичного місця. Хочу прожити ці емоції, зрозуміти їх, не тікаючи. Це не просто про відсутність дому як будівлі. Це про втрату частини себе, яку колись було легко відчуту варто було лише повернутись у знайому кімнату, пройтись знайомою вулицею. А тепер цього всього немає. І ти ніби мусиш навчитися знову розпізнавати себе в нових реаліях. Як знайти себе, коли те, що тебе формувало, зникло? Як жити з тим, що місця з твоїх спогадів тепер або недосяжні, або взагалі не існують?

Для митця, який пережив втрату дому чи вимушене переміщення, творчість стає не просто способом висловитись. Це спосіб зібрати себе заново, побачити, що з тобою відбулося. Через колір, лінію, композицію можна передати те, що важко сказати словами: ностальгію, втрату, розгубленість, біль. І десь між ними надію. Мистецтво вміє говорити без слів, на рівні досвіду, інтуїції. Можливо, саме тому воно стає таким важливим зараз, коли у нас у всіх багато спільних ран, і кожен намагається знайти спосіб їх висловити.

Ілюстрація для мене це спосіб говорити про складні емоції простою мовою. Вона дозволяє передати те, що важко пояснити словами. Часто ілюстрація ніби спрощує реальність, залишаючи тільки найважливе. І саме через це людям легше відчувати те, що я хочу сказати. Образи, які я створюю, одночасно дуже особисті, але й універсальні, бо в них впізнають себе багато людей, які пережили війну.

Через візуальні історії я хочу показати, який він емоційний досвід вимушеного переселення. Щоб інші люди могли хоча б частково зрозуміти тих, хто втратив свій дім і намагається жити далі.

В умовах війни в Україні це все відчувається особливо сильно. Люди втратили не тільки стіни й речі. Вони втратили частину себе, частину свого життя. І вони ніби зависають між тим, ким були раніше, і тим, ким змушені стати зараз. Через ілюстрації я намагаюся показати цей внутрішній стан коли ти ніби йдеш вперед, але серце постійно озирається назад.

Головною темою і інструментом цього проєкту стали дитячі спогади. Ці спогади ніби маленькі частинки втраченого дому. Вони зберігають тепло минулого і допомагають триматися, коли все навколо невизначене. Через ці уривки пам'яті та образи дитинства авторка показує, як змінюється людина всередині і як поступово відновлюється відчуття себе.

Метою цього дипломного проєкту є створення серії ілюстрацій, які показують, як змінюється особистість після втрати дому та звичного життя. У проєкті поєднано реальні матеріали (фрагменти спогадів, архівні

зображення, деталі з дитинства) з абстрактними та символічними формами. Це створює простір для власного розуміння, емоційного відгуку та роздумів.

Актуальність теми

У сучасних умовах українського суспільства, що зазнає глибоких трансформацій унаслідок війни, особливої актуальності набувають дослідження, присвячені ідентичності особистості, втраті дому та засобам осмислення травматичного досвіду. Мистецтво, зокрема візуальне, виступає потужним інструментом рефлексії, зцілення та переосмислення життєвих подій, тому дослідження його ролі в процесі формування і трансформації особистісної ідентичності є важливим.

Ця робота народилася з особистого досвіду автора. Дитинство пройшло в Мирнограді на Донеччині. В місті, яке постраждало від війни. Втратити знайомий простір, відчувати, що рідне місто зникає, дуже непросто. Саме це спонукало звернутися до теми втрати дому, спогадів дитинства та того, як усе це впливає на внутрішній світ людини.

Ця тема дозволяє дивитися на ідентичність з різних сторін. Вона поєднує теоретичні знання з практикою художньої роботи, що допомагає показати не тільки зовнішні події, а й внутрішні переживання, емоції та процеси трансформації. Мистецтво в такому контексті стає способом зрозуміти себе, переосмислити власний досвід і навіть знайти опору, коли все навколо змінюється.

Таким чином, актуальність, особиста зацікавленість, а також соціально-культурний контекст визначили вибір даної теми як об'єкта наукового дослідження. Робота в цьому напрямі сприяє формуванню нового наративу про досвід втрати, пошуку себе та відновлення через творчість.

Новизна цієї роботи в тому, що вона поєднує особисті спогади з великою соціальною темою, війною та її впливом на внутрішній світ людини. Тут

важливо не тільки показати те, що відбувається зовні, але й передати емоції, які залишає ця втрата.

Ще однією особливістю роботи є використання різних технік таких як: акварель, графіка та цифрова графіка. Це дозволяє створювати багат шарові образи, які живуть на кількох рівнях.

Ця робота це спроба знайти новий спосіб говорити мовою образів про складний досвід, який зараз переживає ціле покоління українців. Вона про втрату дому, про зміни, які відбуваються всередині людини, коли її світ перевертається, і про пошук себе в цих нових умовах. Кожен малюнок, кожна лінія, кожен колір це маленька спроба передати переживання, які важко словами висловити. Вона не лише про особисту історію, а й про спільний досвід, який об'єднує багатьох людей. Вона показує шлях від втрати до відновлення, від руйнування до переосмислення себе, від мовчання до можливості висловитися через образи.

Мета і завдання роботи

Метою даної наукової роботи є дослідження психоемоційної трансформації особистісної ідентичності в умовах втрати дому через візуальне мистецтво, зокрема шляхом аналізу художньої візуалізації спогадів дитинства як засобу самовизначення та подолання екзистенційної кризи.

Завдання дослідження

1. Розібратися, як вчені розуміють ідентичність, особливо коли йдеться про втрату, травму або складні життєві кризи.
2. Дослідити, як візуальне мистецтво допомагає осмислити переживання, знайти внутрішню рівновагу та зрозуміти себе в складних умовах.
3. Подивитися на приклади робіт художників, де важливу роль відіграють тема втрати дому та спогади дитинства.
4. На основі власного досвіду створити власний мистецький проєкт, який показує, як змінюється людина через спогади та переживання.

5. Перевірити, наскільки візуальне мистецтво допомагає зрозуміти свій досвід і знайти нову ідентичність.

Висновки

Ця робота - це моя спроба візуально поговорити про втрату, пам'ять і пошук себе. Через серію ілюстрацій я досліджую, що відчуває людина, коли вона змінює місце проживання не за власним бажанням, а тому що мусить. Втрата дому це не тільки про фізичне, це про психологічну зміну, яка може дуже вплинути на ідентичність. Я хочу, щоб ці роботи допомогли краще зрозуміти, як люди намагаються знайти своє місце в світі, навіть після великої втрати. І як, попри все, ми продовжуємо шукати простір, у якому знову зможемо відчути себе частиною спільноти.

РОЗДІЛ 1 КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ

1.1 Основна концепція теми

Ця серія ілюстрацій називається «Місця, в яких мене більше немає». Вона розповідає про те, як ми переживаємо втрату дому і шукаємо себе знову. Тема цієї роботи це дитячі спогади як шлях до розуміння себе. Ідея з'явилася з того, що багато людей, особливо в умовах війни, змушені залишати свої домівки, і з цим приходять не тільки фізична, а й емоційна втрата. Втрата місця, де ми відчували себе в безпеці, зв'язок з минулим, це велика внутрішня травма. Дитинство це час, коли ми починаємо формуватися як особистості. Саме в дитинстві ми навчаємось бути кимось, будувати своє розуміння світу. І ці спогади з дитинства, навіть якщо вони дуже туманні, завжди залишаються з нами. І ось коли все, що було тобі знайоме: дім, місце, де ти виріс, раптом зникає, це ставить під сумнів все, що ти знав про себе. Іноді важко навіть усвідомити той момент, коли раптом розумієш: усе, що було звичним, зникло, і тобі доводиться починати з чистого аркуша.

Ця серія ілюстрацій це спроба висловити, як відчувається втрата дому, себе і тієї внутрішньої опори, на яку трималося життя. Це дуже особистий досвід, але водночас він знайомий багатьом. Через метафори, текстури, розриви й фрагменти я намагаюся показати стан людини, яка ніби зависла в повітрі: землі під ногами вже немає, проте вона все одно намагається скласти себе знову з того що залишилось, зі спогадів, які ще тримаються.

У цій серії мені хотілося передати саме шлях пошуку. Коли твоє колишнє місце сили зникло, і ти намагаєшся створити нове, хоча не маєш жодного орієнтиру. Кожна робота це спроба впіймати ту секунду, коли усвідомлюєш, що того дому, що визначав тебе, більше немає. І раптом розумієш, що дім це не стіни. Це щось значно глибше, частина тебе самого, яка живе всередині, навіть якщо зовні вже нічого не залишилося. Це ті образи, які ти носиш у собі, навіть якщо в реальному світі від них нічого не залишилося. Я не намагаюсь показати повну картину втрати, а скоріше її окремі елементи.

Наприклад, на деяких ілюстраціях видно, як персонажі стоять у порожніх, темних просторах, а інші ніби зникають у тому просторі, що колись був домом. Це як образи спогадів, які починають стиратися. Дуже часто світло грає важливу роль у моїх роботах. Через світло і тінь глядач має відчувати саме цю відсутність. Іноді люди на ілюстраціях виглядають так, ніби вони трохи розчиняються в повітрі, а їхні тіні нечіткі, ніби втратили форму. У цих роботах багато мотивів порожнечі: порожні кімнати, покинуті будинки. Це про ті внутрішні порожнечі, які з'являються після втрати.

Та попри це все у цих ілюстраціях є й надія. Це не лише історія про те, що зникає. Це ще й про пошук нового ґрунту під ногами. Я використовую чорні та сірі відтінки, бо вони допомагають передати цю невизначеність. Вони створюють відчуття, що світ ще не фокусі: щось попереду є, але поки що нечітко, наче спогад, який не встигаєш упіймати.

Це не буквальна оповідь і не сюжет у класичному розумінні. У цій серії немає звичного головного героя. Замість нього з'являється невеличка фігура інколи силует, інколи просто тінь, яка є внутрішнім «я». Це не портрет конкретної людини, а радше форма, через яку можна прожити певний стан.

Ця фігура виникає в просторах, що поступово віддаляються від реальності: у старих касетах, які пам'ятають більше за людей; у дзеркалах, що вже нічого не відбивають; у швах, якими ніби намагаються скласти фрагменти чийхось чужих історій; у краєвидах, які розмиваються й тануть так швидко, що ти навіть не встигаєш згадати, звідки їх знаєш. Кожна ілюстрація - як автономна метафора, але всі вони об'єднані по настрою, стилістично та композиційно. Всі разом вони складають візуальний цикл, своєрідну книжку без тексту, де замість сторінок - фрагменти себе, замість сюжету - емоційна топографія втрати.

Ключова художня мета серії - дослідити, як книжкова ілюстрація може передавати нематеріальні, внутрішні стани: розгубленість, фрагментацію, відчуття «розшитості», відсутності місця, до якого належиш. На відміну від класичної книжкової ілюстрації, яка служить текстові, тут ілюстрація

виконує самостійну наративну функцію - вона створює образи, які працюють як візуальні поезії або психоемоційні мапи. Глядач запрошений не до прочитання історії, а до проживання досвіду через образ.

Цей проєкт має особливу актуальність у сучасному українському контексті. Через війну мільйони людей втратили свої домівки, розірвали зв'язки з просторами дитинства, з місцями сили, з культурним контекстом, у якому виростали. Така втрата - не лише фізична, вона також має глибокий вплив на психологічний ідентифікаційний центр. Людина, що втратила дім, змушена наново себе збирати: через пам'ять, через символи, через образи. Саме тому художня робота з цією темою є не просто особистою рефлексією, а внеском у візуальну розмову про втрату, відновлення, пам'ять і відсутність.

Серія демонструє, як книжкова графіка може виходити за межі літературного супроводу, наближаючись до візуального есею чи артбуку - особливо в час, коли ми втратили мову для опису втрат, і мусимо створювати нову образну.

Висновки до першого розділу

Серія ілюстрацій «Місця, в яких мене більше немає» розповідає про те, як відчуваєш втрату дому і разом із ним частини себе. Вона про той момент, коли ти вже не в минулому, але ще й не в новому житті коли все всередині змішалось, і ти намагаєшся зрозуміти, ким тепер є. Кожна ілюстрація через кольори, деталі і символи передає цей стан.

Темні кольори разом із м'яким світлом показують боротьбу між болем і надією. Світло, що пробивається крізь темряву, нагадує, що навіть у найскладніші моменти залишається щось, за що можна триматися.

В цілому ця серія про внутрішні зміни. Про те, як люди намагаються зібрати себе після втрати і звикнути до нової реальності, де вже немає колишнього тепла і затишку. Це історія не тільки про втрату, а й про пошук нового сенсу і спробу зберегти зв'язок із тим, що залишилося.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1 Вступ. Контекст війни та потреба художньої відповіді

Повномасштабне вторгнення Росії в Україну у 2022 році радикально змінило не лише політичну та соціальну реальність країни, а й саму структуру повсякденного досвіду українців. Простір, який раніше сприймався як стабільний і знайомий, став небезпечним, фрагментованим, а подекуди повністю знищеним. Мільйони людей втратили домівки, були змушені покинути свої міста або повернулися до місць, яких більше не існує у первісному вигляді. У цих умовах мистецтво стало способом фіксації втрати, переживання травми та пошуку нової точки опори. Ілюстрація як швидкий, чутливий і глибоко емоційний медіум виявилася надзвичайно важливою для візуального осмислення теми дому, пам'яті та відсутності.

Серія «Місця, в яких мене більше немає» органічно вписується в цю культурну ситуацію, продовжуючи традицію художньої рефлексії про втрату простору та пошук себе після руйнувань.

2.2 Огляд сучасних платформ та спільнот на тему воєнного мистецтва

Aid2Art [6] - міжнародна гуманітарно-мистецька ініціатива, створена для підтримки українських художників, чиє життя і робота були порушені війною. Платформа функціонує як віртуальна галерея, у якій представлено роботи митців, що реагують на війну: плакати, цифрові ілюстрації, концептуальні роботи. Багато з них розкривають тему втрати дому, втрати міста, внутрішнього переселення, руйнування особистої історії. У контексті теми дипломної роботи важливо, що Aid2Art слугує не просто архівом мистецтва, а простором колективної пам'яті, у якому художники фіксують те, що зникає у фізичному вимірі.

Sunseed ART [3] - українська платформа плакату й ілюстрації, створена після початку повномасштабної війни. Її мета - підтримка митців та збереження культури через візуальне документування подій. Sunseed ART

також допомагає зрозуміти, як плакат як медіум трансформувався в інструмент опору, соціального свідчення та фіксації болючої реальності.

2.3 Аналіз окремих художників та робіт

У цьому підрозділі розглянемо, як тема втрати дому проявляється у творах сучасних українських ілюстраторів, роботи яких доступні на платформах Aid2Art, Sunseed ART та персональних сайтах.

1. Svitlana Gryb [6]

У роботах Світлани Гриб часто простежується мотив ізолюваності, самотності та втрати безпечного простору. Її ілюстрації використовують м'яку, але емоційно сильну образність, у якій людська постать часто розташована у порожньому, невизначеному середовищі. Це створює відчуття «міжпростору», стану, знайомого багатьом переселенцям, які більше не мають точки повернення.

2. Foya Masha - робота «Safe Place» [5]

Маша Фоя створює лаконічні, виразні ілюстрації з чіткою композицією та символічною мовою. У роботі «Safe Place» дім постає не як будівля, а як тендітний символ безпеки, який легко порушити. Робота передає крихкість простору, який ми звикли називати «домом», та відчуття його підвішеності під час війни.

Цей образ близький до концепції дипломної серії, де місця стають порожніми не тому, що фізично зникли, а тому що суб'єкт більше не може до них повернутися, емоційно чи фактично.

3. Наталя Шульга [9]

У роботах Наталі Шульги часто зустрічається поєднання дитячої простоти та глибокої емоційної напруги. Художниця працює з темою втрати через метафори дороги, відстані, розриву зв'язку. Її візуальна мова нагадує щось знайоме, тепле, але спотворене війною - ніби фрагменти дитячих спогадів, які повертаються у тривожній формі.

4. Олексій Ревіка [3]

Ревіка працює з графічним, часто мінімалістичним підходом, який різко підкреслює емоційний зміст зображення. У його плакатах часто з'являється зруйнована або порожня архітектура, дім як оболонка, що більше не виконує своєї функції. Такий погляд перегукується з ідеєю «місць-привидів», у яких колись було життя.

5. Anna Sarvira [4]

Анна Сарвіра - одна з найвідоміших українських ілюстраторок сучасності. У її роботах війна відображається не через прямі сцени руйнувань, а через зміну атмосфери: напруження, тривога, розгубленість, фрагментованість простору. Її підхід акцентує не на фізичній втраті дому, а на психологічній: коли навіть знайомі місця стають чужими.

2.4 Порівняння з концепцією серії «Місця, в яких мене більше немає»

Серія досліджує особисту пам'ять про місця, які перестали бути твоїми емоційно, фізично або символічно. У цьому серія перегукується з підходами вищезгаданих художників. У серії простір може бути символічним, узагальненим, перетвореним на метафору, може з'являтися мотив відстані, втрати контакту з минулим, відчувається тема самотності у просторі, який більше не відповідає на присутність людини.

Однак проєкт має власну унікальність. Він фокусується не на колективній втраті, а на інтимному, особистому досвіді, який відображає глибоко суб'єктивну історію. Серія акцентується на емоціях.

Висновки

Аналіз художніх аналогів показує, що тема втрати дому є однією з центральних у сучасному українському мистецтві. Платформи Aid2Art і Sunseed ART демонструють масштаб та багатогранність художньої реакції на війну, а роботи сучасних митців, наприклад від Світлани Гриб, Анни Сарвіри формують широкий візуальний контекст, у якому тема дому розкривається через пам'ять, втрату, відстань і внутрішню трансформацію.

У цьому культурному полі серія «Місця, в яких мене більше немає» продовжує важливу лінію художнього осмислення війни, але водночас додає новий, особистий і глибоко психологічний вимір. Робота розвиває тему не лише через фіксацію руйнувань, а й через емоційний досвід втрати простору, що формує нову візуальну мову пам'яті у сучасному українському мистецтві.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне візуальне рішення

Серія ілюстрацій «Місця, в яких мене більше немає» створена з використанням цифрових інструментів на планшеті за допомогою програми Adobe Fresco. Це дало мені змогу відтворити емоційні настрої та складні текстури, не обмежуючи себе в засобах втілення. Моя мета полягала в тому, щоб через цифрові можливості передати атмосферу втрати і пошуку нової ідентичності.

Візуальне рішення кожної роботи обране таким чином, щоб підкреслити основні теми - порожнечу, розпад і незавершеність, які співвідносяться з процесом втрати дому. Використання чорно-білої палітри створює відчуття самотності, але водночас світлі елементи в деяких ілюстраціях, такі як освітлені будинки, фігури або сходи, додають відчуття надії й пошуку.

Всі образи мають чітко виражену символіку: зруйновані місця, порожні вокзали, розбиті предмети, а також персонажі, що шукають свій шлях. Це все взаємопов'язано з темою спогадів, втрат і пошуку нового дому. Кожна ілюстрація створює ефект внутрішньої порожнечі, не завершеності, що посилюється відсутністю колірної насиченості. Але у всіх роботах є також світлі елементи, які символізують прагнення, бажання знайти себе або знайти новий шлях.

Перша ілюстрація: Зникла дорога

Ця ілюстрація передає відчуття втрати й суму. Дівчинка стоїть на дорозі, що розламалася й більше не веде до її дому. Колись це був шлях, знайомий і близький, але тепер він зруйнований, і повернення неможливе. Вона дивиться на нього з болем і розуміє, що дім залишився тільки у спогадах.

Тріщини на землі символізують розрив із минулим, з тим, що колись давало тепло й безпеку. Разом із дорогою ніби зникла не лише будівля, а й

частинка її самої усе те, що було пов'язане з домом. Дівчинка виглядає замисленою, ніби намагається прийняти те, що сталося, і знайти сили рухатися далі.

Будинок у далині ще видно, але він здається примарним, неначе сон або спогад. Світло біля нього м'яке, але вже не досягне воно належить минулому.

Сенс цієї ілюстрації в тому, що іноді ми втрачаємо те, що для нас було найріднішим, і більше не можемо повернути це. Але навіть у цьому болі є момент росту: дівчинка стоїть на межі старого і нового життя. І хоч новий шлях ще не видно, він обов'язково з'явиться.

Друга ілюстрація: «Стрічка, що тримає дім»

На цій ілюстрації зображена стара відеокасета. Вона лежить посеред пустої, темної вулиці, де видно зруйновані будинки. Із касети тягнеться довга стрічка, яка ніби піднімається в повітря і веде кудись углиб пейзажу. Сенс цієї роботи в тому, що касета тут символізує спогади з дитинства. Колись на такі касети записували важливі моменти: сімейні свята, перші кроки, поїздки, прості дні вдома. Хоч самого дому вже не існує, стрічка все одно ніби тягнеться туди, де колись було щось близьке й тепле. Навколо темний, трошки приглушений пейзаж, але сама стрічка здається світлішою. Це про те, що навіть коли місце зникає, спогади не зникають разом із ним. Вони розмиваються, стають менш чіткими, але все одно живуть у тобі.

Ця робота про те, як крихітна деталь з минулого може зберігати атмосферу дому, якого вже давно немає. Касета маленький носій великої пам'яті, нагадування про те, що колись там був ти, твоє життя, твоя історія.

Третя ілюстрація: «Шви пам'яті»

На ілюстрації зображена дівчинка, яка стоїть у тихій, затемненій кімнаті. У її руках тонка нитка. Дівчинка тримає її з особливою ніжністю, ніби ця нитка останній зв'язок із чимось дуже важливим. Вона намагається нею з'єднати

фрагменти своїх спогадів, те, що залишилося від минулого, яке було їй дорогим.

Кімната порожня, стіни розмиті, а на них ледь видно сліди ниток. Вони ніби свідчення того, що дівчинка вже не вперше намагається зібрати своє минуле до купи.

Це не просто спогади це частини її самої, її історії. І хоча вона знає, що минуле не повернеться, усе одно намагається зберегти.

Від неї виходить м'яке світло, трохи золотаве. Це світло як нагадування, що навіть у темряві завжди залишається щось, що варте того, щоб його берегти. Воно тримає її, не дає впасти у відчай, дозволяє відчувати, що частинка добра й любові нікуди не зникла.

Проте ця нитка дуже тендітна. Вона не може повернути час назад, не здатна оживити те, що втрачено, але може з'єднати все, що ще залишилося в душі. Ілюстрація говорить про те, як важливо триматися за те, що нас гріє, навіть якщо це лише спогади. Дівчинка наче символ кожного, хто намагається не втратити себе після болю, хто вчиться приймати втрату, але не дозволяє їй знищити тепло всередині.

Четверта ілюстрація: «Порожній вокзал»

У цій ілюстрації я хотіла передати відчуття порожнечі, яке виникає, коли ти ніби стоїш на вокзалі, але вже знаєш, що потяг не приїде. Місце знайоме, будівлі, колії, все ніби так, як має бути, але водночас щось зовсім не так. Жодного руху, жодного звуку. Все застигло.

На передньому плані стоїть маленька фігура. Вона світиться, ніби трохи не з цього світу. У руці валіза, як символ того, що вона все ще хоче кудись піти, але не знає куди. Це той стан, коли наче готова рушати вперед, але перед тобою тільки темрява, і ніхто не каже, в який бік рухатися.

Колії тягнуться вдалечінь, але ведуть у туман. І це дуже схоже на відчуття, коли життя різко змінюється, і ти намагаєшся знайти хоч якийсь напрямок, але все навколо виглядає невизначеним і сірим.

Світіння цієї фігури наче маленький внутрішній вогник, який не гасне, навіть коли навколо все виглядає мертвим або застиглим. Це не про відчай, швидше про той момент, коли ти завмер й не розумієш, куди рухатися далі.

Ця робота про розгубленість. Про стан, коли ти стоїш із валізою, а звичний маршрут раптом перестав існувати. І ти просто залишаєшся на місці, бо поки що інакше не можеш.

П'ята ілюстрація: «Дзеркала, що не відображають»

На цій ілюстрації зображена дівчина, яка стоїть у тиші й трохи ніби загублена в своїх думках. Вона виглядає спокійною, але видно, що всередині в неї щось болять, щось важливе змінилося. Вона тримає руки так, ніби намагається зібрати себе, заспокоїти, зрозуміти, що відбувається.

Позаду неї розбите скло. Це не просто декоративний фон. Це символ того, що її внутрішній світ теж у певному сенсі тріснув. Колись це «скло» було наче дзеркалом, у якому вона могла бачити себе й своє життя. А тепер там замість відображення лише уламки, лінії, сліди, в яких нічого не розгледіти чітко.

Так буває, коли переживаєш щось травматичне: дивишся в себе, а ніби нічого не бачиш. Уламки пам'яті, шматки минулого, які не складаються в цілу картинку.

На тлі можна помітити розмиті образи щось схоже на дім, на старі речі, на спогади. У цих тріщинах ніби оживають давні спогади такі нечіткі, розмиті, але все ж важливі. Вони вже не такі ясні, як колись у дитинстві, та все одно лишаються частиною нас, тим, що формує навіть тоді, коли ми цього не помічаємо.

Ця ілюстрація про те, що минуле інколи тріскається, як тонке скло. І ти стоїш перед цими уламками, намагаючись знову зібрати себе до купи. Це мить, коли ти вперше по справжньому бачиш свої надломи й болючі місця. І замість того, щоб тікати від них, починаєш розуміти, що саме через ці слабкі точки з'являється нове усвідомлення себе. Пам'ять уже не така яскрава, біль

не кричить, але ще є всередині. І поступово, дуже повільно, приходить прийняття.

Шоста ілюстрація: «Драбина всередину»

У цій роботі я намагалася передати почуття, яке з'являється тоді, коли дім перестає бути місцем повернення. Він і далі живе в пам'яті світлий, теплий, майже дотиковий, — але насправді вже далеко поза межами досяжного. Тому цей будинок ніби завис у повітрі: як спогад, що втратив ґрунт. Він світиться тим особливим світлом, яке має тільки те, що нам неймовірно дороге, те, що ми вперто тримаємо всередині, навіть коли зовнішній світ руйнується.

Драбина, що тягнеться вгору, з'явилася майже сама. Для мене вона стала образом цієї дивної й болісної дистанції. Це наче шлях назад, але такий довгий і хисткий, що кожен крок здається випробуванням. Ти ніби знаєш, куди прагнеш повернутися, але всередині вже визнаєш: це повернення не буде простим. А може, й не станеться взагалі.

Низ роботи темний, важкий, із нечіткими силуетами. Після втрати все здається трохи чужим. Там, де колись було твоє життя, тепер пусто. Між темрявою і світлим домом виникає особливий контраст. Він нагадує, що іноді спогади світять яскравіше за будь-яку реальність. І навіть коли фізичного дому вже немає, він продовжує жити всередині нас.

Ця робота про розгубленість і те, як жити тут і тепер, коли серце твоє ще там, де був твій дім, і де досі шукаєш хоч якусь опору.

Сьома ілюстрація: «Між спокоєм і болем»

Ілюстрація показує дівчину, яка сидить у порожній кімнаті, ніби опинилася у світі, що раптом став холодним і чужим. Зовні вона виглядає спокійною, зосереджено сидить на місці так, наче змирилася з тим, що відбувається. Але всередині вона зовсім інша: схвильована, втомлена, надломлена. Її спина і шия ніби розчиняються у повітрі, розпадаються на дрібні фрагменти це символ того болю, що повільно поглинає її, не даючи опертися на саму себе.

Це часткове «зникнення» немов говорить, що вона вже не може утриматися у тій реальності, яка раніше була для неї звичною і безпечною.

Кімната навколо порожня й холодна. Єдине джерело світла це лампа, що освітлює простір м'яким, але слабким світлом. Вона ніби уособлює надію, яку дівчина намагається в собі вберегти: маленький вогник у темряві, який не здатен зігріти. Світ навколо ніби притих. Усе здається віддаленим, неначе не належить їй. Хоча на обличчі спокій, але всередині все інакше. Серце стискається від болю, що не має слів. Її розмиті контури в ілюстрації нагадують, як вона сама ніби розсипається зсередини: колишнє життя, яким вона жила, наче повільно зникає.

Вона намагається втриматися за реальність, але спогади повертаються хвилями. Через них їй важко зібрати сили, важко знайти опору, важко повернути відчуття себе.

Ця ілюстрація про втрату, яка змінює людину до невпізнання. Про тугу за теплом, що більше не поруч. Про внутрішні рани, яких ніхто не бачить, але які болять довше за будь-які слова.

3.2 Техніка виконання

Ілюстрації були виконані в програмі Adobe Fresco на планшеті, що дало мені змогу працювати з графікою на цифровому рівні, зберігаючи при цьому м'якість і текстурність, властиву традиційному малюнку. Програма дозволяє комбінувати різні стилі та техніки, що зробило можливим створення ефекту розмитості пам'яті, щоб було враження, що образи не є чіткими, але все одно присутні в свідомості.

Для передачі емоційної глибини ілюстрацій я використовувала пензлі, які імітують пастель і олівець, що дозволило створити плавні переходи світла і тіні, а також передати не тільки чіткість, а й певну розмитість, яка відповідає темі спогадів і втрат. Особливу увагу приділено світлотіні, де світло немов пробивається крізь темряву.

Для кожної ілюстрації я вибирала текстури, які дозволяють відтворити ефекти різних матеріалів. М'які переходи між світлом і тінню додають ілюстраціям глибини та об'ємності, водночас залишаючи простір для інтерпретації глядачем. Це дозволило створити атмосферу, де відсутні чіткі межі.

Завдяки використанню цифрових технологій можливо було гратися зі світлом, глибиною і деталями, досягати необхідної контрастності і створити цілісне, емоційно насичене зображення. Водночас, програма Adobe Fresco дала можливість легко експериментувати з різними стилями та ефектами, що дозволило точно передати емоції.

Висновки до третього розділу

Використання цифрових інструментів у поєднанні з традиційними техніками допомогло реалізувати концепцію серії «Місця, в яких мене більше немає», створюючи ілюстрації, які не тільки передають тему втрати і пошуку, але й емоційно насичені. Монохромна палітра і мінімалістичний стиль в поєднанні з цифровими інструментами дозволили створити ефект, де глядач може відчувати не тільки зображену картину, але й емоції, що лежать за її межами.

Цифрові можливості програми Adobe Fresco дійсно відкрили нові можливості для створення графіки з мінімальними витратами часу, з одночасним збереженням текстур і глибини, які б інакше було важко досягти традиційними методами. Роботи передають не тільки візуальну інформацію, але й емоційний настрій, що є найважливішим для серії, яка повинна не просто бути красивою, а й провокувати роздуми і емоції у глядача.

ВИСНОВОК

Дипломна робота «Місця, в яких мене більше немає» досліджує тему втрати дому та її вплив на психоемоційний стан людини через серію ілюстрацій. Вона поєднує особистий досвід автора з ширшим соціально-культурним контекстом сучасної України.

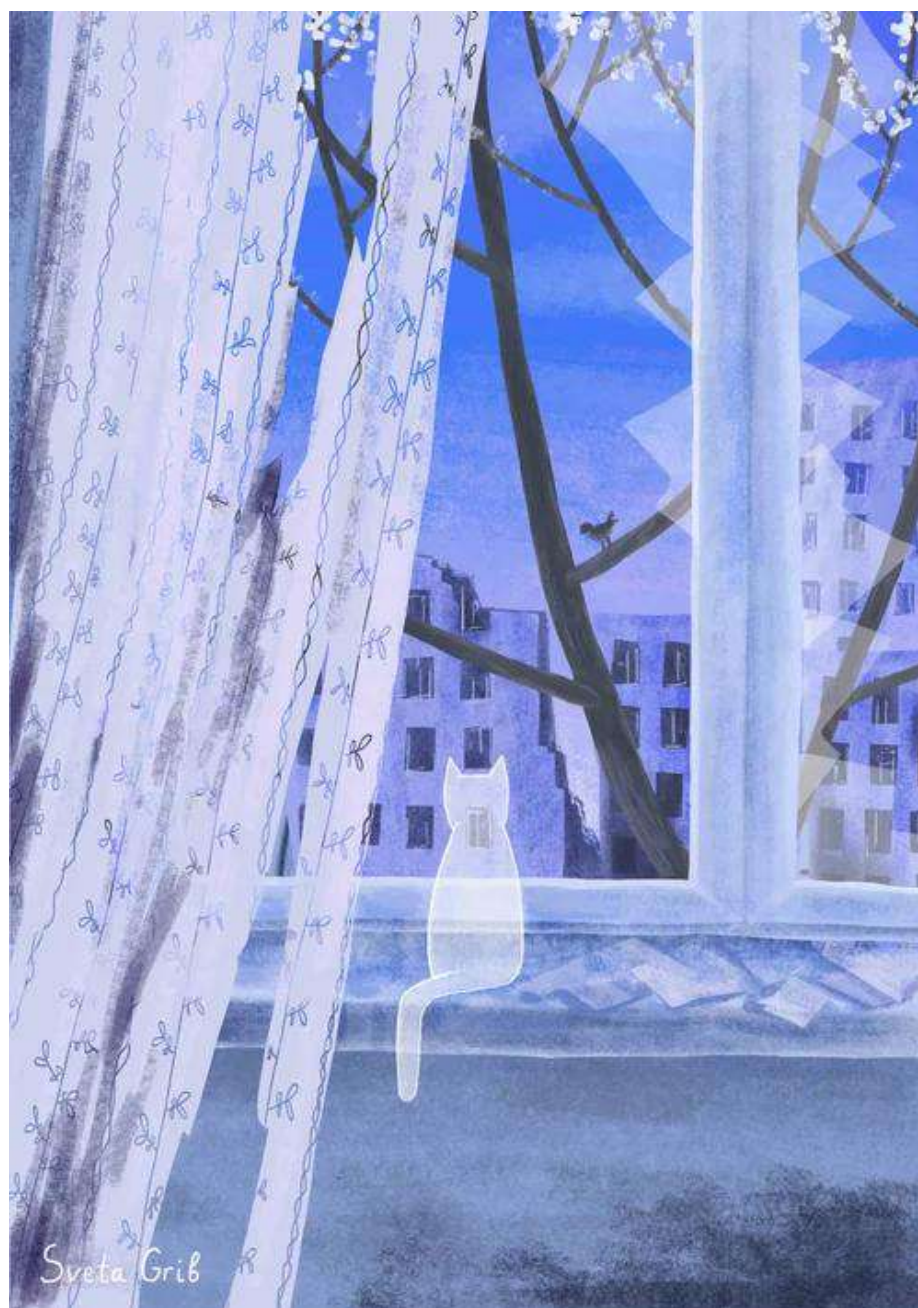
Ця робота дуже особиста: вона частково про власний досвід автора. Але водночас вона про сучасну Україну, про війну, переселення людей, про всі зміни і втрати, які зараз відчуває багато людей. Проведений аналіз показав, що сучасне мистецтво активно досліджує теми внутрішніх переживань, травматичних подій та трансформацій особистості. Втрата дому сприймається не лише як фізичне зникнення простору, але й як серйозна психологічна зміна, яка впливає на ідентичність людини. Ілюстрації серії стають інструментом осмислення цих станів, дозволяючи передати емоційний досвід, який важко висловити словами.

В підсумку, робота додає свій голос у сучасну розмову про втрату, пам'ять і ідентичність. Вона показує, що ілюстрації - це не просто картинки, а спосіб розповісти історію, передати емоції і допомогти іншим відчувати те, що словами не завжди можна передати.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

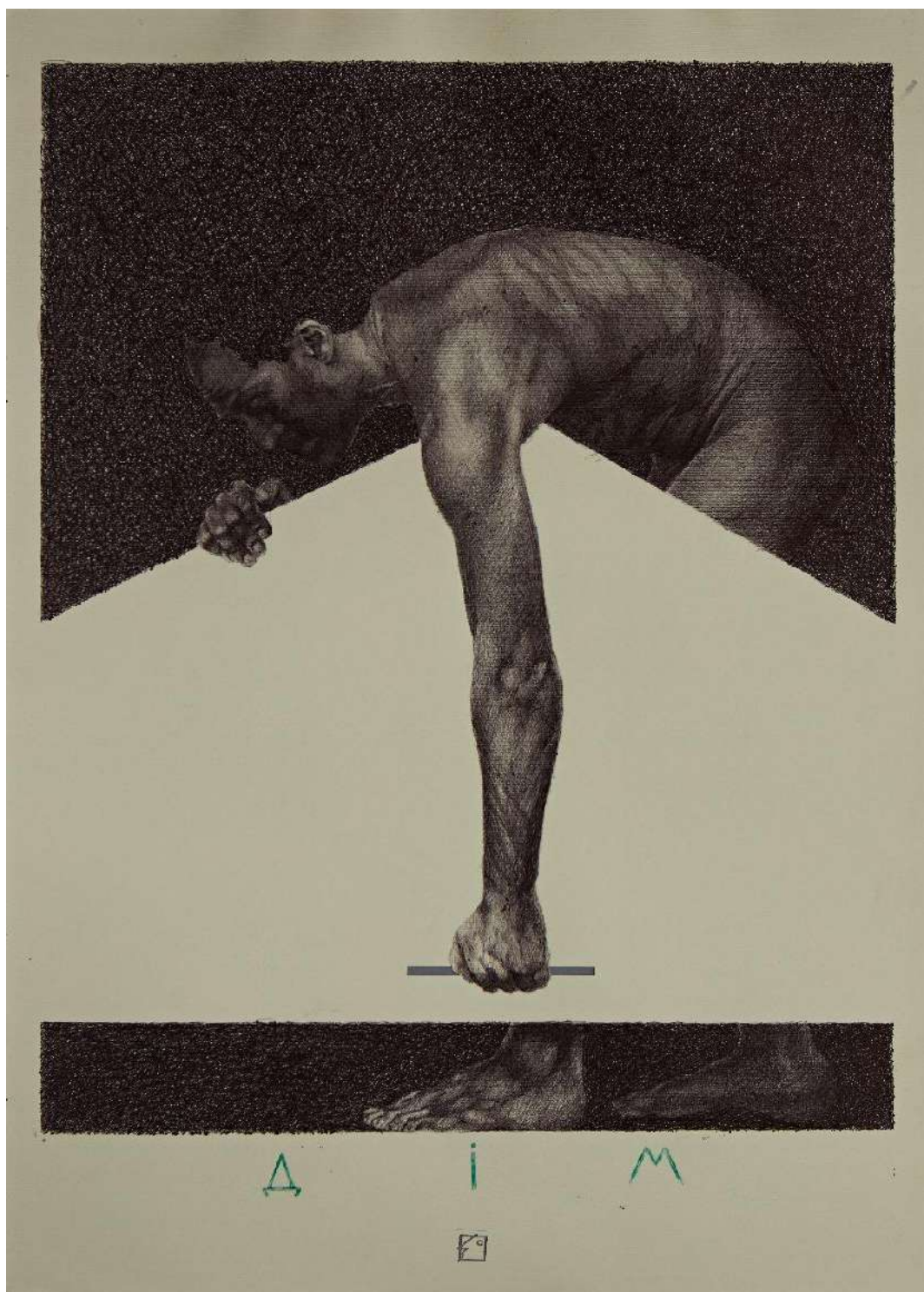
1. Травма, пам'ять та художнє представлення: [Електронний ресурс] // International Journal of Arts and Liberal Studies. – 2025. – Т.1, №1. – С.10-15. – Режим доступу:
<https://www.eduresearchjournal.com/index.php/ijals/article/download/288/291/881>
2. Brown, B.J., Hayes. Травма та пам'ять / [Електронний ресурс] // Journal of Art for Life. – 2025. – Т.7, №1. – С. – Режим доступу:
[file:///C:/Users/annyt/Downloads/bjbrown,+Hayes+Article+-+Trauma+and+Memory+-7\(1\).pdf](file:///C:/Users/annyt/Downloads/bjbrown,+Hayes+Article+-+Trauma+and+Memory+-7(1).pdf)
3. <https://sunseed-art.com/ua/product/64760558e15f120c909e9a9d/distance-2022-88>
4. <https://annasarvira.com/illustration>
5. <https://foya.myportfolio.com/posters>
6. <https://www.aid2art.org/gallery/p/alone>
7. <https://www.illustrateukraine.com/author/webfolks>
8. https://sunseed-art.com/en/product/6425639677a57726d4389b02/safe-place?srsltid=AfmBOopPUkyIKVEK0qarUNAIW6JG0-dGOp6mamdGp_TW6pO0Gc8V5Aut
9. <https://sunseed-art.com/ua/product/6730f42ad5ac16162064d6ba/bye>
10. <https://www.moenchehaus.de/kaiserring/daria-koltsova/>

ДОДАТОК 1



1. Alone

Svitlana Gryb, 2022, Kyiv



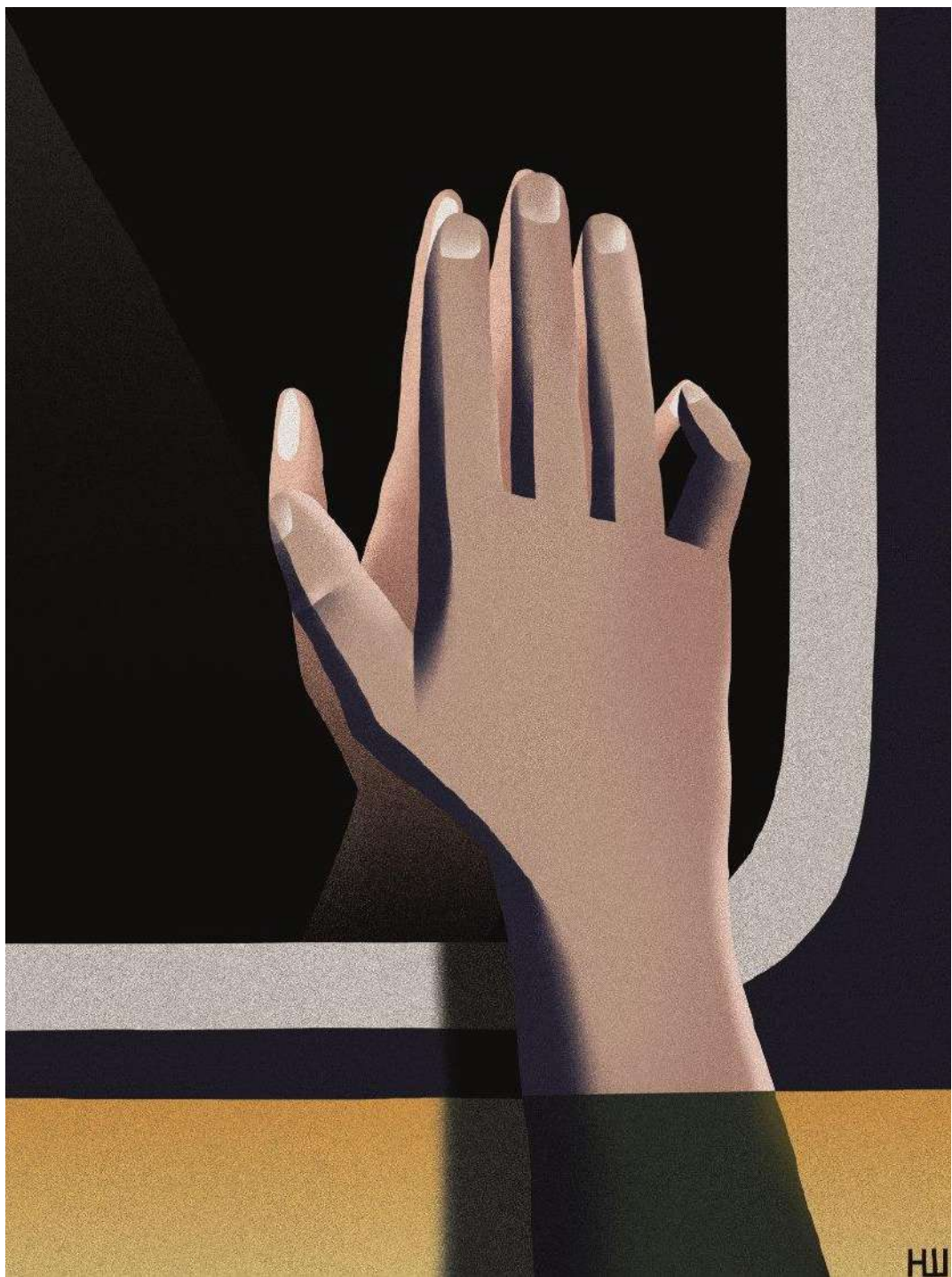
2. Олексій Ревіка

ДІМ, 2022- 48



3. Олексій Ревіка

Відстань, 2022-88



4. Наталя Шульга

«Прощавай»

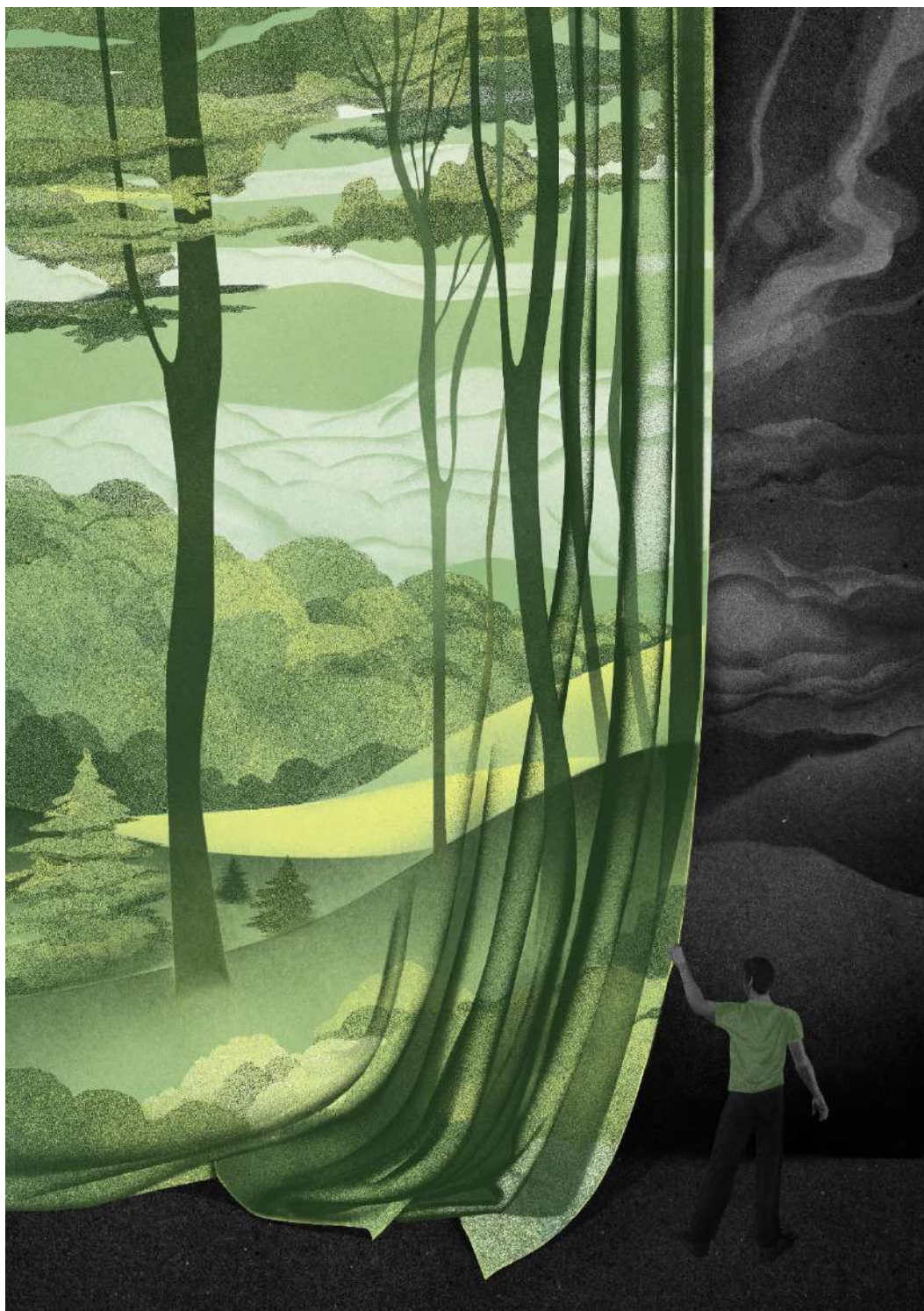


5. Марія Фоя

«Безпечне місце»

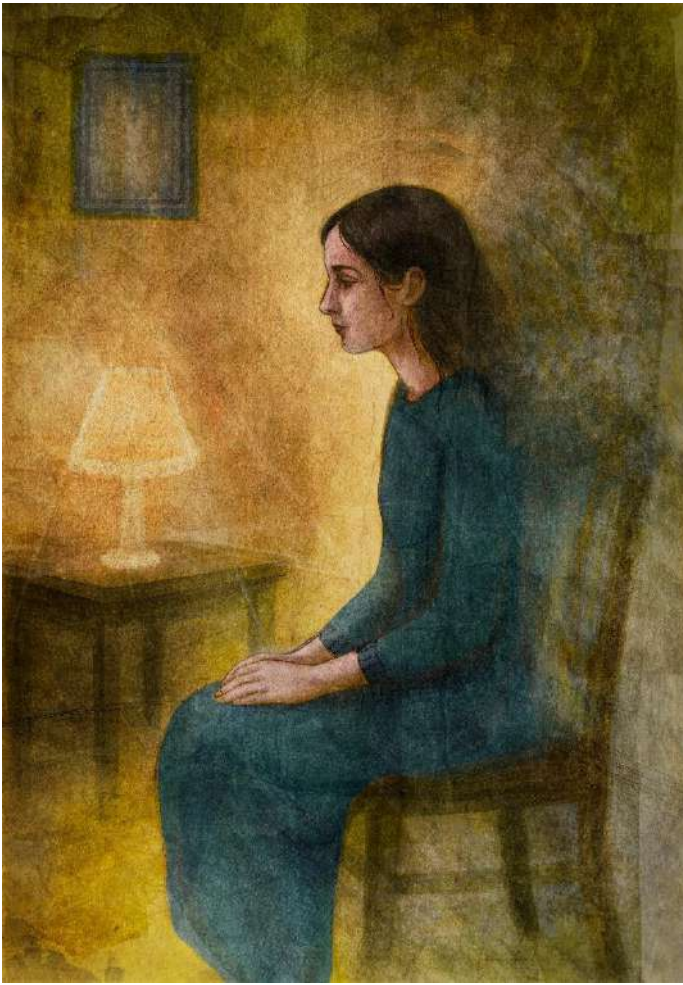


6. Марія Фоя



7. Марія Фоя

ДОДАТОК 2







МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Кафедра графіки

ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ НАУКОВО-ПОПУЛЯРНОЇ ПУБЛІКАЦІЇ

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Крапівіна Анастасія Сергіївна

Науковий керівник:

доцент Шевченко В. Я.

Рецензент:

дійсний член Національної академії мистецтв

України, професор Векленко О. А.

Харків

2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ОФОРМЛЕННЯ НАУКОВО-ПОПУЛЯРНОЇ ПУБЛІКАЦІЇ	8
1.1. Підхід до візуальної інтерпретації ідеї	8
1.2. Загальна структура мальовпису	9
Висновки до першого розділу	10
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	11
2.1 Сучасні комікси на екологічну тематику	11
2.2 Аналоги загальної концепції та композиційні аналоги	17
2.3 Стилiстичні аналоги та ілюстрації на екологічну тематику	19
2.4 Аналоги обкладинки	21
Висновки до другого розділу	25
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	27

	3
3.1 Художнє оформлення науково-популярної публікації	27
3.2 Техніка виконання	28
ВИСНОВКИ	30
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	32
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	36
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій	37

ВСТУП

“Seagull invasion” — це авторський комікс у жанрі екологічної драми, де основний сюжет побудований на базі екологічної катастрофи та її наслідків. На противагу усій трагічності та здавалося би неможливості вирішення питання сам комікс не має у собі мети вивести людей на сором, або інші негативні емоції. У коміксі зображено інший бік життя біля моря, та як люди впливають на своє оточення. Цей твір має на меті, показати інший бік, та пояснити важкі наукові спостереження у простому та доступному форматі коміксу.

Сам по собі жанр екологічної драми — це піджанр драматичної літератури, який фокусується на конфліктах та проблемах, пов'язаних із навколишнім середовищем, а саме на взаємодії людини з природою та наслідках людської діяльності для довкілля. Цей жанр поєднує драматичну напругу з темами екологічних катастроф, стихійних лих, збереження природи та екологічних злочинів. У своїй магістерській дипломній роботі я вирішила зосередитися на мальовписі — медіумі, який поєднує в собі образ і текст, що дозволяє візуально спростити сприйняття викладеного матеріалу, що є важливим при роботі з науково-популярною літературою.

Культура мальовпису — це історія не лише розважального жанру, а й потужного візуального інструмента, який дедалі частіше використовується для осмислення складних соціальних, історичних та психологічних тем. Починаючи з друкованих сатиричних серій XIX століття та класичних супергеройських коміксів XX століття, мальовпис із часом трансформувався у повноцінну форму мистецького висловлювання, здатну говорити про війну, травму,

расизм, геноцид і ментальне здоров'я. Після Другої світової війни, зокрема, з'явилися графічні романи, що стали свідченням пережитого — як-от *Maus* Арта Шпігельмана чи *Persepolis* Маржан Сатрапі. У ХХІ столітті мальопис остаточно закріпився як серйозний культурний інструмент роботи з пам'яттю, болем і політичною рефлексією.

Мальопис у сучасних умовах перестає бути лише розповіддю — він стає шляхом для розповсюдження інформації, простішою у сприйнятті аніж звичайна література наукового жанру.

Актуальність теми

Обрана тема є репрезентацією досліджень впливу нашого повсякденного життя, над яким більшість навіть і не замислюється, на навколишнє середовище та інших істот, що ділять простір із нами. В умовах глобальної зміни клімату та стрімкого зникнення біорізноманіття, поширення науково-популярної літератури екологічної тематики є вирішальним для корекції курсу екологічної катастрофи. Основною темою мого дослідження стало Балтійське море, яке довго вважалось найбільш забрудненим через сільськогосподарські стоки, промислові відходи та інтенсивний судноплавний рух, страждаючи від евтрофікації, що спричиняє цвітіння водоростей та «мертві зони», але водночас його стан покращується завдяки зусиллям країн-учасниць Гельсінської комісії, хоча якість води значно варіюється від місця до місця.

Завдяки критичній важливості поширення свідомості щодо екологічного стану довкілля та можливості уникнути подальші погіршення у цій сфері через глобальну кліматичну кризу. Глобальна зміна клімату загрожую не лише через зміну

температури, але ще й через зникнення біорізноманіття та ендемічних видів.

Сам по собі лепарелло це стиль складання схожий на повітряні міхи концертини або однойменного акордеона, тобто кожна написана сторінка звернена до іншої написаної сторінки, коли книга закрита. Тому її можна відкрити на будь-якій сторінці. Вона може мати обкладинку, прикріплену до передньої та задньої частин книги, або отвори в задній обкладинці, щоб книгу можна було «шнурувати». У сучасному книгодрукарстві видавництва рідко звертають увагу на цей варіант палітури через складнощі виробництва та високу собівартість, саме це спонукає мене до створення мальовпису саме у цьому зникаючому форматі.

Новизна роботи

На відміну від традиційних підходів, де мальовпис розглядається переважно як популярна або масова форма культури, у цьому дослідженні мальовпис аналізується як повноцінний інструмент візуального свідчення, здатний фіксувати, передавати й опрацьовувати наукові теми, пов'язані з екологією, впливом людини на навколишнє середовище, втратою балансу та свідомості щодо наслідків. Завдяки формату мальовпису інформація подається у доступному форматі для дітей та дорослих. З точки зору художніх та техніко-технологічних новацій твору мальовпис виконаний у техніці колажування. Під час роботи над твором був використаний авторський архів плівкових фотографій для доповнення твору. Серед інших елементів новаторства у роботі використано таку технологію палітурної справи як лепарело, що звичайно не вперше

репрезентована у виробництві коміксів, проте є незвичним та новаторським елементом саме для науково популярної літератури.

У роботі над своїм дослідженням було використано матеріали компанії “HELCOM”, заснованої на основі положень Гельсінської конвенції 1972-го року. Ця компанія займається моніторингом стану Балтійського моря та такими напрямками такими діями як контроль за сільським господарством, рибальством, муніципальними та індустріальними викидами, відповідальність за неконтрольовані викиди продуктів із індустрії судноплавства.

“Seagull invasion” — це перший мальопис, що репрезентує тему впливу людської безвідповідальності на екологію. Під час роботи над мальописом було проведено глибоке дослідження теми коміксу та можливостей його поєднання із форматом науково-популярної публікації, за допомогою цього дослідження є можливість поширити свідомість суспільства у доступній та легкій для сприйняття формі. Цей мальопис руйнує стереотипи про те, що комікси не можуть стосуватися сйозних тем та не виправдовують себе у жанрі науково-популярної літератури. Завдяки сумісній роботі із науковцями та компанією “HELCOM” цей твір дійсно стає першим у своєму жанрі.

Мета та завдання роботи

Метою роботи є створення сучасною візуальною мовою на основі авторського текстового сценарію проєкту мальопису в жанрі екологічної драми, що охоплює широку читацьку аудиторію і водночас зберігає характер науково популярної літератури.

Досягнення мети роботи передбачає виконання таких завдань:

1. Дослідження матеріалів наукових конференцій та публікацій статей актуальних до теми мальовису.
2. Визначення передумов роботи над мальписом та загальної концепції роботи, авторські інтерпретації теми.
3. Дослідження мальовисів у науково-популярному жанрі.
4. Підбір, систематизація та аналіз художніх аналогів до мальовису.
5. Визначення підходів, технік і графічних рішень для практичної роботи, пошук комплексної візуальної мови твору.
6. Створення практичної частини роботи на основі опрацьованих матеріалів.

Структура роботи визначається темою, метою й завданнями. Робота складається із вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків (А – список ілюстрацій; Б – альбом ілюстрацій).

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ДИПЛОМНОГО ТВОРУ

1.1. Основна концепція теми та інтерпретація

Концепція твору “Seagull invasion” полягає у створенні авторського коміксу для розповсюдження та спрощення сприйняття науково популярної літератури. За допомогою формату коміксу ця робота не тільки виділяється креативним підходом та новаторським рішенням щодо оформлення робіт у науково-популярному жанрі, а й допомагає спростити важкі екологічні концепції у щось зрозуміле навіть для дітей, хто хоча поки може і не мати великого інтересу або досвіду із науковою літературою, але є критично важливою аудиторією для поширення свідомості у питаннях екології. Для своєї роботи я обрала техніку цифрового малюнку та поєднала її із колажем саме через природу чайок у сьогодення — перетворившись у падальщиків та буквально захопивши міста з під людського контролю, їх часто можна спостерігати у неприродних обставинах і у даному творі саме ця аналогія надихає на комбінування колажу та рисунку. Саме ці ідеї і лягли до основи концептуального рішення й обумовили авторське сприйняття теми дослідження науково-популярної літератури.

Основна концепція мальовису полягає у поширенні соціально важливих тем, на які зазвичай люди не звертають уваги. Більшість у своєму повсякденному житті навіть і не замислюється чим може обернутися викинута обгортка від шоколадки, або вилиті великою корпорацією виходи виробництва. Ця концепція має заповнити нішу науково популярної літератури за тематикою екології та виконати свою роль у поширенні заданої теми на молоду аудиторію. Завдяки чому виконуються стилістичні вимоги до науково-популярної літератури та авторської концепції.

1.2. Загальна структура мальопису

У основі структури мальопису було взято композиційні принципи створення графічних романів та новел, задля збереження доступного формату оповідання, що підходить для цільової аудиторії. Концептуально мальопис був виконаний за допомогою поєднання двох основних технік — цифрового рисунку та цифрового колажу. Для колажного елементу оформлення було взято авторські плівкові фотографії, що підкріплює авторську концепцію та додає культурного контексту мальопису. Фотоматеріали колажу були відзняті у містах, близьких у розташуванні до водяних тіл та які насамперед щоденно зіштовхуються із зазначеними екологічними наслідками.

За основу палітурного рішення оформлення мальопису було прийнято взяти технологію лепорелло, що допомогло зберегти цікавий для цільової аудиторії формат та передати авторську концепцію. Сам по собі формат лепорелло — це термін у філокартії, що позначає листівку, а точніше набір листівок, де зображення прикріплені одне до одного довгими сторонами, утворюючи «гармошку». Термін з'явився в німецькомовній літературі з філокартії, наприкінці 1980-х років. Етимологія терміна походить з опери В. А. Моцарта «Дон Жуан», до тієї сцени, де слуга Дон Жуана на ім'я Лепорелло демонструє значний список любовних перемог свого господаря, розгортаючи його через усю сцену. Оскільки розгортати такий список, згорнутий в сувій, дуже незручно для артиста, часто в постановках опери він бере участь, складений «гармошкою».

Висновки до першого розділу

Таким чином, мальовис «Seagull invasion» постає як цілісний авторський проєкт, спрямований на осмислення екологічних проблем через доступну та візуально привабливу форму коміксу. Обрана концепція дозволяє поєднати науково-популярний контекст з художньою інтерпретацією, що значно розширює коло потенційної аудиторії та сприяє формуванню екологічної свідомості, зокрема у дітей та підлітків. Використання цифрового малюнка в поєднанні з колажем посилює ідейний зміст роботи, акцентуючи увагу на зміненому характері взаємодії людини та довкілля, де чайки виступають символом наслідків людської діяльності та екологічного дисбалансу. Структурне рішення мальовису, засноване на принципах графічного роману, забезпечує логіку та ясність оповідання, а використання формату лепорелло не лише підкреслює експериментальний характер роботи, але й посилює візуальний та концептуальний ефект. На завершення, «Seagull invasion» демонструє потенціал коміксів як ефективного інструменту для висвітлення соціально важливих тем, доводячи, що мистецтво може бути ефективним засобом комунікації складних екологічних ідей у сучасному культурному просторі.

“Climate change” висуває на перший план людського оповідача, який долає власний когнітивний дисонанс щодо кліматичної науки, комікс екстерналізує вплив на екологію через нелюдських



протагоністів, чиє витіснення стає алегорією колапсу екосистеми.

Незважаючи на різні наративні фокуси, обидва малюнки виконують подібну посередницьку функцію: вони перетворюють абстрактні дані про навколишнє середовище, такі як — скорочення видів, забруднення, надмірний вилов риби та деградацію екосистеми, на індивідуальний досвід. Комікс використовує антропоморфізованих пташиних персонажів, щоб зробити вплив на навколишнє середовище емоційно зрозумілим, тоді як Скварцоні покладається на людський самоаналіз, щоб подолати психологічну дистанцію читачів від їх впливу на клімат.

Обидві роботи значною мірою спираються на графічну метафору як інструмент зображення. Скварцоні використовує композиційні прийоми, такі як повторення діаграм, послідовностей танучого льоду, атмосферні викиди — для передачі масштабу впливу на

екосистему. В той час колі мальопис “Seagull invasion”, через більш наративну естетику, використовує метафоричні еквівалентності:

- «вторгнення» в міста символізує екологічні петлі зворотного зв'язку;
- голодні чайки символізують втрату морського біорізноманіття;
- діти, що взаємодіють з птахами, представляють вплив майбутніх поколінь на екологічні наслідки.

Ці метафоричні прийоми виконують подібні концептуальні функції: вони спрощують складні взаємодії на системному рівні до окремих, зрозумілих сцен, що полегшують розуміння читачем процесів, із якими вони можуть не зустрічатися у повсякденному житті.

“Climate change”, залишається закріпленим в документальній літературі, поєднуючи репортаж із особистими свідченнями. “Seagull invasion”, зберігає екологічний реалізм: переміщення морських птахів углиб материка є задокументованою поведінковою реакцією на зменшення прибережних ресурсів; міська поведінка чайок, пов'язана з поїданням сміття, спостерігалася в багатьох регіонах; а екологічні стресори Балтійського моря добре відомі матеріалах конференцій та наукових публікаціях.

Таким чином, вигадане обрамлення коміксу не зменшує його наукової обґрунтованості; радше, воно ілюструє зростаючу роль графічної прози як засобу комунікації екологічної науки шляхом драматизації емпірично обґрунтованих екологічних моделей.

Також під час пошуку аналогів серед останніх екологічно орієнтованих коміксів було знайдено “Great Pacific”, що займає

окремий наративний простір. Замість використання документального реалізму — як у “Climate change”, або алегорії на тварин, як умоєму мальовисі, про який йшлося раніше, серія Гарріса застосовує спекулятивну передумову до існуючого екологічного явища: збереження пластику в Північно-Тихоокеанському кругообігу. Центральна лінія сюжету мальовису запитує, що відбувається, коли екологічну катастрофу не просто визнають, а операціоналізують. Цей спекулятивний зсув дозволяє наративу дослідити політичні, економічні та етичні питання, пов'язані зі впливом на навколишнє середовище.

Там, де багато графічних екологічних наративів намагаються безпосередньо візуалізувати наукові процеси, мальовис “Climate change” переосмислює екологічну шкоду як можливість для радикального геополітичного переосмислення. Його головний герой, Час Вортінгтон, спадкоємець нафтового конгломерату оголошує тихоокеанську сміттєву пляму незалежною державою, “Новим Техасом”, перетворюючи забруднення на політичну нерухомість.

Це наративне рішення є важливим із двох причин. По-перше, віно підриває традиційне зображення екологічних катастроф як суто негативних, натомість досліджуючи, як владні структури можуть намагатися скористатися ними. По-друге, переосмислення сміттевої плями з розсіяного забруднення на цілісну територію відображає ключову тему в екологічних гуманітарних науках: напругу між плинністю екологічних систем та жорсткістю політичних кордонів.

Надаючи наративу сміттевої плями цілісність, образно та буквально, цей мальовис робить видимою проблему, яку насправді

важко просторово уявити через її розсіяну, постійно мінливу композицію.

Хоча “Great Pacific” є відверто вигаданим твором, наука про навколишнє середовище, що лежить в основі його передумов, впізнавана. Гарріс висуває на перший план матеріальні властивості пластику, такі як стійкість, плавучість, складну деградацію — як сприятливі умови для сюжету. Комікс уявляє цю ділянку достатньо стабільною, щоб підтримувати інфраструктуру, лабораторії та оборонні системи, що, хоча й науково неправдоподібно в строгому



сенсі, пропонує потужний наративний прийом.

Спекулятивні технології коміксів, такі як системи для консолідації плавучих уламків або використання екологічних матеріалів як зброї, функціонують менше як передбачення, а більше як наративні метафори. Вони драматизують людське бажання розробляти рішення проблем, створених попередніми технологічними втручаннями. У цьому відношенні «Великий Тихий океан» бере участь у діалозі про технооптимізм, ставлячи під сумнів, чи можуть самі лише інновації вирішити екологічні кризи,

чи такі зусилля просто відтворюють ту саму логіку, яка і стала їх причиною.

“Great Pacific” Джо Гарріса вирізняється з-поміж багатьох екологічно зосереджених графічних наративів своєю залежністю від спекулятивної екстраполяції, геополітичної напруженості та етично неоднозначного героїзму. Там, де “Climate change” висуває на перший план наукову грамотність та особисту відповідальність, а мій мальопис наголошує на багатовидовій емпатії, Гарріс конструює екологічний наратив, керований політичними та



економічними наслідками екологічного колапсу.

Перетворюючи тихоокеанську сміттєву пляму на драматичну сцену для державності, конфліктів та технологічних амбіцій, комікс розширює можливості для екологічної розповіді в графічній літературі. Він демонструє, що спекулятивна фантастика може ретельно розглядати реальні екологічні проблеми, пропонуючи читачам призму, крізь яку вони можуть дослідити переплетення



науки, політики та екологічної уяви.

2.2 Аналоги загальної концепції та композиційні аналоги

Важливим концептуальним аналогом став австралійський митець— Шон Тан, зокрема його робота з візуальними метафорами та мовою образів, яка дозволяє говорити про складні соціальні й екологічні теми без прямого пояснення та використання складних наукових термінів. Його твори демонструють, як ілюстрація та послідовне зображення можуть формувати глибоке осмислення проблем через наратив, близький і зрозумілий навіть дитячій



аудиторії.

У «Червоному дереві», хоча ваші композиції часом виглядають похмурими — з їхньою землистою палітрою та, здавалося б, стерильним середовищем — завжди є проблиски тепла. Наприклад, ми спочатку бачимо червоний листок над ліжком героїні, але потім, якщо придивитися уважніше, ми можемо знайти його в кожній наступній композиції. Червоне дерево, або доказ його створення, постійно з нею. Страшна фігура над сходами, схожа на тотем (бо «світ — це глуха машина», нагадує величну літаючу істоту («чудові

речі проходять повз вас») далі в оповіданні. Що вас приваблює в цьому зіставленні? [34]

Я вважаю, що кожен твір мистецтва — це справжній акт балансування, ви маєте справу з постійною напругою між протилежностями, починаючи з найочевиднішого парадоксу: спроби зобразити реальність, створюючи вигаданий світ. У випадку з «Червоним деревом» є ще одна проблема, що міститься в цьому, завдання створювати образи смутку та депресії, не будучи



насправді сумним та гнітючим, і, можливо, дистанціюючи читача. [34]

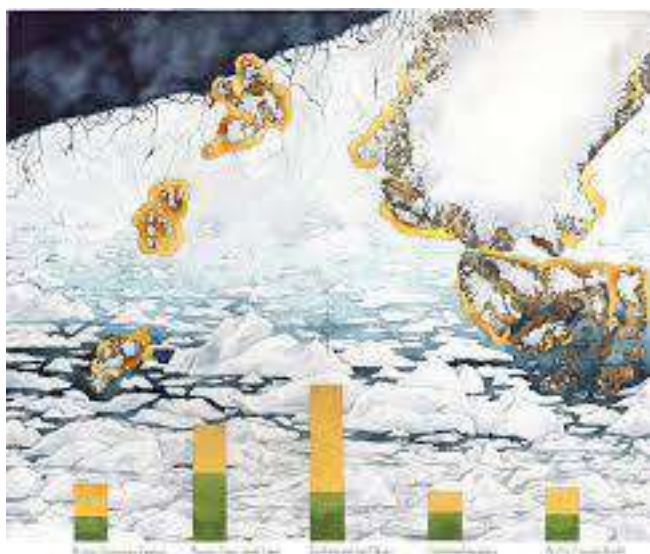
У будь-якому разі, я відчуваю, що реальне життя — це не зовсім одне чи інше. Це дивна та дивовижна суміш почуттів, часто суперечливих. Я намагався відобразити це в трактуванні кожного дивного сценарію в книзі, тому є як холодні, так і теплі елементи, які досягають своєрідної реалістичної рівноваги; мені доводиться малювати кожне зображення багато разів, щоб зробити це

правильно, намагаючись зробити все «правдивим» для переживання, водночас досить загадковим та відкритим для інтерпретації. «Рима» форм, про які ви згадуєте, як-от ті крилоподібні структури, що з'являються як на страшних, так і на чарівних об'єктах, можливо, натякає на те, що ніщо не є по суті добрим чи поганим, а все залежить від контексту та інтерпретації. Світло використовується подібним чином, це може бути як визвольне світло далекого неба, так і сяючого дерева; або полоняюче світло кошмарної театральної вистави, або безкінечна біла пустеля; тіні також можуть бути як безпечними, так і гнітючими. Як і реальність, цей вигаданий світ не має вродженої символіки, це просто одна дивна річ за іншою, і кожна людина повинна виробити свою реакцію. [34]

2.3 Стилистичні аналоги та ілюстрації на екологічну тематику

Під час роботи та пошуку аналогів для стилістичного рішення мою увагу привернула американська ілюстраторка — Джилл Пелто. У своїй роботі вона зосереджена на передачі зв'язків між людиною та довкіллям, безпосередньо інтегруючи наукові дані у свої картини, щоб зацікавити широку аудиторію графіками зміни клімату. Стилистично більшість робіт Джилл Пелто характеризуються виразною інтеграцією візуального мистецтва та кліматичної науки. Її роботи використовують набори даних про навколишнє середовище як формальні композиційні елементи, перетворюючи наукові графіки, такі як показники підвищення рівня моря, баланс маси льодовиків або глобальні температурні аномалії, на контури, що формують ландшафти, фігури та екологічні сцени. За допомогою цього методу Пелто руйнує традиційні межі між ілюстрацією, науковою комунікацією та образотворчим мистецтвом.

Її основний матеріал, акварель, застосовується з м'якими градієнтами та плавними переходами, що викликають атмосферне та водне середовище. Ці хроматичні варіанти часто відображають екологічні явища, представлені в її джерелах даних: холодні сині та сірі кольори для занепаду кріосфери або тепліші відтінки, що сигналізують про посилення кліматичних процесів. Естетичний результат – це гармонійна, але зворушлива взаємодія між



емпіричною інформацією та живописним вираженням.

Композиції Пельто зазвичай використовують мінімалістичний візуальний словник, підкреслюючи ясність та концептуальну спрямованість. Замість того, щоб зображувати переповнені або надмірно складні сцени, вона створює образи, що зосереджені на одній метафорі або екологічному наративі. Ця стриманість посилює емоційний резонанс її робіт, підкреслюючи теми вразливості, трансформації та екологічної невідкладності.

Важливо, що візуальні наративи Пельто не спираються виключно на тривогу, а й передають тонке відчуття надії та відповідальності. Поєднуючи наукову точність із доступними, емоційними образами,

її роботи прагнуть залучити глядачів до глибшого занурення у сучасні екологічні проблеми. Роблячи це, вона є прикладом зростаючого руху, в якому мистецтво функціонує не лише як культурне вираження, але й як переконливий спосіб наукової

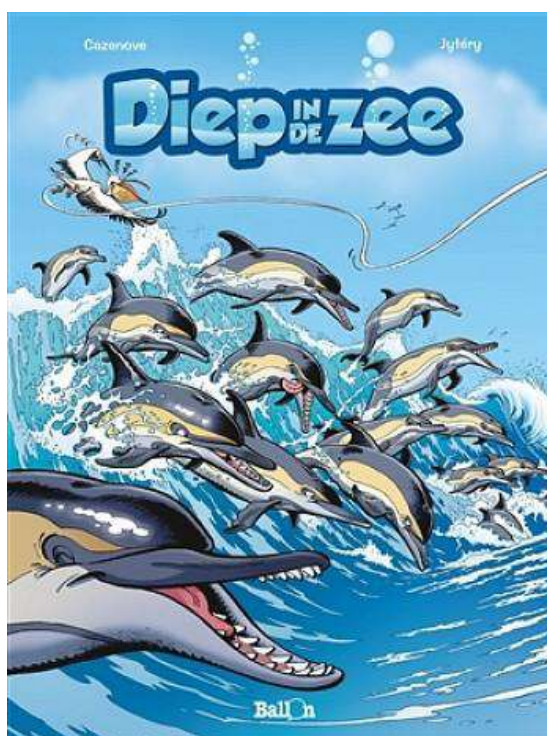


комунікації та захисту довкілля.

2.4 Аналоги обкладинки

Серія мальовисів «Dier in de Zee», написана Крістофом Казеновом та проілюстрована Тьеррі «Jytéry» Пюжаріне, займає особливе місце серед сучасних європейських мальовисів, поєднуючи гумор з освітнім контентом. Розрахована насамперед на юних читачів, серія запрошує свою аудиторію досліджувати підводний світ через барвисті історії та легкий, доступний стиль оповіді. Хоча обкладинки окремих томів різняться, вони послідовно відображають образний та дослідницький тон серії. Оскільки внутрішні сторінки заповнені яскравими, різнобарвними

ілюстраціями, видно, що обкладинки дотримуються одного й того ж візуального підходу, представляючи динамічні зображення морських істот, розташованих в активних або гумористичних сценаріях (Рис. 2.10 - Рис. 2.12). Навіть без прямих візуальних посилянь, маркетингові описи підкреслюють присутність жвавих морських тварин, що говорить про те, що обкладинка спирається на експресивні композиції та яскраві палітри, покликані привернути

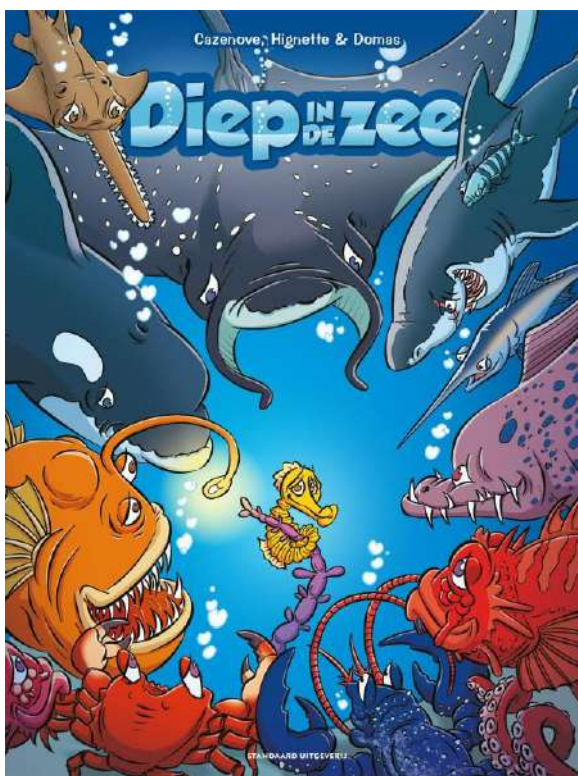


увагу юних читачів.

Назва «Dier in de Zee» — буквально «Глибоко в морі» — зазвичай супроводжується літерами, що викликають асоціації з плинністю та рухом підводного середовища. Загальна візуальна риторика обкладинок, здається, підтримує подвійну мету серії: розважати, водночас знайомлячи з науковими знаннями. Це ще більше підкріплюється тенденцією ілюстрацій зображувати морських істот у перебільшених позах, запрошуючи читачів у світ,

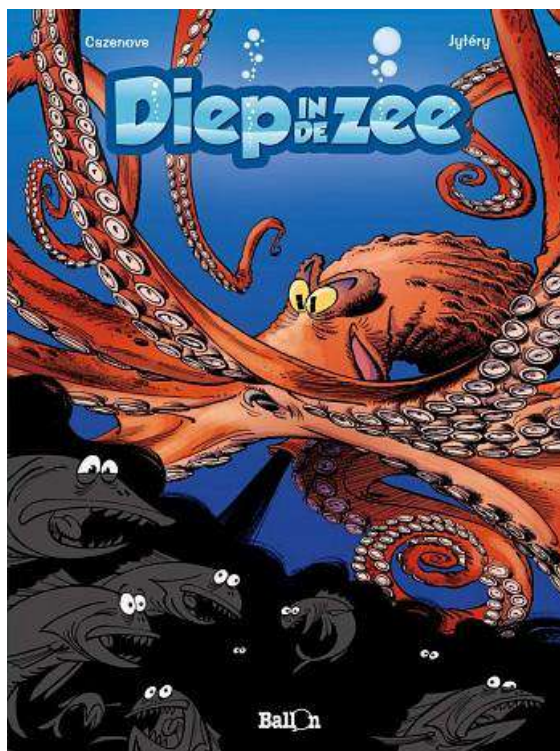
де співіснують біологічна точність та комічний таймінг. Поєднання насиченого кольору, гумористичних візуальних підказок та енергійного макетування позиціонує серію в рамках ширшої традиції освітніх коміксів, які використовують візуальну насолоду як шлях до навчання.

Усередині серії персонажами є, перш за все, самі морські істоти. Ці тварини зображені через грайливе поєднання карикатури та впізнаваних біологічних рис. Письменство Казенова часто приписує кожному виду особливі особистості, проте гумор ніколи повністю не затьмарює фактичну інформацію, вбудовану в панелі. Риба-фугу, наприклад, може бути наділена комічним почуттям «художнього чуття», тоді як поведінка медузи чи камбали перебільшена для комедійного ефекту; тим не менш, панелі часто містять невеликі фактичні примітки, які закріплюють жарти в реальній морській науці. Цей антропоморфний підхід допомагає юним читачам формувати запам'ятовувані асоціації між візуальним гумором та біологічними реаліями кожного виду, демонструючи, як комікси



можуть функціонувати як ефективні педагогічні інструменти.

Центральною темою коміксу «Diep in de Zee» є океан як простір відкриттів. Оповідний голос часто запрошує читачів «зануритися» у підводні світи та зустріти істот, які зазвичай залишаються недоступними. Зображуючи ці організми гумористичним та доступним способом, серія робить невидимі глибини океану яскраво уявними. Поєднання розваг та інформації дозволяє коміксу підтримувати делікатний баланс; гумор приваблює читачів, а інтегровані наукові факти надають їм реальні знання про морські екосистеми. Роблячи це, серія перетворює морські глибини на місце



цікавості, дива та навчання.

На завершення, «Diep in de Zee» демонструє, як комікси можуть служити як художніми, так і освітніми артефактами. Дизайн обкладинок, хоча й не завжди легко задокументований, здається, підсилює дух дослідження, який визначає серію, використовуючи колір та візуальні ефекти, що керуються персонажами, щоб задати

тон. У самому коміксі зображення морських істот як комічних фігур, так і носіїв наукових знань підкреслює гібридний характер твору. Результатом є серія, яка заохочує читачів творчо взаємодіяти з підводним світом, одночасно засвоюючи інформацію про його надзвичайне біорізноманіття.

Висновки до другого розділу

У другому розділі було проаналізовано художні аналоги різноманітних сучасних митців. Було наведено приклади художнього оформлення обкладинки, композиційного рішення,

У другому розділі було здійснено аналіз художніх аналогів різноманітних сучасних коміксів та ілюстративних практик, присвячених тематиці екології, що дозволило окреслити широкий спектр наративних, стилістичних і композиційних підходів до візуалізації проблем у сфері екології. Раніше розглянуті приклади засвідчують, що сучасний екологічний комікс не є одноманітним жанром, а радше функціонує як міждисциплінарне поле, в якому поєднуються документальний підхід, алегоричне мислення та наукова фантастика.

Аналіз мальовису «Climate change» Філіппа Скварцоні продемонстрував ефективність документально-аналітичного формату, що спирається на особистий досвід автора, наукові дані та візуальні інфографіки та структури. Водночас порівняння з авторським проєктом «Seagull invasion» виявило альтернативну стратегію екологічної комунікації, засновану на використанні нелюдських протагоністів і метафоричного наративу у мальовисі. Обидва підходи, попри відмінності у художніх засобах, виконують

спільну функцію — скорочують дистанцію між абстрактними екологічними процесами та повсякденним досвідом читача.

Звернення до серії «Great Pacific» Джо Гарріса дозволило розширити аналітичну рамку, включивши спекулятивний вимір екологічного наративу. Цей приклад показує, як екологічна тематика може бути інтегрована у політичні та економічні дискурси, де екологічна катастрофа постає не лише як об'єкт співчуття, а як поле влади, конфліктів і моральних компромісів. Такий підхід акцентує увагу на системності причин екологічних криз і критично осмислює техно-оптимістичні уявлення про їх подолання.

Стилістичний аналіз творчості Джилл Пелто став підтвердженням важливості інтеграції наукових даних безпосередньо у візуальну структуру зображення. Її роботи демонструють, як інформація із емпіричних досліджень може виконувати не лише інформативну, а й образотворчу та емоційну функцію, посилюючи художню виразність і потенціал у комунікативній функції ілюстрації. Цей підхід є показовим для сучасних тенденцій у візуальній екологічній комунікації, де мистецтво стає інструментом осмислення та співпереживання, а не лише ілюстрування фактів.

Аналіз обкладинок серії «Diep in de Zee» дозволив простежити, як поєднання гумору, антропоморфності персонажів та яскравої візуальної мови сприяє залученню молодшої аудиторії до тем морської екології. Обкладинки та внутрішня візуальна структура серії підтверджують ефективність освітнього коміксу як засобу популяризації наукових знань без втрати художньої якості.

Узагальнюючи результати аналізу, можна стверджувати, що досліджені художні аналоги сформували концептуальне й естетичне підґрунтя для створення авторського малюнку «*Seagull invasion*». Вони підтвердили доцільність використання метафори, багатопланової перспективи, поєднання наукової достовірності з художньою умовністю та експериментальних композиційних рішень як ефективних інструментів екологічного висловлювання в сучасній графічній культурі.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Художнє оформлення науково-популярної публікації

Художнє оформлення науково-популярного видання потребує ретельного обґрунтування, оскільки візуальний та концептуальний вибір безпосередньо впливає на те, наскільки ефективно складні ідеї доносяться до широкої аудиторії. У цьому контексті креативна концепція повинна служити не лише естетичною основою, але й функціональним інструментом, що підтримує ясність, доступність та залучення читача. Науково-популярні матеріали часто стикаються з проблемою перетворення високотехнічної інформації у форми, які є одночасно зрозумілими та переконливими, і продумане художнє оформлення відіграє центральну роль у досягненні цього балансу. Вибираючи візуальні стратегії, які виділяють ключові теми, спрямовують увагу читача та підсилюють наративну структуру, проєкт гарантує, що художні елементи роблять більше, ніж просто прикрашають зміст — вони активно сприяють передачі знань. Більше того, обраний художній підхід має бути здійсненим в рамках практичних обраного мате.

Обґрунтування цих рішень демонструє усвідомлення освітньої мети видання, його цільової аудиторії та ширшої комунікативної ролі, яку воно прагне виконати. Таке узгодження між творчим баченням та практичним виконанням зміцнює можливість реалізації проєкту та показує, що візуальне оформлення є невід'ємною частиною формування науково точного, захопливого та змістовного читацького досвіду.

Кольорова гамма оформлення була обрана різнобарвною, але стриманою заради загальної гармонійності мальовису. Серед кольорів домінують холодні, синуваті відтінки для передачі морської тематики твору.

Під час створення сценарію та плану структури мальовису робота була започаткована шляхом створення рисунку графітовим олівцем на папері, що допомогло пришвидшити процес створення ескізної частини твору, зберігаючи при цьому композиційну та стилістичну цілісність. Наступним етапом створення стало перенесення ескізів з паперу до цифрового формату за використання сканування, після чого ескізні лінії було відтворено у цифровому форматі. Після вищезазначених етапів робота над мальовисом продовжилась і наступним етапом став підбір кольорової гами та сам процес цифрового рисунку й колажу.

3.2 Техніка виконання

Щодо технічного виконання мальовису, була застосована техніка цифрового малювання, як в більшості сучасних коміксів, задля зручності процесу роботи та якості готового макету. Також було

застосовано техніку цифрового коллажу, з метою внесення авторської новизни у технічного рішення. Було використано такі програми як Procreate, для створення та макетування ілюстрацій, оскільки програма призначена для цифрового малювання та технологічне оздоблення дає можливість портативності, що допомогло включити процес спостерігання за натурою під час створення малюнку. Загалом процес роботи побудований так, що спочатку на основі текстового сценарію була створена скетч-розкадровка, з загальною композицією сторінок та ескізами панелей, на основі яких були створені готові ілюстрації. Такий підхід забезпечує комплексне сприйняття, дозволяє втримати цілісність і уникнути логічних помилок протягом роботи. Макет малюнку має нестандартну кадрову сітку, що обґрунтовано концептуальним рішенням. Загалом практичне рішення використовує засоби візуального сторітелінгу для досягнення потрібної комунікації з глядачем через окремі ілюстрації та комплексне оформлення видання. Воно спиралось на викладену в розділі 1 концепцію теми. Тож загальне рішення макету обрано на основі загальної концепції, проаналізованих аналогів та особливостей сценарію, пояснене практичне застосування розібраних у попередньому розділі рішень та прийомів, на прикладі конкретних епізодів пояснена логіка їх практичного застосування у малюванні. Викладені технічні особливості роботи, які були обрані з урахуванням бажаного результату та технічних вимог друку.

ВИСНОВКИ

1. Проведено вивчення та аналіз теоретичних та візуальних матеріалів за темою. Проаналізовані матеріали за темою екології (матеріали конференцій, наукові статті, докторські дисертації) та створено сценарій для передачі теми мальовису.
2. Обґрунтована актуальність і доцільність роботи над зазначеним проєктом. Визначена важливість поширення свідомості щодо екологічного стану навколишнього середовища . Встановлено, що наразі мальовис є актуальним рішенням для зацікавлення більш різноманітної аудиторії для науково-популярної літератури.
3. Розглянуто закордонні мальовиси та ілюстрації на тему екології. Визначено їх схожості та відмінності відносно цієї роботи, загальний стан ніші ринку на сьогодні, що допомогло з'ясувати вектор роботи над ілюстраціями до коміксу, як комерційного видання.

4. Зібрані та проаналізовані художні аналоги до ілюстрацій, загального вигляду блоку та обкладинки. Розглянуті стилістичні, композиційні прийоми і засоби виразності, загальні художні рішення, які використовували автори обраних аналогів.
5. На основі досліджених аналогів проведено пошук і визначення стилістичних, композиційних, колористичних та технічних рішень, загального напрямку роботи над мальовисом.
6. Паралельно з теоретичним дослідженням було виконано оригінал-макет на основі зібраної та викладеної інформації. Практична частина являє собою мальовис-книжку у форматі лепорелло, яка виконує вимоги концепції та є самодостатнім художнім твором.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бережна О.Б. РОЗРОБКА КЛАСИФІКАЦІЇ ДИТЯЧИХ ЖУРНАЛІВ ЗА ТИПОМ ДИЗАЙНУ / О.Б. Бережна // Системи обробки інформації : Проблеми і перспективи розвитку ІТ-індустрії - Х .: Харківський університет Повітряних Сил імені Івана Кожедуба. - Вип. 2 (118), т. 2 .- 2014. С. 295-296
2. Chaney, Michael A. "Is There an Ethnic Graphic Novel?" MELUS, 2011.
3. Nabizadeh, Golnar. Representation of Posthuman Trauma in Graphic Narratives. Palgrave Macmillan, 2019.
4. Squarzoni, Philippe "Climate changed : a personal journey through the science", New York : Abrams ComicArts, 2014
5. Пушкар О. І. Ілюстрування : навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа" / О. І. Пушкар, Т. Ю. Андрющенко. – Х. : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. – 128 с. (Укр. мов.)

6. Joe Harris, Martin Morazzo, "Great Pacific", Image Comics, 2013
7. Whitlock, Gillian. "Autographics: The Seeing 'I' of the Comics." Modern Fiction Studies, 2006.
8. What is the difference between a graphic novel and a comic book? URL:<https://www.grekoprinting-comixwellspring.com/blog/what-is-the-difference-between-a-graphic-novel-and-a-comic-book/> (дата звернення: 10.11.2025).
9. Бойко І. М. Мистецтво графіки : навч. посіб. / І. М. Бойко. — Київ : Либідь, 2018. — 204 с.
10. Коваль Н. Комікс — це мистецтво. Хтось сумнівається? URL: <https://chytomo.com/komiks-tse-mystetstvo-khtos-sumnivaetsia/> (дата звернення: 02.12.2025)
11. Benton, Tim. 2002. 'Linking Agricultural Practice to Insect and Bird Populations: A Historical Study over Three Decades', Journal of Applied Ecology, 39: 673–87
12. Larcher, Walter. 2003. Physiological Plant Ecology: Ecophysiology and Stress Physiology of Functional Groups, 4th edn (Berlin: Springer)
13. Gibson, James J. (1979) 2015. The Ecological Approach to Visual Perception, Psychology Press Classic Editions (Boston, MA: Houghton Mifflin, 1979; repr. New York: Psychology Press, 2015)
14. Maynard, Patrick. 2005. Drawing Distinctions: The Varieties of Graphic Expression (Ithaca, NY: Cornell University Press)
15. Rawson, Philip. 1987. Drawing, 2nd edn (Philadelphia: University of Pennsylvania Press)

16. Бережна, О. Б. Типографіка [Електронний ресурс] : навч. посіб. / О. Б. Бережна, Т. Ю. Андрющенко ; Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця. - Електрон. текстові дан. (9,75 МБ). - Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2021. - 124 с. : іл. - Загол. з титул. екрану. - Бібліогр.: с. 119-122.
17. Виставка "Наш час":каталог виставки до 70-річчя НСХУ/Харк.худож.музей; ХО НСХ України. ХРО"Red Horse";Гол.ред. О.Коваль, Дизайн В.Христенко.— Харківі, 2008.— 60с.:іл.— 25,00,1000 прим.
18. Виставка станкової графіки:каталог виставки/ХО НСХ України; Концепт-ідея та орг. підтримка В.Апальков,І.Яхін; Керівник проекту В.Ковтун.— Х.:ТОВ "Майдан", 2009.— 62с.:іл.— 30,00,600 прим.
19. МакКлауд С. Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво / пер. з англ. Ярослава Стріха. Київ, 2019. 224 с.
20. Brenner R. E. Understanding Manga and Anime / R. E. Brenner. 2007. 356 p.
21. Cohn N. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images / N. Cohn. London: Bloomsbury. 2013. 256 p.
22. Groensteen T. The System of Comics / T. Groensteen // University Press of Mississippi. 2007 [1999]. 188 p.
23. Вирішення завдань поліграфічного виробництва в умовах концептуальної невизначеності [Електронний ресурс]: монографія / авт. кол. : О. І. Пушкар, А. С. Гордєєв, Є. М.

- Грабовський, С. О. Назарова [та ін.]; за заг. ред. О. І. Пушкаря. — Електрон. текстові дан. (7,33 МБ). — Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2024. — 212 с. : іл. — Загол. з титул. екрану. — Бібліогр. : с. 206-209. URL: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/33110> [дата звернення 10.12.2025]
24. Касіян В. І. Мистецтво графіки. — К., 1960
25. Akademia prezentuje/Academy presents. — Warsaw: Oficyna Wydawnicza RYTM, 2006.— 168 с.
26. Grafika ze zbiorow krakowskiej ASP 1946–2006.— Krakow: Wydawnictwo im. Jana Matejki
27. Белов Д. Український комікс: бібліотечно-інформаційний вимір : дис. ... д-ра філ. наук : 029.10. Київ, 2021. 213 с.
28. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. Вісник Львівського університету. Серія «Іноземні мови». 2012. Вип. 19. С. 141-147.
29. Максименко О. Мальовані історії: в Україні комікс активно розвивається, але рідко потрапляє на очі широкої публіки. Журнал «Український тиждень». 2012. Вип. 19. С. 11-14
30. Почепцов Г. Комікси як засіб транслявання соціальних смислів. URL: <https://cutt.ly/ytP7JNo> (дата звернення: 27.11.2025)
31. Савчук. М. В. Комікс. Енциклопедія Сучасної України. Інститут енциклопедичних досліджень НАН України. URL: <https://esu.com.ua/article-1449> (дата звернення: 17.11.2025)

32. Duncan R., Smith M., Levitz P. The Power of Comics: History, Form, and Culture. Bloomsbury Academic, 2015. 464 p.
33. McCloud S. Understanding comics: The invisible art. New York : William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.
34. Шон Тан, Інтерв'ю, [Електронний ресурс], URL: <https://www.shauntan.net/kirkus-interview> (дата звернення: 29.11.2025)

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Малюнок 1: Арт Шпігельман, графічний роман «Маус»

Малюнок 2: Серджо Топпі, мальопис The Toppi Gallery: Bestiary

Малюнок 3: Джулі Рошло, мальопис Betty Boob

Малюнок 4: Серджо Топпі, мальопис “Sharaz’de”

Малюнок 5: Серджо Топпі, мальопис “L'Uomo del Nilo”

Малюнок 6: Дженіс Шапіро, мальопис “Honoria”

Малюнок 7: Ель-Гордо, мальопис “Birth of a Legend”

Малюнок 8: Паоло Антіга, мальопис “Megalodon”

Малюнок 9: Паоло Антіга, мальопис “Megalodon”

Малюнок 10: Крістоф Казенов, мальопис “Diep in de Zee deel 7”

Малюнок 11: Крістоф Казенов, мальопис “Diep in de Zee deel 6”

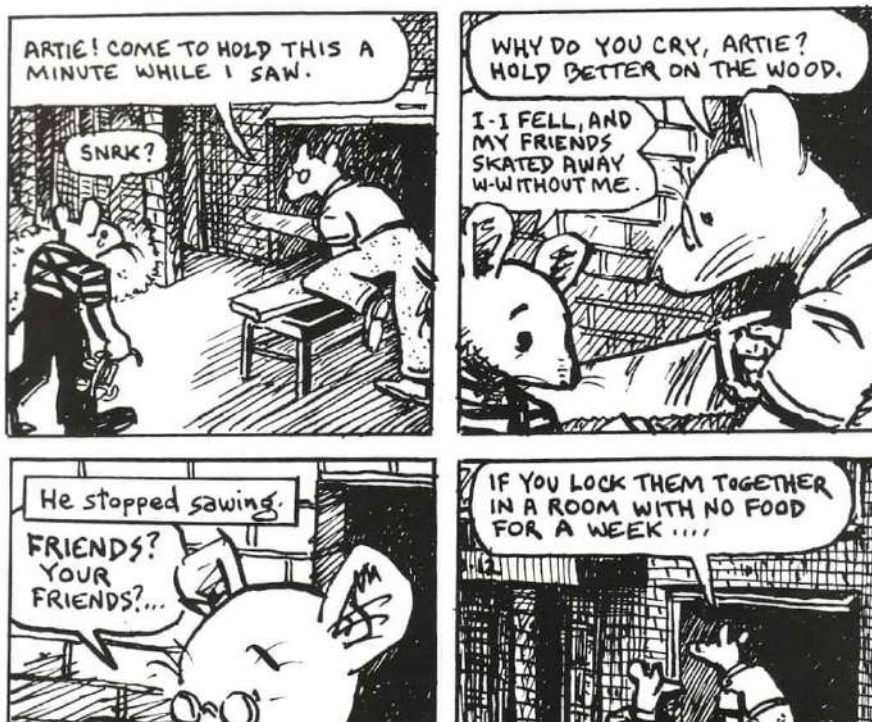
Малюнок 12: Крістоф Казенов, мальопис “Diep in de Zee deel 5”

Малюнок 13: Крістоф Казенов, мальопис “Diep in de Zee deel 1”

Малюнок 14: Давши Пілкеї, мальопис “Dog Man”

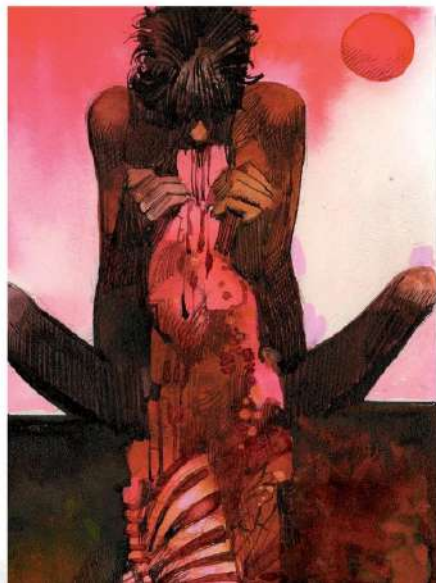
Малюнок 15: Алі Фіцджеральд, мальопис “Squeek Chatter Bark”

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



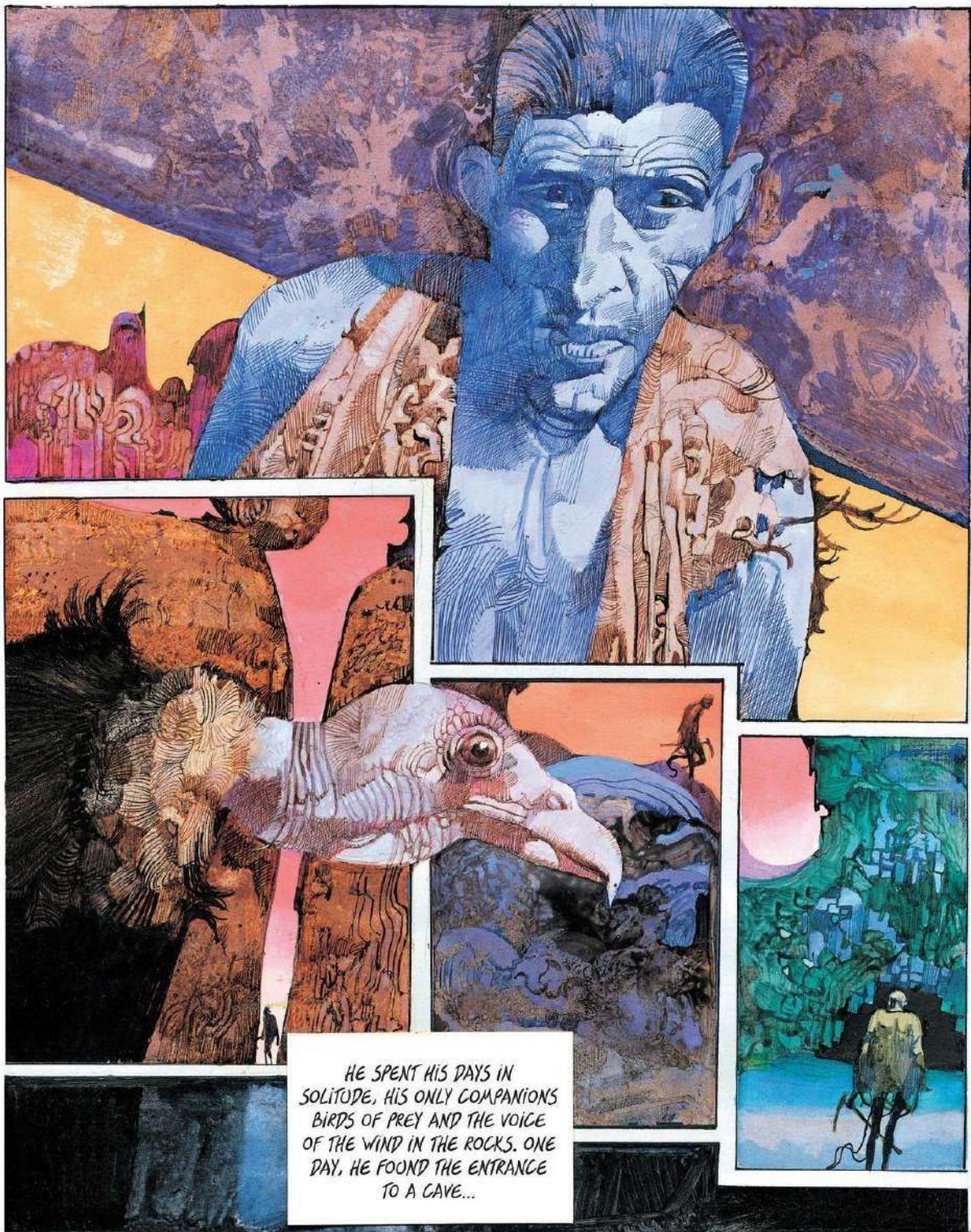


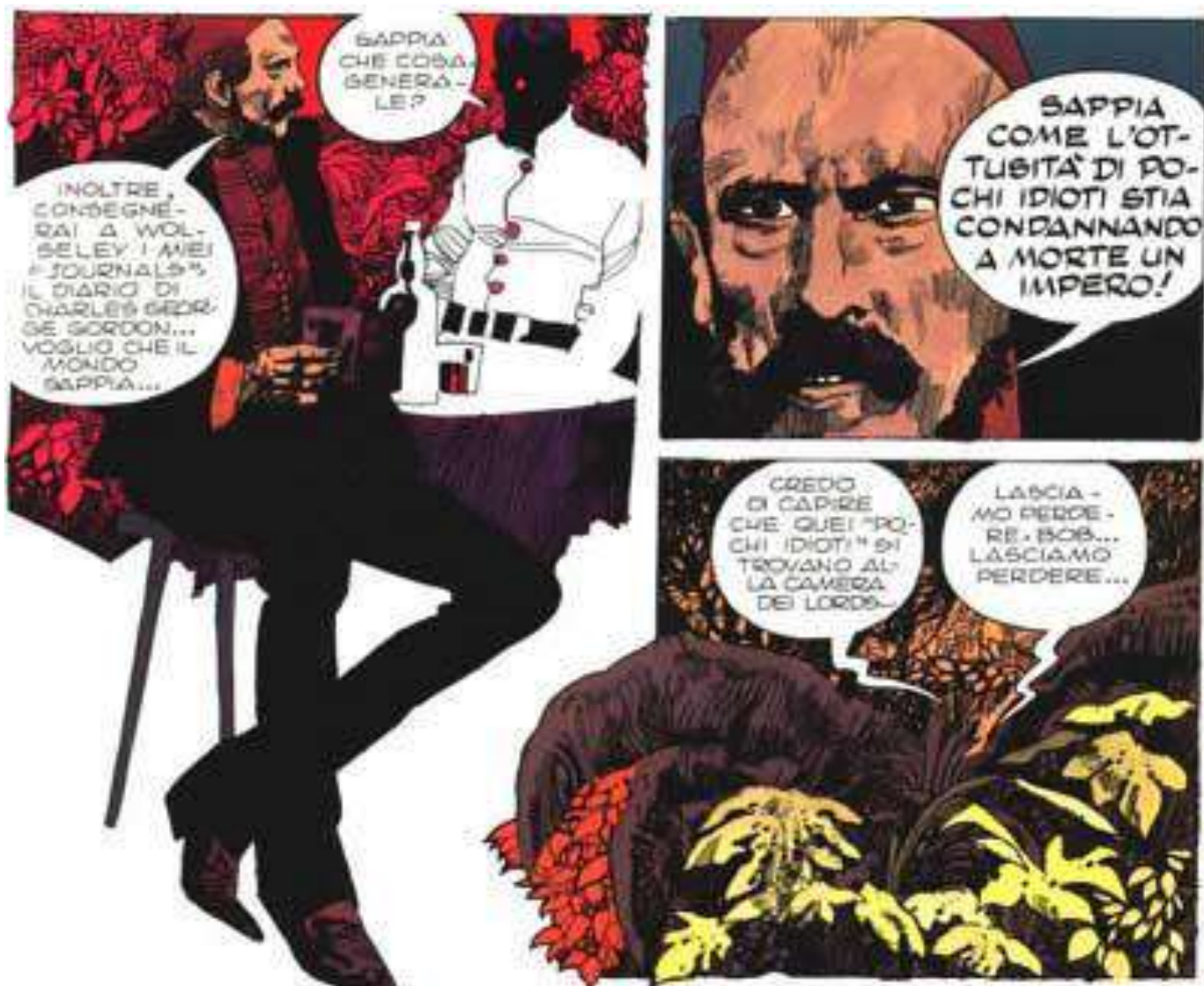
Eat or be eaten.

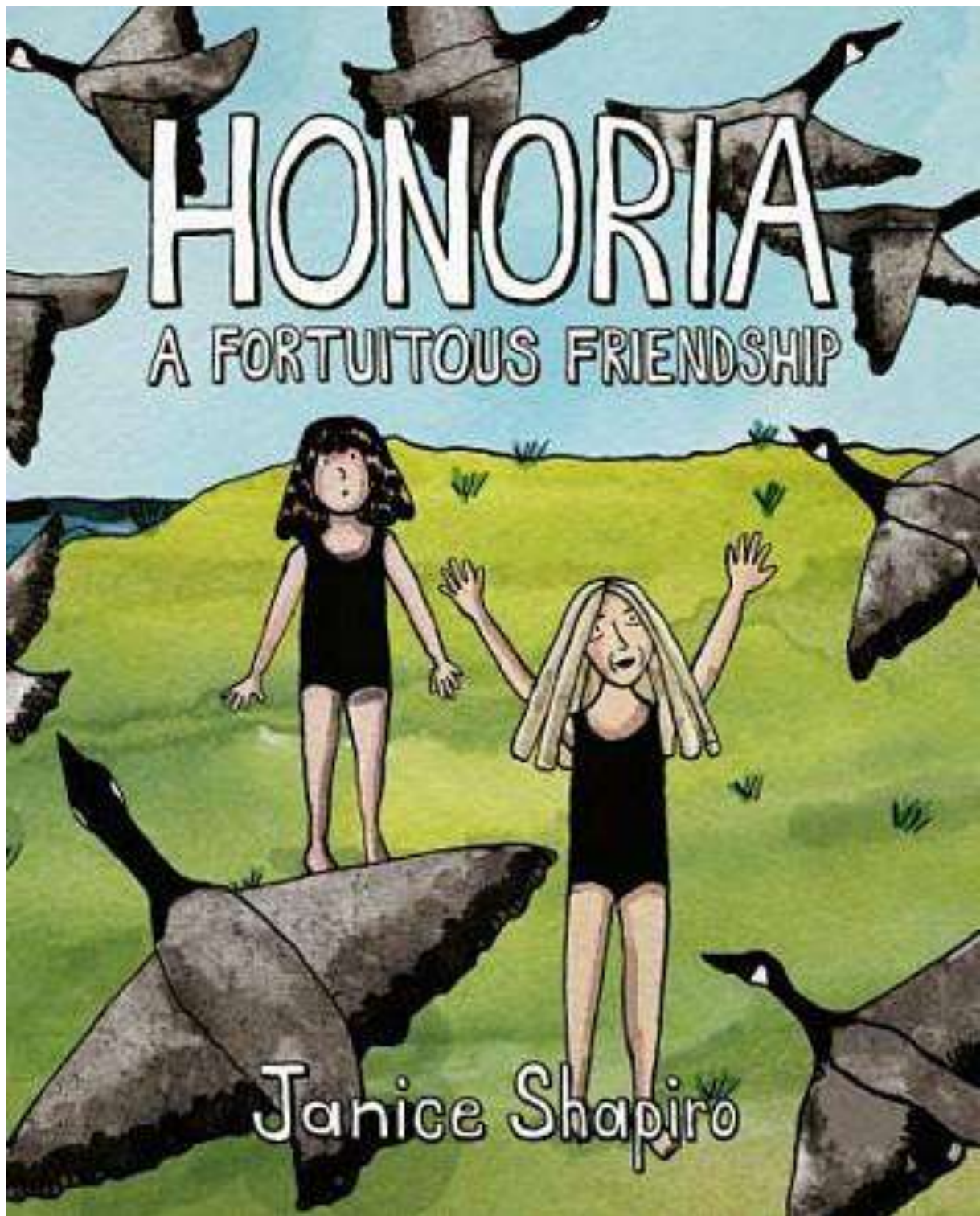


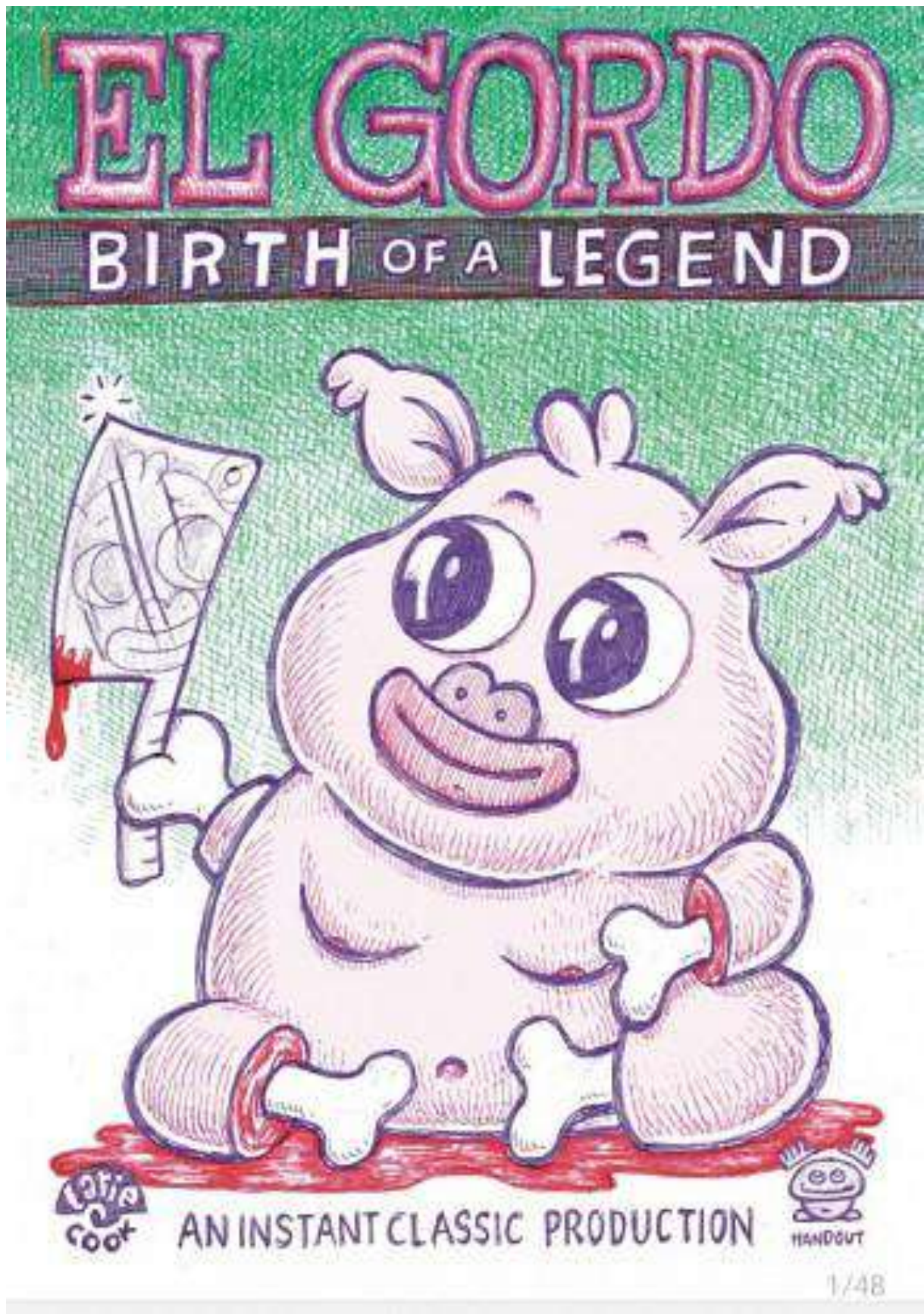


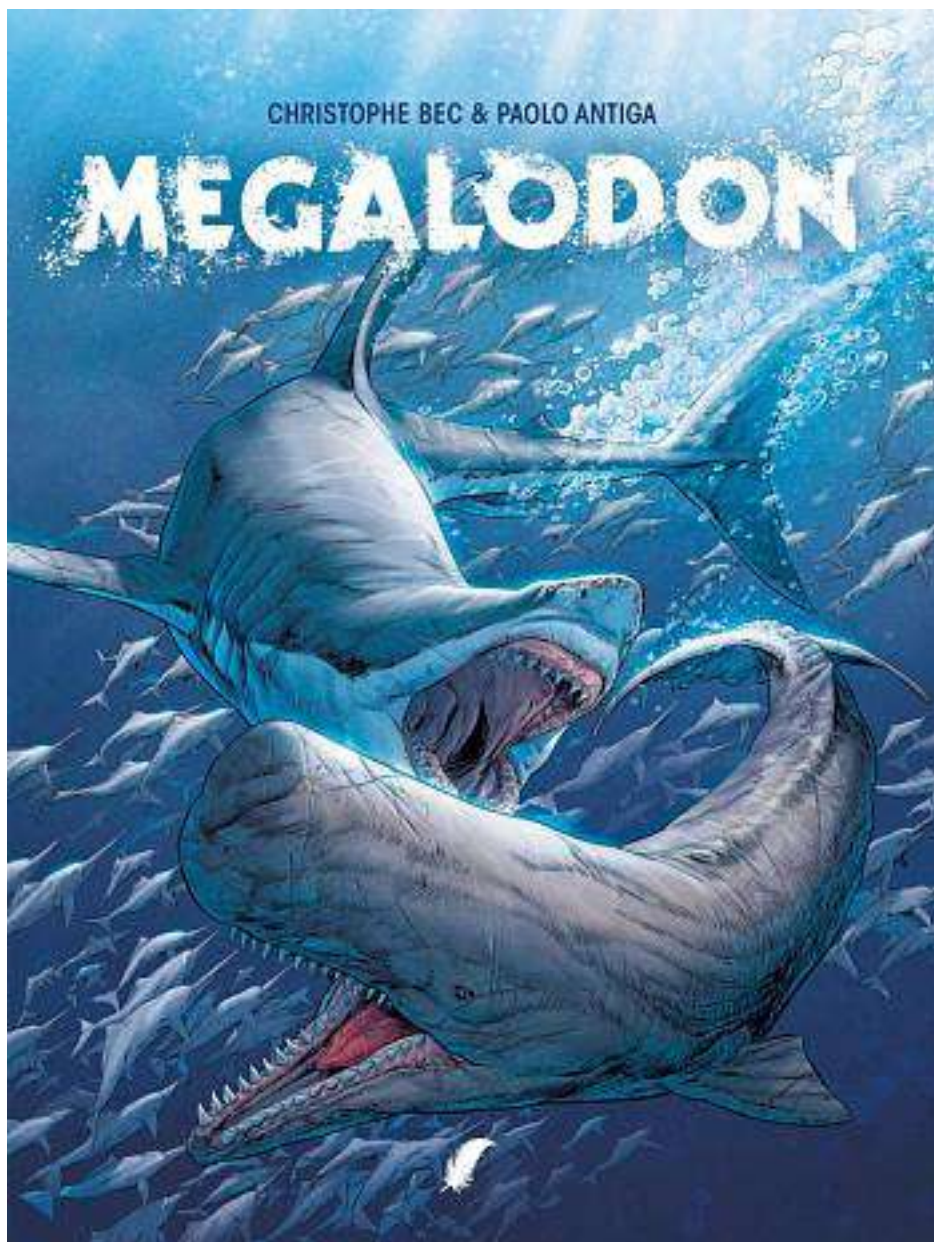
Малюнок 3: Джулі Рошло, мальопис Betty Boob





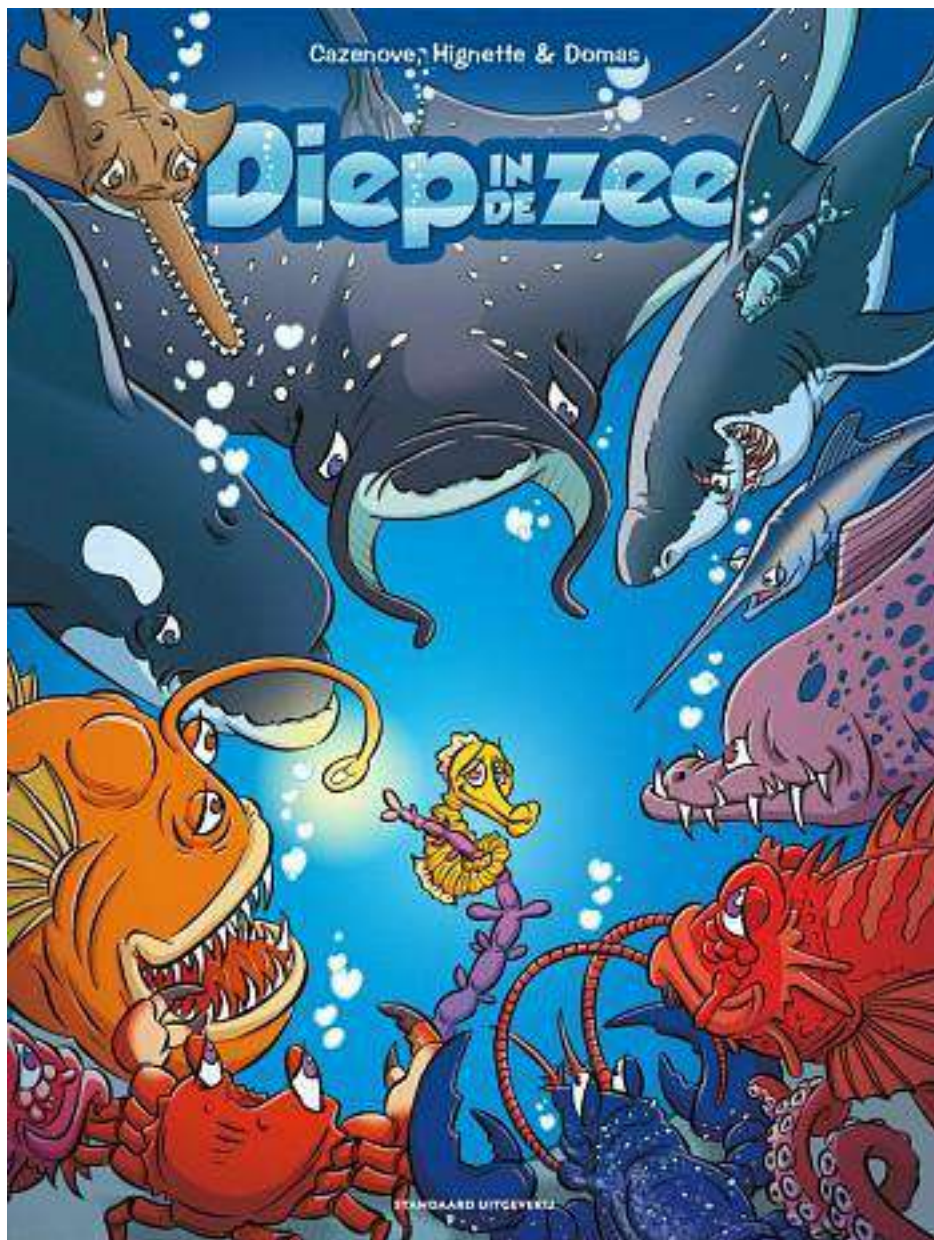




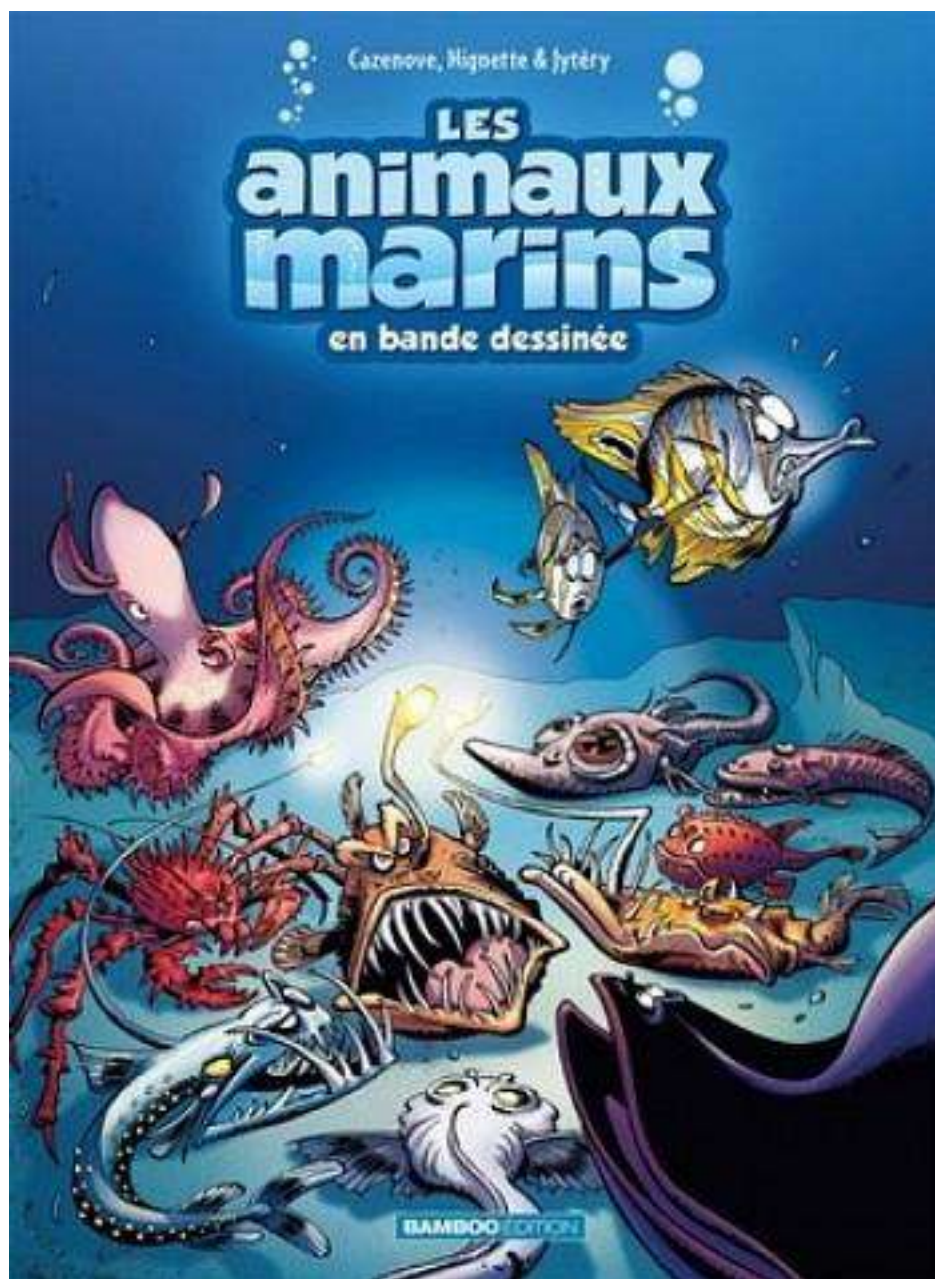


Малюнок 9: Паоло Антіга, мальопис

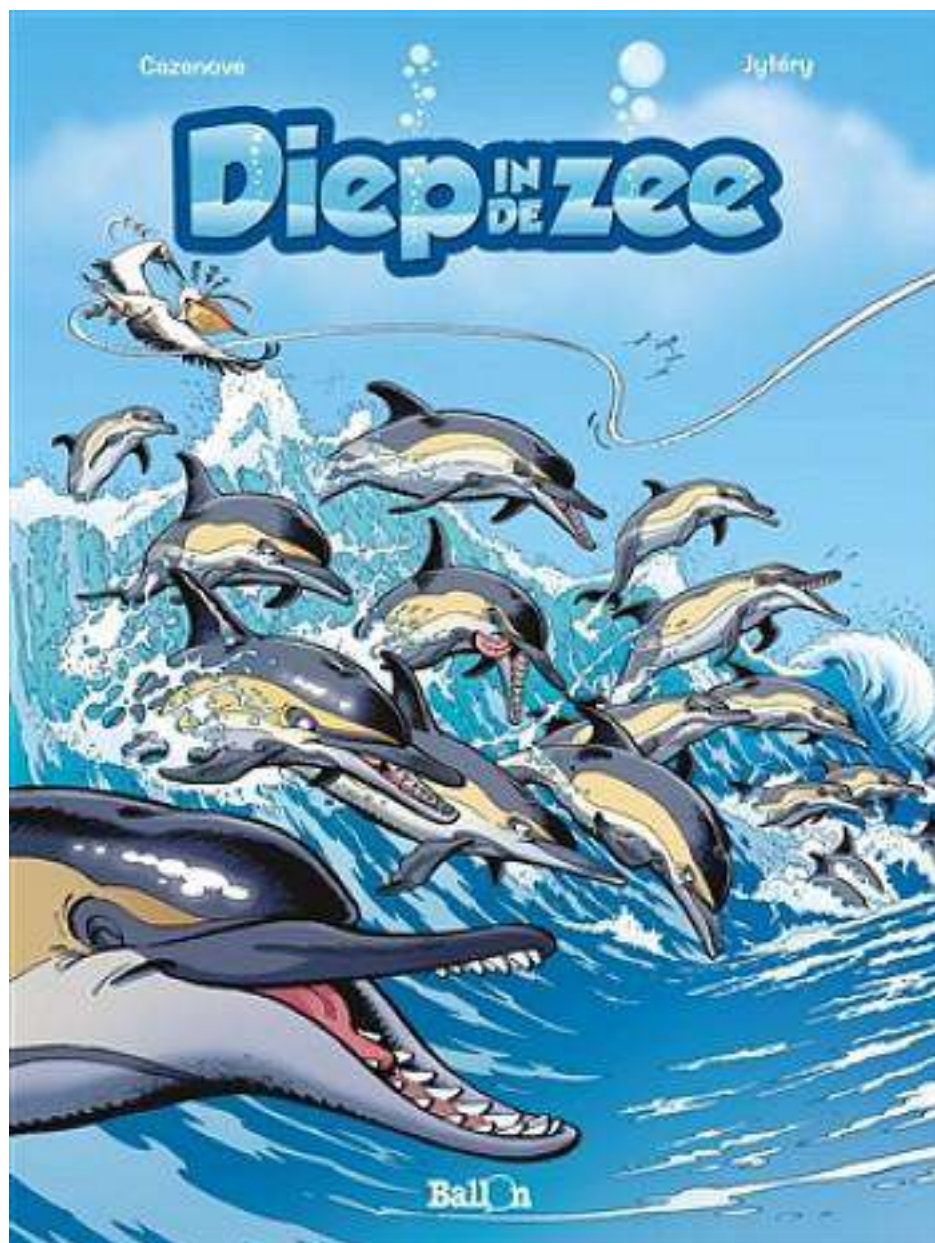
“Світ” 1999, № 11



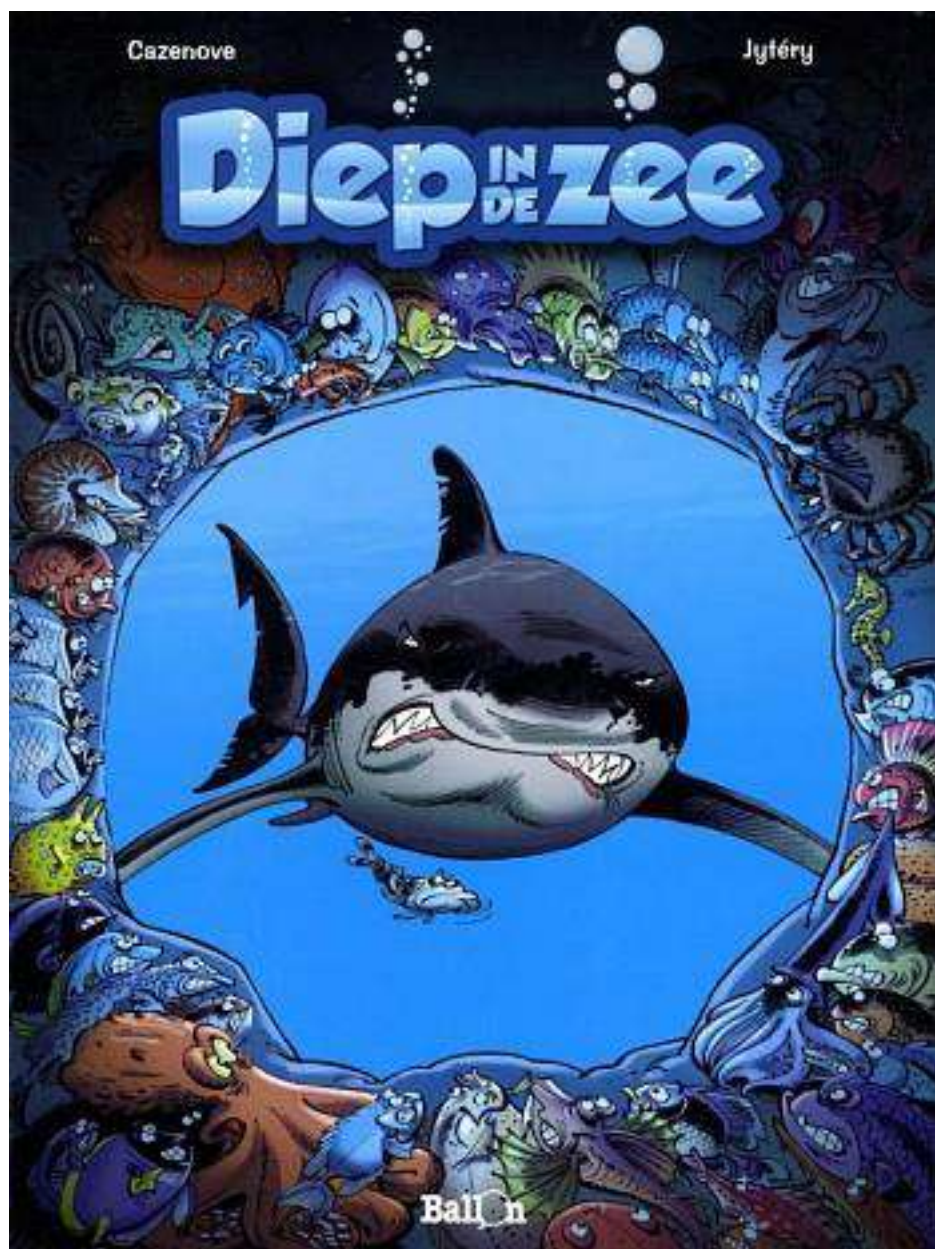
Малюнок 10: Крістоф Казенов, мальопис
 “Diep in de zee”



Малюнок 11: Крістоф Казенов, мальопис
 “LES animaux marins en bande dessinée”



Малюнок 12: Крістоф Казенов, мальопис
 “Diep IN DE Zee”



Малюнок 13: Крістоф Казенов, мальопис
 “Diep IN DE Zee”



Малюнок 14: Давши Пілкеї, мальопис
“D M”



Малюнок 15: Алі Фіцджеральд, мальопис
 "SOMETHING DREADFUL IS HAPPENING IN THE BIOSPHERE."

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра графіки

СЕРІЯ ПЛАКАТІВ

«УКРАЇНСЬКА МІФОЛОГІЯ»

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

НЕВЯРОВСЬКА Тетяна Ігорівна

Науковий керівник:

доцент Шевченко В. Я.

Рецензент:

дійсний член НАМ України

професор Векленко О. А.

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ПЛАКАТІВ «УКРАЇНСЬКА МІФОЛОГІЯ».....	6
1.1 Основна концепція теми та інтерпретація	6
1.2 Загальна структура плакату	7
Висновки до першого розділу.....	7
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ.....	8
2.1. Серії плакатів на міфологічну тематику... ..	9
2.2. Анімація з міфологічною тематикою.....	10
2.3. Геометричність і мінімалізм.....	11
Висновки до другого розділу.....	12
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ.....	13
3.1 Загальне візуальне рішення серії плакатів.....	13
3.2 Техніка виконання.....	14
Висновки до третього розділу	15
ВИСНОВКИ	16
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	17
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	18
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій.....	28

ВСТУП

У період глибоких суспільних перетворень, військового протистояння та боротьби за власну самобутність українське суспільство все частіше звертається до витоків — міфології, фольклору, етнографічної спадщини. Цей процес має не лише культурне або пізнавальне значення, а й виконує важливу психологічну функцію: він сприяє відновленню внутрішньої підтримки, повертає людину до архетипових образів, що єднають покоління, території та історичні шари. Саме тому звернення до української міфології в контексті сучасного мистецтва є надзвичайно актуальним.

Міфологічні постаті — це не просто частина фольклору; вони зберігають глибокі уявлення наших пращурів про світ, добро і зло, природні явища, моральні чесноти, страхи й надії. Сьогодні вони можуть бути інтерпретовані по-новому — як символи національної міцності, опору, магії предків і глибинної духовності. Завдяки сучасним візуальним засобам та графічному дизайну, ці постаті можуть не лише ожити в нових формах, а й знайти відгук у сучасній аудиторії.

Дипломна робота «Серія плакатів української міфології» присвячена створенню візуального образу шести ключових персонажів українського міфологічного пантеону: Арідника, Щезника, Нявки, Мольфара, Чугайстра та Відьми. Образи вибрані не випадково — кожен з них представляє окремий вимір народного світогляду: стихії, світло та темряву, страх і захист, жіночу магію й чоловічу міць, зникле та приховане.

Ідеєю-підґрунтям для створення мистецької концепції стала повість Михайла Коцюбинського «Тіні забутих предків» — літературний твір, сповнений містичних образів та гуцульської космогонії. Проте представлені в серії інтерпретації не є ілюстративними до сюжету твору, а скоріше переосмисленням та мистецькою рефлексією над українським міфологічним надбанням. Кожен герой був розкритий окремо, з урахуванням його символічного значення, характеру, емоційного тону й культурного контексту.

Актуальність теми

Обрана тема актуальна, тому що сучасний плакат є могутнім засобом передавання культурних сенсів та формування національної ідентичності. Серія плакатів, присвячена українській міфології, не тільки відтворює звичні образи, а переосмислює їх в сьогоденному контексті, зберігаючи глибокий зв'язок із духовною спадщиною. Культурологічна та мистецтвознавча рефлексія є необхідною умовою для глибокого осмислення трансформацій у художній культурі сучасності. Вона дозволяє інтерпретувати культурні явища не лише в історичному, а й у ціннісному контексті [1].

Українська міфологія є виразним проявом взаємодії людини з природою, де ліси, гори, вода, повітря та дерева не просто тло, а активні учасники

народної свідомості — духи, тотеми, символи гармонії. Як зазначає В. Грицик, предки українців вірили у "віру гармонії людини і природи" — тобто не відділяли себе від навколишнього світу, а шанували його за сакральність та недоторканість. Серія плакатів з персонажами, пов'язаними з природним довкіллям (Чугайстер, Щезник, Арідник), не лише відтворює міфи, а переосмислює ставлення до природи у сучасному контексті. У час екологічної скрути це вагоме твердження — через мистецтво можна нагадати про давню цінність гармонічного співіснування з природою, виокремити її сакральний статус та спонукати до збереження [2].

Візуальні мистецтва виступають ефективним засобом формування культурної компетентності та розвитку естетичного сприйняття, що особливо важливо у роботі з молоддю. Візуальні образи дозволяють зробити культурні сенси більш доступними і зрозумілими, сприяючи засвоєнню складних культурних кодів [3].

Новизна роботи

Оригінальність серії плакатів полягає в поєднанні традиційних українських міфологічних постатей із сучасними техніками графічного дизайну. Кожний персонаж — Арідник, Щезник, Нявка, Мольфар, Чугайстер та Відьма — розкривається індивідуально, через авторське розуміння та візуальне переосмислення міфології, що дає змогу протидіяти забуттю давніх культурних символів.

Відмінністю є застосування синтезу класичних та експериментальних графічних прийомів, що формують багатошаровий мистецький образ, здатний емоційно впливати на глядача й пробуджувати зацікавленість до нематеріальної культурної спадщини. Завдяки цьому серія плакатів не тільки презентує фольклорних персонажів, але й утворює новий формат комунікації між минулим та сьогоденням.

Ідея протидії забуванню через візуальну рефлексію міфологічних сюжетів у поєднанні з новаторським дизайнерським підходом розширює обрії традиційного плакатного мистецтва й сприяє збереженню української культурної ідентичності в сучасному просторі.

Мета і завдання роботи

Метою магістерської роботи є створення авторської серії плакатів, що візуально осмислює образи української міфології, а також розширення як особистих, так і спільних можливостей у використанні графічного дизайну задля збереження культурної пам'яті та популяризації нематеріальної спадщини України.

Для досягнення мети було визначено наступні пункти завдання:

1. Дослідити ключові міфологічні образи українського фольклору та простежити їх трансформації у візуальній культурі.
2. Проаналізувати плакат як мистецький феномен, що поєднує функції візуальної комунікації, культурної пам'яті та емоційного впливу.
3. Визначити значення звернення до міфології в умовах сучасної війни та культурного відродження України як форми опору забуттю та колоніальним стереотипам.
4. Створити авторську концепцію серії плакатів, базовану на синтезі традиційних образів і сучасних графічних засобів виразності.
5. Розробити візуальну мову для кожного персонажа, що відображає його символіку, характер і психологічне наповнення.
6. Втілити серію авторських плакатів із застосуванням актуальних методів графічного дизайну.
7. Провести аналіз художньої форми та змісту створеної серії плакатів, оцінити їх комунікативний потенціал та здатність впливати на колективну пам'ять і культурну самоідентифікацію.

Структура роботи визначається за темою, метою та завданням. Робота складається зі вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ПЛАКАТІВ УКРАЇНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ

1.1. Основна концепція теми та інтерпретація

Більше ніж за одинадцять років російсько-української війни, та більше трьох років з яких повномасштабної війни, українське суспільство відчує на собі ті шрами, які не повинні були б переживати цивілізовані держави. Найбільш вразливими є діти та підлітки (12–16 років), котрі перебувають у критичному віці формування особистості. Рівень звернень підлітків за психологічною підтримкою у зв'язку з ПТСР та тривожними розладами зріс на 260 % протягом 2024 року [4].

У ситуації, коли офіційні інституції лише частково реагують на ці виклики, мистецтво здобуває надзвичайну силу — як спосіб казати про травму, пам'ять та спротив забуттю. У своїй серії плакатів я розглядаю плакат як сучасний інструмент зорового впливу, здатний не тільки передавати ідеї, а й ставати посередником між особистим досвідом та колективною свідомістю. На основі серії плакатів, створених на основі персонажей української міфології (Агідник, Щезник, Нявка, Мольфар, Чугайстер, Відьма), я прагну зберегти міфологічний шар української культури, водночас адаптуючи його до сучасного контексту — війни, руйнації, змагання за ідентичність. Але не показати всі жахи війни, а навпаки залікувати рани від неї. Дослідники арт-терапевтичних практик підтверджують, що візуальне мистецтво допомагає знизити рівень тривожності у дітей окупаційних регіонів на 40 % лише після чотирьох занять із візуального самовираження [5].

У цьому контексті міфологічні образи виконують архетипову роль — як символи могутності, оборони, змагання зі злом. Їхнє тлумачення через плакат відчиняє нові можливості для емоційного сприйняття та глибинної ідентифікації: звернення до традиційних архетипів у візуальному мистецтві допомагає підліткам реконструювати ідентичність, порушену через війну та травму [6].

Важливо, що підлітки та діти є переважно візуальними навчальниками — вони засвоюють та краще запам'ятовують інформацію, коли її подають через

образи, а не текст [7]. Таким чином плакат як жанр є одним з самих ефективних способів комунікації з “візуальним поколінням”.

1.2. Загальна структура плакату

Формат серії плакатів було обрано з огляду на властивості сприйняття теперішньою молоддю візуальної інформації. Кожен плакат є окремою візуальною історією, що розкриває характер одного з персонажів української демонології — Арідника, Щезника, Нявки, Мольфара, Чугайстра та Відьми. Всі зображення витримані в мультяшному та геометричному стилі, з використанням яскравої кольорової гами, що сприяє легкому візуальному сприйняттю та підкреслює символіку образів.

Обраний стиль та форма візуального представлення не є випадковими. В основі композицій — спрощені геометричні фігури, що водночас асоціюються з первинною візуальною мовою фольклору (символами, знаками), і з сучасною цифровою естетикою, зрозумілою молодій аудиторії. Такий підхід дозволяє поєднати старі сенси зі новою формою подачі.

Технічно серію реалізовано у векторному вигляді за допомогою програми Adobe Illustrator. Цифрова векторна графіка обрана як головний спосіб створення ілюстрацій, оскільки вона дає змогу досягти виразності ліній, гнучкості у масштабуванні та високої якості друку для великого формату плакатів. Окрім того, цей формат є комфортним у роботі за умов несталої енергопостачання та мобільності — що особливо на часі в умовах воєнного стану.

Плакати форматом А2 (420×594 мм) дають змогу зберегти достатньо місця для деталізації зображення, а також забезпечити візуальну виразність при показі на виставках, в школах, молодіжних центрах чи культурних закладах. Кожен плакат має мінімалістичне текстове доповнення, що представляє короткий опис персонажа та його вагу в українській міфології. Такий формат сприяє інтегрувати роботу не лише як художній, а й освітній проект.

Висновки до першого розділу

Загальна ідея серії плакатів полягає у створенні візуального мистецького проекту, що через мову сучасної графіки обмірковує й переосмислює образи української міфології. Серія складається з шести авторських плакатів, кожен з котрих присвячений окремому персонажу — Аріднику, Щезнику, Нявці, Мольфару, Чугайстру та Відьмі. Робота орієнтована на підліткову аудиторію, яка сприймає світ головним чином через візуальні образи, та водночас адресована ширшому колу глядачів, зацікавлених у фольклорі, ідентичності та культурній спадщині.

Серія плакатів української міфології є актуальною на сьогодні, бо допомагає зберегти культурну спадщину та підтримати ідентичність у важкий воєнний період. Через яскраві візуальні образи вона ефективно комунікує з молоддю, сприяючи емоційному зміцненню та формуванню національної свідомості. Цифровий формат робить проект доступним та гнучким для різних платформ, що відповідає сьогоденним потребам суспільства.

Оформлення серії плакатів вирізняється нинішнім мальованим-геометричним стилем із яскравою гамою, що робить образи зрозумілими й привабливими для молодшої аудиторії. Використання векторної графіки в Adobe Illustrator забезпечує чудову якість, масштабованість і гнучкість застосування плакатів у різноманітних форматах та середовищах. Таки й підхід поєднує традиційні символи української міфології з нинішньою візуальною культурою, створюючи цілісний та ефективний комунікативний проект.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

Під час роботи над серією плакатів української міфології було здійснено системний аналіз сучасних мистецьких проєктів у жанрі плакату та графічного дизайну, що висвітлюють міфологічну тематику. Окрім цього, було опрацьовано українську міфологію на фольклорні твори та наукову літературу з психології, зокрема дослідження, що стосуються впливу візуального мистецтва на емоційний стан підлітків у кризових обставинах. Цей підхід допоміг глибше розкрити основну ідею серії плакатів — збереження культурної ідентичності та

підтримку психоемоційного здоров'я через образи традиційних міфологічних персонажів, адаптованих до сучасного контексту.

2.1. Серії плакатів на міфологічну тематику

В якості прямого аналога була обрана виставка плакатів «Не Будіть Лихо...» яку представили в Львівському музеї історії і релігії в 2024 році. Напередодні других роковин повномасштабного вторгнення росії в Україну, у Львівському музеї історії релігії презентують унікальну виставку плакатів. Це роботи, які створені студентами кафедри графічного дизайну Харківської державної академії дизайну і мистецтв під керівництвом Дари Балашової.

Метою виставки є популяризація творів сучасного українського мистецтва, активізація культурного середовища у Львові.

«Виставка «Не Будіть Лихо...» – це більше, ніж виставка, це могутнє послання: «Рано вранці 24 лютого ви розбудили Лихо – ох, дарма... Доброго вечора, ми з України». Тут кожна легенда та кожна міфічна істота стають живим підтвердженням того, що свобода глибоко закодована в нашій ДНК. Ми, поряд із нашими містичними героями, готові обороняти нашу свободу та незалежність, не вагаючись перед будь-якими викликами», – зазначила кураторка виставки, викладач кафедри графічного дизайну Харківської державної академії дизайну і мистецтв Дара Балашова [8].

У процесі створення серії плакатів особливу увагу було приділено аналізу сучасних мистецьких практик, які осмислюють традиційну символіку крізь призму актуальних візуальних рішень. Важливим зразком стала робота Анни Жинкіної «Очима III» (див. Малюнок 1), представлена у рамках виставки «Не Будіть Лихо...». У цій роботі центральна композиція з фігурою персонажа в осі симетрії утворює чітку візуальну ієрархію. Саме така побудова стала основою й для моїх плакатів — персонажі розміщені в центрі формату, що дає змогу максимально зосередити увагу глядача на їхньому образі, підкреслюючи їхню значущість як візуальних символів. Колористичне рішення у моїй серії також виділяється — яскраві, насичені відтінки використовуються не для посилення

тривоги чи пітьми, а для створення виразного візуального образу, який приваблює погляд, не викликаючи страху чи дискомфорту. Це дозволяє працювати з глибинними темами — війни, втрати, пам'яті — у більш делікатний спосіб, особливо у спілкуванні з підлітковою аудиторією.

Ще один приклад серії плакатів Олександри Барабанової — диптих «Нестримна небезпека» (див. Малюнок 2). Виконаний у стриманій кольоровій гамі — чорному та червоному з акцентом на білому, що підсилює відчуття загрози та драматизму. У моїй серії плакатів, навпаки, використані яскраві, насичені барви, котрі створюють більш відкритий і виразний образ персонажів. Хоча стилі відрізняються, ця робота надала поштовх для пошуку власного колористичного рішення та усвідомлення важливості кольору як ключового елемента емоційної комунікації.

2.2. Анімація з міфологічною тематикою

Важливим візуальним аналогом для серії плакатів на міфологічну тематику став повнометражний мультфільм “Мавка. Лісова пісня” є українським 3D анімаційним фільмом, який був створений за мотивами драми-феєрії Лесі Українки “Лісова пісня” та використовує образи народної міфології. Цей фільм мав свою прем'єру 2 березня 2023 року. “Мавка. Лісова пісня” відзначається своєю українською належністю та високою якістю анімації. Він розповідає історію загадкового Лісу, який ніколи не пускав людей у свої таємничі глибини. Цей мультфільм вдало поєднує елементи національної міфології, привертаючи увагу глядачів до багатства української культури та легенд. “Мавка. Лісова пісня” став важливою подією в українській кінематографії, зберігаючи в собі частину національної спадщини та розповідаючи захоплюючу історію [9].

Композиційно героїв розташовано в центрі кадру — це рішення використано й у моїй серії, щоб підкреслити потужність образу та посилити комунікативність. Колористика фільму — яскрава, з насиченими відтінками зеленого, бірюзового і рожеві, фіолетові, помаранчеві акценти — апелює до природної символіки, і водночас естетично схожа на обрану мною гаму в роботі

з плакатами. Саме поєднання фольклорних мотивів із сучасною цифровою естетикою стало орієнтиром для зорової мови моєї серії. Акцент на виразних силуетах та кольорових плямах, що без зусиль розпізнаються — підхід, подібний до методу створення персонажів у мультяшному стилі (див. Малюнок 3).

Змістовне навантаження мультфільму теж має суспільну складову: в ньому зачіпаються теми екології, людяності, охорони культурної спадщини, протистояння добра зі злом — теми, які актуальні і в моїй праці.

2.3. Геометричність і мінімалізм

Геометрія знову займає центральне місце в дизайні. У 2025 році акцент буде на чітких і виразних фігурах, які створюють гармонійну структуру. Баланс між функціональністю та затишною атмосферою стане ключовою особливістю трендів. Мінімалізм із акцентом на витончені деталі стане одним із головних трендів 2025 року. Поєднання простоти та стриманості дозволить підкреслити елегантність дизайну, створюючи гармонійний і збалансований візуальний контент [11].

Важливий аналог для моєї роботи, це 16personalities. Популярний онлайн-проект, що базується на типології особистості MBTI (Myers-Briggs Type Indicator), але адаптований у власну модель: аналітики, дипломати, вартіві, дослідники, кожна група поділена на 4 типи (разом — 16) [10].

16Personalities застосовує зрозумілі, спрощені геометричні фігури — круги, трикутники, прямокутники, які формують образ персонажа. Це дає змогу передати ключові риси особистості без зайвих деталей, роблячи образ легкозрозумілим і пізнаваним. У моїй серії плакатів також використовується геометричний стиль із чіткими формами та яскравими барвами. Це створює неповторний візуальний код, що поєднує сучасну цифрову естетику з традиційними міфологічними образами. Такий підхід дає змогу створити лаконічні, але сильні візуальні символи (див. Малюнок 4).

У 16Personalities кожна категорія типів має свою власну кольорову гаму, що підкреслює розуміння деяких психологічних властивостей (наприклад, аналітики — фіолетовий, дипломати — зелений). Колір функціонує як миттєвий ідентифікатор та емоційний показник. В моїй серії кольори також мають символічне значення, розмежовуючи кожного персонажа але пов'язують між собою серію. Та при цьому формуючи гармонійний і впізнаваний вигляд. Яскравість барв сприяє зосередженню уваги та робить плакати візуально привабливими для молодого покоління (див. Малюнок 5).

Ілюстрації 16Personalities традиційно зображують персонажів у центральній позиції, наголошуючи на їх рисах і атрибутах, що підкреслюють їхню унікальність і роль. У моїх плакатах також простежується подібний композиційний підхід: персонаж розташований в центрі, постать чітко виділена на фоні, що створює фокус уваги та дає змогу максимально передати характер міфологічного героя (див. Малюнок 6).

16Personalities використовує абстрактні знаки, які демонструють основні аспекти особистості. Це сприяє глядачам краще зрозуміти ідентичність героя. У моїй роботі міфологічні образи є своєрідними архетипами, що допомагають аудиторії (зокрема молоді) краще досягнути українську культурну спадщину через сучасну візуальну мову. Кожен герой — це символ зі своїм значенням, що пробуджує емоції та відгукується з глядачем

Висновки до другого розділу

Здійснений аналіз художніх аналогів дав змогу виокремити ключові орієнтири для створення авторської серії плакатів на тему української міфології. Дослідження сучасних плакатних практик, як-от виставка «Не Будіть Лихо...», анімаційні проєкти на кшталт «Мавка. Лісова пісня», а також цифрові формати, зокрема ілюстрації 16Personalities, засвідчили доцільність звернення до архетипів, геометричної мови та мінімалістичних рішень. Такі джерела стали підґрунтям для пошуку особистого стилю, в котрому поєднуються простота форми, емоційна виразність, яскрава кольорова гама та глибока символіка. Використання геометричного стилю й центральної композиції сприяє

візуальній цілісності серії та формує впізнаваний художній наратив. Аналоги дозволили не лише глибше усвідомити потенціал сучасної візуальної комунікації, але й адаптувати наявні методи під власну концепцію, спрямовану на збереження культурної пам'яті й підтримку молоді в умовах війни

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне візуальне рішення серії плакатів

Практична складова магістерської роботи представлена добіркою авторських плакатів на тему «Українська міфологія», яка охоплює шість робіт, присвячених таким міфологічним істотам: Чугайстер, Нявка, Алідник, Відьма, Мольфар, Щезник. Вибір саме цих образів обґрунтований їх символічною вагомістю в українській міфологічній спадщині та різноманітністю натур, що дає змогу представити глибину народних вірувань засобами актуального графічного оформлення.

Загальне візуальне вирішення серії побудоване на засаді стилістичної та композиційної єдності, що гарантує цілісне бачення плакатів як одного мистецького задуму. Об'єднувальним елементом усіх плакатів є центральна композиція, де провідний міфологічний герой розміщений у центрі аркуша й слугує домінантним у візуальному просторі. Такий композиційний хід пасує до особливостей плакатного мистецтва, де вирішальне значення має швидке та ясне розуміння образу. У верхівці кожного плаката вміщено ім'я міфологічної істоти, виконане акцидентним гарнітуром, а також стислий словесний опис, який узагальнено передає суть образу та його міфологічне значення. Текстові відомості виконують не лише інформаційну, а й композиційну роль, урівноважуючи ілюстративну частину та сприяючи глибшому осягненню змісту плакатів. Фоновим складовим у всіх плакатах виступає образ гори, який розташовується у верхній або нижній частині композиції. Гора слугує як символічний образ, що асоціюється із сакральністю, природною міццю та єднанням людини з міфологічним простором. Повторення цього елемента в усіх

роботах посилює серійність та формує додатковий візуальний зв'язок між плакатами (див. Малюнок 1).

Кольорова гама серії плакатів є стриманою та продуманою. У роботах застосовано червоний, жовтий, зелений, фіолетовий, білий та чорний кольори. Червоний колір символізує енергію, небезпеку та чарівну силу; жовтий асоціюється зі світлом і знанням; зелений — із природою та лісовим оточенням, у якому мешкає більшість персонажів; фіолетовий наголошує на містичності й таємничості; білий і чорний виконують функцію контрастних основних кольорів, що гарантують графічну виразність та виразність композицій. Обмежена палітра сприяє гармонійності та єдності серії, а також підкреслює художній характер плакатів.

Шрифтове оформлення відіграє важливу роль у формуванні візуального образу серії плакатів. Основним шрифтом обрано NAMU, який має українське історичне підґрунтя та апелює до національної графічної традиції. Його використання підсилює концепцію та акцентує увагу на українській культурній ідентичності. Додатковим шрифтом використано Inter, який забезпечує зручність читання та контрастує з акцидентним характером основного шрифту, не порушуючи загальної стилістичної єдності. Ці шрифти можна використовувати безкоштовно для комерційного користування.

Стилістика плакатів геометрична та мультяшна, що проявляється у спрощених формах, чітких контурах і декоративному узагальненні образів. Такий підхід дозволяє осучаснити традиційні міфологічні персонажі, зробити їх більш доступними та привабливими для широкої аудиторії, зокрема молоді (див. Малюнок 1).

3.2. Техніка виконання

Серія плакатів виконана у цифровій техніці з використанням сучасних графічних засобів. Обрана методика зумовлена можливістю точного контролю

композиції, кольору та форми, а також гнучкістю у процесі коригування та адаптації робіт для різних розмірів відтворення.

Етап виготовлення плакатів розпочався з аналітичної стадії, що включала дослідження міфологічних першоджерел, іконографії дійових осіб та візуальних зразків. На підставі зібраної інформації були створені попередні начерки, у яких визначалися композиційна структура, обраний єдиний стиль, видача образів та стилістичні риси кожного персонажа.

Подальша робота велася у цифровому просторі з уживанням векторної графіки Adobe Illustrator, що дало змогу здобути чіткі геометричні контури та гарантувати розширення зображень без втрати властивостей. Ілюстрацій досягається завдяки цілеспрямованому спрощенню форм, застосуванню умовних пропорцій та орнаментальних складових. Значущим прийомом у манері виконання є стилізація, яка полягає у відмові від реалістичного зображення на користь умовного та образного узагальнення. Це відповідає макетній формі та сприяє швидкому візуальному осмисленню. Звужена кольорова гама та активне вживання протиставлень посилюють декоративність і забезпечують виразність кожного макету.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі магістерської роботи було здійснено обґрунтування практичного втілення творчого задуму серії плакатів на тему «Українська міфологія». Проаналізовано загальне візуальне оформлення серії, яке ґрунтується на засадах композиційної та стилістичної злагоди, центральному формуванню образів, застосуванні символічного тла та вираженому шрифтовому оздобленні. З'ясовано, що сполучення геометричного, мультяшного стилю з обмеженою палітрою кольорів та залученням гарнітур з українським мистецьким корінням сприяє формуванню монолітного, актуального та впізнаваного візуального доробку. Обрана цифрова техніка виконання дала змогу реалізувати творчий задум на високому мистецькому та технічному рівні,

гарантуючи відповідність серії плакатів потребам сучасного графічного мистецтва та плакатної творчості.

ВИСНОВКИ

В ході роботи над проєктом були виконані завдання:

1. Дослідила ключові міфологічні образи українського фольклору та простежити їх трансформації у візуальній культурі.
2. Проаналізувала плакат як мистецький феномен, що поєднує функції візуальної комунікації, культурної пам'яті та емоційного впливу.
3. Визначила значення звернення до міфології в умовах сучасної війни та культурного відродження України як форми опору забуттю та колоніальним стереотипам.
4. Створила авторську концепцію серії плакатів, базовану на синтезі традиційних образів і сучасних графічних засобів виразності.
5. Розробила візуальну мову для кожного персонажа, що відображає його символіку, характер і психологічне наповнення.
6. Втілила серію авторських плакатів із застосуванням актуальних методів графічного дизайну.
7. Провела аналіз художньої форми та змісту створеної серії плакатів, оцінити їх комунікативний потенціал та здатність впливати на колективну пам'ять і культурну самоідентифікацію.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Шейко, В. М., Кушнарєнко, Н. М. (2020). Методологічна рефлексія культурологічних і мистецтвознавчих досліджень. Художня культура. Актуальні проблеми, № 16(1), с. 44–48. DOI: <https://doi.org/10.31500/1992-5514.16.2020.205237>
2. Грицик, В. (2013). Екологія довкілля. Охорона природи. Львів: Навчальна книга – Богдан. Розділ 1.4.2. Уявлення давніх українців про природу. Режим доступу: <https://ukrtextbook.com/ekologiya-dovkillya-oxorona-prirodi-gricik-v/>
3. Козак, Л. М. (2019). Візуальна культура та мистецька освіта: теоретичні та практичні аспекти. Київ: Видавництво «Артос», с.54.
4. Державний центр психологічної допомоги. Звіт про психологічний стан підлітків під час війни. Київ : ДЦПП, 2025. 28 с.
5. Іваненко О., Сидоренко Л., Кузьменко Г. Арт-терапевтичні практики в умовах воєнного конфлікту // Журнал воєнної психології. 2025. Т. 1, № 2. С. 45–55.
6. Петренко М. В. Архетипи та ідентичність: візуальні образи як засіб реконструкції // Арт-терапія сьогодні. 2025. № 7 (1). С. 30–38.
7. Medina, J. Brain Rules: Updated and Expanded Edition. — Seattle: Pear Press, 2025. — 320 с.
8. Львівська обласна державна адміністрація. (2025, 27 червня). Відбулася презентація художньої серії плакатів на тему української міфології. Режим доступу: <https://loda.gov.ua/news/92890>
9. ExplainedThis.com. Огляд мультфільму «Мавка. Лісова пісня». Режим доступу: <https://explainedthis.com/uk/animatsiya/oglyad-multfilmu-mavka-lisova-pisnya/>
10. 16Personalities. Our theory. — Режим доступу: <https://www.16personalities.com/articles/our-theory#intro>
11. Komarov.design. (2025). Головні тренди-2025 у дизайні: аналітика від Canva. Режим доступу: <https://www.komarov.design/golovni-triendi-2025-u-dizaini-analitika-vid-canva/>

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Малюнок 1 «Очима III» Анни Жинкіної. Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 2 диптих «Нестримна небезпека» Олександри Барабанової.

Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 3 мультфільм “Мавка. Лісова пісня”

Малюнок 4 16Personalities спрощені геометричні фігури

Малюнок 5 16Personalities колір

Малюнок 6 16Personalities композиція

Малюнок 7 Берехова Валерія Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 8 Бальботка Дарія Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 9 Кондратюк Тетяна Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 10 Кравец Ксенія Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 11 Кухарева Катерина Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 12 Пальчіковская Анна Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 13 Шевченко Дарія Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 14 Царенко Людміла Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 15 Каменцкій Ярослав Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 16 Анісі мова Дарія Виставка «Не Будіть Лихо...»

Малюнок 17 Ozan Karakos «Heaven»

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій



Малюнок 1



Малюнок 2



Малюнок 3



Малюнок 4



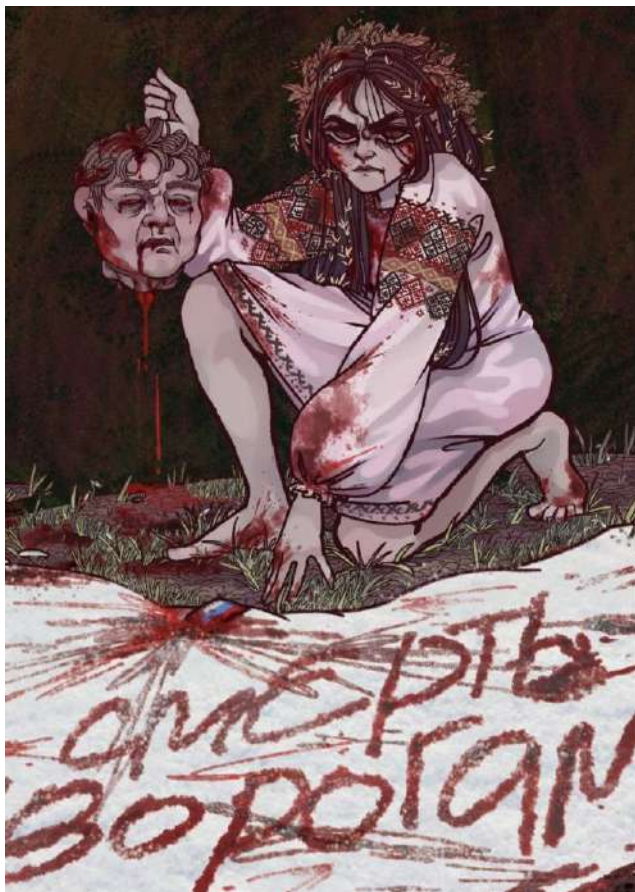
Малюнок 5



Малюнок 6



Малюнок 7



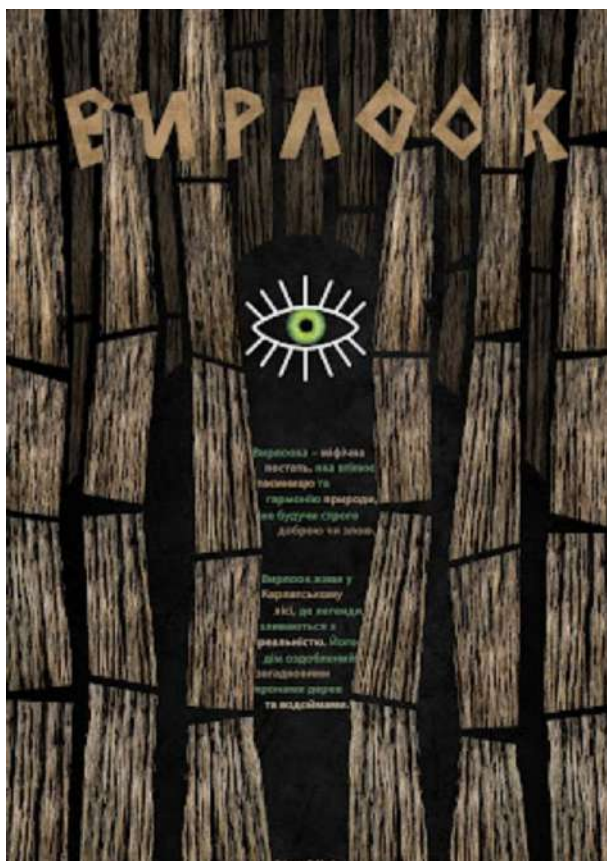
Малюнок 8



Малюнок 9



Малюнок 10



Малюнок 11



Малюнок 12



Малюнок 13



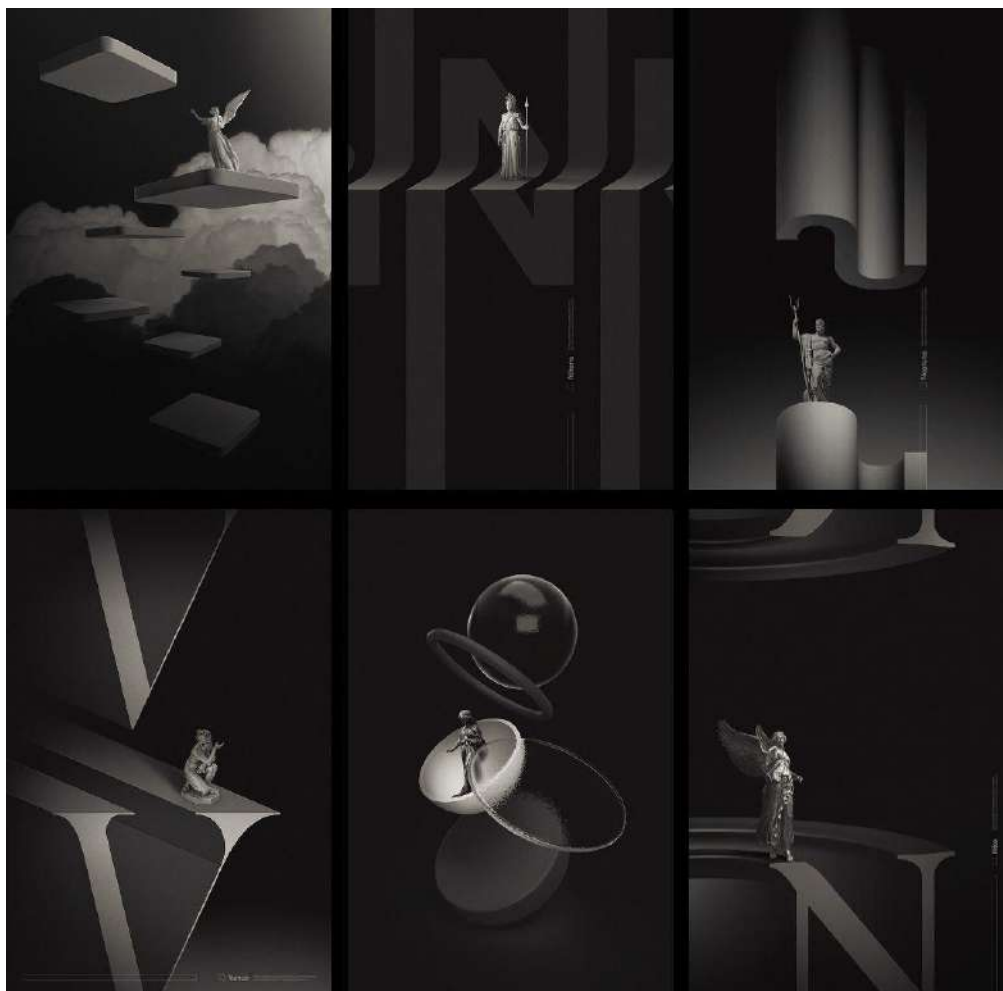
Малюнок 14



Малюнок 15



Малюнок 16



Малюнок 17

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



Малюнок 1

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»
Освітня програма «Графічні практики»
Кафедра графіки

**СТВОРЕННЯ ГРАФІЧНОЇ ІНСТАЛЯЦІЇ ЯК ЗАСОБУ ВІЗУАЛЬНОГО
ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕМИ : «ТВОРЧІСТЬ ПІД ТИСКОМ ІСТОРІЇ.»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»

ТВЕРДЕНКО Анжеліка Іванівна

Науковий Керівник

доцент

РОЗЕНФЕЛЬД М. І.

Рецензент

Член Спілки художників України,
доцент кафедри графічного дизайну

ХРИСТЕНКО В. Є.

Харків 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
Актуальність теми	4
Новизна роботи	5
Мета і завдання роботи.....	5
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ГРАФІЧНОЇ ІНСТАЛЯЦІЇ « ТВОРЧІСТЬ ПІД ТИСКОМ ІСТОРІЇ».....	7
1.1. Основна концепція теми та інтерпретація.....	7
1.2. Загальна структура інсталяції	9
1.3 Культурна пам'ять, травма та мистецтво: теоретичні підходи до аналізу.....	11
<i>Висновки до першого розділу.....</i>	<i>12</i>
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	13
2.1. Художні аналоги присвячені темі історичної пам'яті, репресій, травм та спротиву.....	14
2.2. Театральні проекти як міждисциплінарні аналоги осмислення теми творчості під тиском історії.....	15
2.3. Графічні матеріали як носії концептуального змісту	16
2.4. Суха голка як носій індивідуальної інтонації.....	18
2.5. Графіка як простір архіву.....	19
<i>Висновки до другого розділу.....</i>	<i>22</i>
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	23
3.1. Загальне візуальне рішення графічної інсталяції.....	23
3.2. Техніка виконання та матеріально-технологічне вирішення інсталяції...28	
<i>Висновки до третього розділу.....</i>	<i>30</i>
ВИСНОВОК	32
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	34
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	37
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій	39

ВСТУП

Темою моєї бакалаврської дипломної роботи було дослідження життя українців протягом трьох століть — від XVIII до XXI, з акцентом на репресії, утиски, знищення культурної спадщини та спроби стерти ідентичність українського народу з боку російської імперії та радянської влади. Широкий часовий діапазон та значний обсяг зібраного матеріалу наштовхнули мене на ідею глибшого і більш зосередженого дослідження в межах магістерської роботи.

У своїй магістерській дипломній роботі я обираю зосередитися на одному з найтрагічніших та водночас найзначущіших періодів української культурної історії — Розстріляному відродженні. Особливу увагу я приділяю постатям митців, які мешкали у будинку «Слово» — символі епохи, що об'єднав талановитих письменників, художників та інтелектуалів, яких згодом знищила радянська система.

Проте моє дослідження не обмежується лише історичним аналізом. Мене цікавить також сучасний контекст — життя й творчість українських митців у період новітньої війни за незалежність. Я прагну простежити паралелі між культурною ситуацією 1920–30-х років та сьогоденням, зрозуміти, наскільки вільним стало мистецтво за останні сто років, і виявити спільні риси у формах спротиву через творчість.

Зокрема, як і в епоху Розстріляного відродження, сучасні українські митці використовують мистецтво як інструмент боротьби, осмислення травми, а також як спосіб збереження ідентичності. В обох випадках митці стають голосом нації в часи випробувань — і водночас мішенню для насильства, цензури та репресій. Водночас у своїй роботі я прагну не лише знайти подібності, але й підкреслити відмінності, які сформувалися за століття змін.

Натхненням для глибшого занурення в тему Розстріляного відродження стало сучасне українське творче об'єднання «МУР», створене у 2022 році.

Його метою є повернення пам'яті про репресованих митців та пробудження інтересу молоді до національної культури. Їхній альбом став для мене поштовхом до осмислення тяглості культурного опору, що проходить крізь роки — від розстрілів у 1930-х до сьогоднішніх викликів війни.

Актуальність теми

Історія української культури є історією не лише творчих злетів, а й системних утисків, репресій та знищення цілих поколінь митців. XX століття стало періодом жорстоких політичних репресій, зокрема в часи так званого Розстріляного відродження, коли діячі культури — поети, письменники, художники — були фізично знищені або змушені до мовчання. XXI століття, попри формальну незалежність України, знову поставив митців перед викликами — новою війною, загрозами з боку агресора та внутрішньою боротьбою за культурну самобутність.

Актуальність теми обумовлюється необхідністю осмислення ролі мистецтва як форми спротиву в умовах політичного й воєнного тиску. У сучасних реаліях, коли Україна переживає повномасштабну війну, митці знову стають важливими свідками та інтерпретаторами історії, каналом колективного болю та надії. Аналізуючи паралелі між подіями XX століття та сьогоденням, ми можемо краще зрозуміти механізми культурного опору, відстежити, як трансформуються форми мистецького висловлювання, і як мистецтво продовжує формувати й зміцнювати національну ідентичність.

Сьогодні мистецтво стає каналом колективної пам'яті, формою осмислення й трансформації травматичного досвіду. Через аналіз культурного спротиву минулого і теперішнього ми здатні краще зрозуміти механізми національного відновлення і культурної стійкості. Ця тема актуальна не лише як дослідницький проєкт, а й як жест солідарності, пам'яті та протидії забуттю.

Новизна роботи

Новизна роботи полягає у поєднанні концептуальної інсталяції з класичними графічними техніками, що використовуються в нестандартному тривимірному об'єкті — пісочному годиннику, який символізує плин часу, повторення історичних травм та тиск на творчу особистість. Замість традиційного піску в середині годинника буде використано авторські зображення, серія робіт в змішаній техніці.

Вони репрезентують переживання митців епох Розстріляного відродження та сучасної війни — як візуальний архів пам'яті, стиснутий у постійно зникаючому потоці.

Символічну функцію має й зовнішня оболонка інсталяції — прозорі стіни годинника з пластику, на яких в техніці «суха голка» будуть надряпані мої особисті емоційні рефлексії. Ці гравіровані візуальні елементи матимуть абстрактний характер і відтворюватимуть внутрішні переживання, спровоковані вивченням теми, що посилює особистісний вимір мистецького висловлювання. Таке поєднання різних пластів — історичного, особистого й технічно-матеріального — формує новий формат графічної інсталяції.

Ідея використати графічну мову в об'ємному об'єкті не лише розширює можливості подачі художнього змісту, але й створює ефект взаємодії глядача з часом та пам'яттю. Через алегорію годинника авторка досліджує повторюваність історичного болю, а завдяки технічному поєднанню друкованої графіки та гравірування на прозорій поверхні — вводить глядача в середовище візуального споглядання та емоційного занурення.

Мета і завдання роботи

Метою магістерської роботи є осмислення ролі мистецтва як засобу спротиву та збереження історичної пам'яті в умовах політичних репресій і війни через створення авторської графічної інсталяції. Проєкт поєднує дослідження періоду Розстріляного відродження та сучасного українського

культурного контексту, акцентуючи увагу на впливі тоталітарних практик на творчу діяльність митців XX і XXI століть. Особливу увагу приділено створенню інсталяції як формі переосмислення історичних подій та емоційного досвіду через поєднання традиційної графіки з тривимірним простором. Робота спрямована також на розкриття потенціалу інсталяції як самостійного виразного жанру в сучасному мистецтві, що дозволяє глядачеві пережити події на глибшому, особистісному рівні.

Для досягнення мети було визначено наступні пункти завдання:

1. дослідити культурно-історичні обставини періоду Розстріляного відродження, з акцентом на постатях митців будинку «Слово»;
2. проаналізувати роль сучасного українського мистецтва у період повномасштабної війни як форми спротиву, колективної пам'яті та збереження ідентичності;
3. виявити паралелі та відмінності між історичними і сучасними формами художнього висловлювання в умовах утисків;
4. опрацювати й адаптувати графічні техніки — лінорит, діатипію та суху голку — для застосування в об'ємній інсталяції;
5. розробити ескізи, композиційне вирішення та концептуальну структуру пісочного годинника як мистецького об'єкта;
6. створити графічну інсталяцію, яка поєднує документально-історичний матеріал з особистими емоційними рефлексіями;
7. провести художній аналіз інсталяції, оцінити її комунікативний потенціал та здатність викликати емпатію, залучення і переосмислення історичної пам'яті;

Структура роботи визначається за темою, метою та завданням. Робота складається зі вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків;

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ГРАФІЧНОЇ ІНСТАЛЯЦІЇ «ТВОРЧІСТЬ ПІД ТИСКОМ ІСТОРІЇ»

*Спочатку було Слово.
Потім був будинок —
Майже ритуальний
За кількістю поминок.
Майже ми не зникнули,
Майже ми — живі.
Але на суді історії
Крісла всі пусті.*

— Віктор Ткаченко, Олександр Хоменко [1]

Поданий епіграф став одним із ключових імпульсів у формуванні концепції моєї графічної інсталяції. У цих рядках авторів Віктора Ткаченка та Олександра Хоменка сконцентровано образність, яка напрочуд точно артикулює атмосферу українського культурного середовища періоду масових репресій, а також драматичну долю Будинку «Слово» як символу творчості під контролем і знищенням. Лірична структура тексту формує емоційний фон, що спонукає до рефлексії над темами, які є центральними для мого дослідження: тиском історичних обставин на митця, відповідальністю творчої особистості та вразливістю культурної спільноти у межах тоталітарної системи.

1.1. Основна концепція теми та інтерпретація

Історія українського мистецтва — це історія не лише розвитку стилів, форм чи естетичних програм, але й історія боротьби за право на існування. Українське культурне поле формувалося в умовах системної русифікації, імперського тиску, політичних репресій та перманентної загрози знищення. Протягом XX століття зазнали руйнації цілі художні школи, покоління авторів, естетичні напрямки. Одним із найтрагічніших і водночас найважливіших явищ цього періоду стало Розстріляне відродження —

феномен, який у науковій літературі визначають як «культурний ренесанс, перерваний масовим терором» (Ю. Лавріненко, М. Шкандрій).

На хвилі українізації початку 1920-х років українські художники, письменники, актори, режисери, дизайнери, теоретики культури об'єдналися навколо ідеї створення модерної української культури європейського рівня. Це було покоління, сповнене віри у те, що культура може стати фундаментом державності. Саме тоді творили Лесь Курбас, Микола Хвильовий, Валер'ян Підмогильний, Михайль Семенко, Георгій Нарбут, Василь Єрмилов, Олександр Богомазов та інші. Їхні твори демонстрували потужний синтез експресіонізму, конструктивізму, необароко, авангарду — унікальний український модернізм, який міг би стати частиною світового канону.

Однак уже наприкінці 1920-х років тоталітарна система розпочинає цілеспрямовану кампанію щодо фізичного та морального винищення цієї інтелектуальної еліти. Письменник Єжи Гедройць слушно зауважив: **«Найбільшим злочином тоталітаризму є не знищення людини, а знищення її голосу»**. [2]

Саме це і зробила радянська система — позбавила українську культуру голосу на кілька десятиліть. Кульмінацією репресій стала історія будинку «Слово» в Харкові — архітектурної споруди, що задумувалася як простір творчої свободи, але була перетворена на механізм тотального контролю. Більшість із понад шістдесяти мешканців «Слова» були страчені, запроторені до таборів чи змушені замовкнути під загрозою арешту.

Дослідниця Оксана Забужко у своєму есеї наголошує: **«Трагедія Розстріляного відродження — це травма не однієї генерації, а всієї нації, бо вона позбавила майбутнє його коренів»**. [3]

Ця травма стала довготривалою структурою українського історичного досвіду, її відлуння ми відчуваємо й сьогодні. Адже у XXI столітті Україна знову зіткнулася з насильством щодо культури: руйнуються музеї, бібліотеки, театри, знищуються твори мистецтва, гинуть художники й

режисери, письменники стають волонтерами чи військовими. Культура знову опиняється під прицілом історії.

Сучасна війна відтворює ті самі механізми, що діяли сто років тому: спроби стерти ідентичність, зламати національний наратив, позбавити українську культуру простору розвитку. Проте, як і на початку XX століття, українське мистецтво не зникає — воно трансформується, опирається, документує. Поет Сергій Жадан слушно зауважив: **«Історія в Україні — це не минуле. Це те, що приходить перевірити, чи ми ще тримаємось»**. [4]

У такій циклічності — ключ до концепції моєї інсталяції. Ідея **пісочного годинника** як центрального образу дає змогу візуалізувати безперервний рух часу, що переносить травми минулих поколінь у сучасність. Замість піску в годиннику — графічні вроботи, кожна робота з серії — це метафора художнього голосу, який пройшов крізь тиск історії.

Таким чином, інсталяція стає **архівом пам'яті**, де минуле й сучасне співіснують у безперервному плині. Це не лише мистецький жест, але й спосіб осмислення травми, спосіб дослідження механізмів репресій та творчого спротиву. Інсталяція не просто репрезентує історію — вона змушує пережити її тілесно, емоційно, через матерію графіки й через образ часу, який безперервно минає.

1.2. Загальна структура інсталяції

Створювана графічна інсталяція має форму пісочного годинника — конструкції, що поєднує об'ємну матеріальність і символічний сенс. Обрана форма дозволяє працювати одразу з кількома аналітичними рівнями: плином часу, циклічністю історії, крихкістю людського життя, неможливістю зупинити процеси руйнування та відновлення.

Центральний об'єкт — пісочний годинник

Загальні розміри конструкції — 70 × 30 см, що забезпечує компактність, але дозволяє створити детальний візуальний простір.

Усередині годинника замість піску розміщено серію графічних робіт, змішаній техніці : акрилова фарба, акрилові маркери, лінери.

Внутрішній потік відбитків символізує рух часу, у якому історії митців XX та XXI століть перетікають одна в одну. Важливим елементом є прозора пластикова колба розміром 30 × 70 см, на яку нанесено гравіювання у техніці суха голка. Це — інтуїтивні, експресивні композиції, що відображають особистий досвід авторки у діалозі з темою репресій і війни.

Гравіювання створює ефект мембрани між глядачем і внутрішньою «рідиною» годинника — графічними відбитками. Воно діє як фільтр, що ускладнює доступ до зображення, нагадуючи про бар'єри пам'яті, про неможливість побачити історію в її чистій формі.

Упаковка-експозиційна основа

Інсталяція експонується у спеціальній коробці-поліптиху розміром 120 × 70 см. Це не просто транспортна упаковка, а повноцінна складова інсталяції. Вона розгортається у площинну композицію, на якій розміщено ескізні зображення, що повторюють або доповнюють образи з центральної частини.

Така експозиційна структура створює:

- лінійну вісь часу, яка тягнеться горизонтально;
- вертикальну вісь спадання пам'яті, трансформовану у пісочний потік;
- глибинний вимір особистого осмислення, що народжується між двома формами — площинною і об'ємною.

Завдяки багатовимірності інсталяція перетворюється на візуальний архів, який можна досліджувати фізично та інтелектуально.

1.3. Культурна пам'ять, травма та мистецтво: теоретичні підходи до аналізу

Питання культурної травми та способів її репрезентації у мистецтві є ключовим у дослідженні феномену творчості під історичним тиском. Науковці, зокрема А. Ассман, П. Рікер, Д. ЛаКапра, наголошують, що колективна пам'ять – це не простий архів фактів, а процес, у якому суспільство формує і переосмислює власну історію.

Поняття культурної пам'яті

За Алейдою Ассман, культурна пам'ять — це «довготривала форма збереження досвіду, що фіксує ключові для нації події, травми й символи». У цьому сенсі мистецтво виступає одним із найважливіших інструментів передачі пам'яті між поколіннями. Графічна інсталяція у формі годинника працює саме з таким типом пам'яті: у ній минуле і теперішнє взаємопроникають, утворюючи новий рівень осмислення.

Травма як естетичний феномен

Дослідник Д. ЛаКапра розрізняє два види переживання травми:

- acting out (заиклення, повторення),
- working through (опрацювання, трансформація).

Моя інсталяція перебуває між цими станами: образ годинника фіксує циклічність історії (acting out), а графічні техніки, що залучають фізичний жест, сприяють опрацюванню травми (working through).

Роль мистецтва в осмисленні колективного досвіду

Мистецтво в часи війни та політичного насильства виконує одразу три функції:

1. документальну — фіксує події, зберігає голоси;
2. терапевтичну — допомагає прожити травматичний досвід;

3. комунікативну — створює простір для діалогу між різними поколіннями.

У моїй інсталяції ці три функції поєднуються в складну багатошарову структуру: документальні образи, матеріальність графічних технік та емоційний досвід автора формують цілісне культурне висловлювання.

Висновки до першого розділу

У першому розділі було сформовано концептуальні та історичні основи для створення графічної інсталяції «Творчість під тиском історії». Дослідження феномену Розстріляного відродження, сучасних подій війни та теоретичних підходів до культурної пам'яті дозволяє зрозуміти, як історичний тиск формує творчий процес і художню мову.

Інсталяція у формі пісочного годинника стає матеріальним втіленням ідеї циклічності історії та безперервності культурної травми. Використання лінориту, діатипії та сухої голки дозволяє поєднати документальність, тілесність та емоційність, створюючи багатовимірний художній об'єкт.

Таким чином, дослідження показує, що мистецтво може бути не лише свідченням, але й активним учасником процесу осмислення історії. Інсталяція водночас фіксує і переосмислює культурну пам'ять, відкриваючи простір для діалогу, співпереживання та створення нового погляду на травматичний досвід української культури.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

Під час підготовки проєкту було здійснено ґрунтовний аналіз художніх аналогів, які дозволили глибше осмислити як концептуальні основи, так і технічні можливості обраних графічних технік. Особливу увагу було зосереджено на творах, що поєднують експресивність класичної графіки з емоційною насиченістю, здатною передати ідеї культурної пам'яті, історичної травми та опору, а саме у процесі створення графічної інсталяції важливу роль відіграло звернення до документальних візуальних джерел різних історичних періодів. Архівні фотографії, репродукції мистецьких робіт, а також матеріали, пов'язані з воєнним та репресивним досвідом, слугували основою для формування узагальнених образів і просторових рішень інсталяції. При цьому документальний матеріал не відтворювався буквально, а переосмислювався через художню трансформацію. Художні аналоги для проєкту підбиралися з урахуванням концепції інсталяції та її смислових акцентів. Також під час розробки графічної інсталяції було здійснено аналіз художніх проєктів, присвячених темі історичної пам'яті, репресій, травми та спротиву. Це включало як вивчення окремих мистецьких творів, що стосуються періоду Розстріляного відродження, так і сучасних практик візуального мистецтва, які осмислюють досвід війни, репресій і втрати.

Умовно їх можна поділити на кілька груп: твори, присвячені темі історичної пам'яті та колективної травми; роботи, що досліджують взаємодію графіки та простору; а також приклади виразної графічної мови, здатної передавати напруження, обмеження та внутрішній опір.

Особливу увагу було приділено аналізу графічних практик, у яких історичний контекст впливає на формування візуальної мови. Не копіюючи стилістику конкретних авторів, у проєкті було використано принципи узагальнення, контрастності та ритмічної організації зображення, характерні для мистецтва, що виникає в умовах політичного та історичного тиску.

2.1. Художні аналоги, присвячені темі історичної пам'яті, репресій, травми та спротиву

У процесі роботи над графічною інсталяцією особливу увагу було приділено аналізу художніх практик, у яких графіка функціонує не лише як допоміжний або ілюстративний засіб, а як самостійна форма художнього висловлювання. У таких творах графічна мова виступає носієм наративу, емоційної напруги та документальної інтонації, що є особливо важливим при зверненні до тем історичної пам'яті, репресій і травматичного досвіду.

Значну частину художніх аналогів становлять графічні цикли, присвячені подіям 1930-х років та темі Розстріляного відродження. У роботах сучасних українських художників, що звертаються до творчої спадщини Миколи Хвильового, Миколи Зерова, Григорія Косинки та інших представників репресованого покоління, графіка використовується як метафоричний простір осмислення зламаних доль, втрати голосу та внутрішнього спротиву. Узагальнені образи, фрагментарність композиції та напружена лінія дозволяють передати не конкретні біографічні події, а психологічний стан епохи (див. мал. 1–3).

Окрему групу аналогів становлять сучасні виставкові проєкти, присвячені війні та її наслідкам після 2014 року, зокрема експозиції, представлені у просторі «Мистецького Арсеналу», фонду «Ізоляція», а також у межах діяльності порталу пам'яті «Меморіал». У цих проєктах графіка, інсталяція, відеоарт та об'єкт поєднуються у єдине середовище, що працює з темами тілесності, сліду часу, втрати та пам'яті. Такий підхід є близьким до авторської концепції, оскільки дозволяє розглядати мистецтво як простір переживання, а не лише як форму візуальної репрезентації в роботах М. Вайда (див. мал. 4).

Важливим аспектом аналізу стала також графіка як форма художнього спротиву. Зокрема, техніка лінориту, яка активно використовувалась підпільними митцями у радянський період, розглядається як приклад того, як

сама технічна мова може набувати політичного звучання. Її контрастність, жорстка структура та виразна фактура здатні передавати напругу, обмеження та конфлікт, що є співзвучним темі творчості в умовах історичного тиску.

Окрім суто візуальних мистецьких аналогів, важливе значення для формування концепції проєкту мав і візуально-музичний контент творчого об'єднання «МУР». Їхній міждисциплінарний підхід до осмислення спадщини Розстріляного відродження продемонстрував актуальність поєднання різних художніх мов у роботі з історичною пам'яттю. Створені ними образи — емоційно насичені, стилістично вивірені та концептуально чіткі — стали орієнтиром для формування власної візуальної системи та художньої позиції в межах графічної інсталяції.

2.2. Театральні проєкти як міждисциплінарні аналоги осмислення теми творчості під тиском історії

У межах аналізу художніх аналогів доцільним є звернення не лише до візуальних мистецьких практик, але й до міждисциплінарних форм сучасної культури, зокрема театральних проєктів, що працюють з темами історичної пам'яті, репресій та внутрішнього конфлікту митця. Театр у даному контексті розглядається не як сценічне мистецтво у вузькому значенні, а як комплексна художня форма, де текст, музика, образ і ритм утворюють цілісну смислову систему.

Показовими у цьому аспекті є вистави мистецького об'єднання МУР, зокрема «Ти [Романтика]» та «Ребелія», що звертаються до теми української історії та трагічного досвіду митців у періоди ідеологічного та політичного тиску (див. мал. 33-38). Ці проєкти не відтворюють історію документально, а пропонують її художнє переосмислення через емоційно насичену, фрагментарну форму подачі матеріалу.

Особливу роль у зазначених виставах відіграє текстовий компонент. Монологи, поетичні фрагменти та пісенні тексти функціонують як розірвані

висловлювання, що передають стан внутрішньої напруги, сумніву та спротиву. Така фрагментація наративу підкреслює неможливість цілісного та лінійного осмислення травматичного історичного досвіду, що є характерним і для сучасних візуальних практик.

Музичні елементи у виставах МУР виконують не ілюстративну, а концептуальну функцію. Ритм, повторюваність та емоційна насиченість музичних фрагментів створюють атмосферу тиску та невідворотності, що підсилює сприйняття історичного контексту як середовища, у якому формується творчість. Цей принцип ритмічного впливу знаходить паралелі у графічній інсталяції, де повтор образів, нашарування форм і ліній створюють відчуття накопиченого історичного навантаження.

Важливим є також образ митця, представлений у виставах як фігура, що перебуває у стані постійного конфлікту між внутрішньою потребою творчого висловлювання та зовнішнім тиском системи. Такий образ не героїзується, а радше постає вразливим і суперечливим, що дозволяє глядачеві сприймати його як узагальнений символ творчої особистості в умовах історичних катаклізмів.

Звернення до театральних проєктів МУР у межах даної магістерської роботи має дослідницький характер і спрямоване на виявлення принципів художнього осмислення історичної пам'яті, релевантних для створення графічної інсталяції. Аналіз текстів, музики та образної структури вистав дозволив сформулювати підхід до роботи з фрагментарним наративом, ритмом і символічними образами, які були адаптовані у візуальну мову авторського проєкту.

2.3. Графічні матеріали як носії концептуального змісту

У процесі реалізації авторської графічної інсталяції було обрано мішану техніку, що поєднує акрилові фарби, акрилові маркери та лінери. Такий вибір зумовлений прагненням до вільного, експресивного та емоційно

насиченого художнього висловлювання, яке відповідає темі творчості в умовах історичного тиску. Мішана техніка дозволяє поєднувати різні способи роботи з формою, плямою та лінією, створюючи багаторівневу візуальну структуру.

Акрилові фарби у даній серії виконують функцію основного живописного шару. Їхня пластичність, швидке висихання та можливість варіювати ступінь прозорості дозволяють працювати з нашаруванням, перекриттям і стиранням форм. Ці якості є принципово важливими для створення абстрактних композицій, у яких візуальний образ формується поступово, через накопичення жестів і слідів. Навіть у чорно-білій гамі акрил дає змогу досягти високої емоційної напруги завдяки контрасту фактур, щільності та ритму плям.

Акрилові маркери використовуються як проміжний елемент між живописною плямою та графічною лінією. Вони дозволяють працювати з формою більш контрольовано, водночас зберігаючи відчуття спонтанності. За допомогою маркерів у композиції вводяться акценти, ритмічні повтори та структурні елементи, які організовують візуальний простір і посилюють відчуття напруги.

Лінери у мішаній техніці виконують функцію лінійного фіксування та деталізації. Їхня чітка, інколи різка лінія протиставляється живописній невизначеності акрилових плям. Такий контраст між контрольованою лінією та вільною формою підкреслює внутрішній конфлікт, закладений у темі проєкту, і відображає протистояння між спонтанною творчістю та зовнішніми обмеженнями.

Поєднання цих матеріалів дозволяє створити абстрактну серію робіт, у якій образ не є наперед заданим, а виникає в процесі роботи. Відсутність фігуративності відкриває простір для глядацької інтерпретації та переносить акцент з конкретної події на емоційний стан і відчуття тиску. Чорно-біла гама

у даному випадку не обмежує виразність, а навпаки, загострює сприйняття форми, ритму та фактури, посилюючи драматизм і напруження композицій.

Важливим джерелом візуального натхнення для формування цієї серії став акриловий триптих Ньюела Хантера (див. мал. 39-40). , у якому поєднуються жорстка експресивна пляма, динамічний жест та багат шарова структура поверхні. Водночас у межах дипломної роботи ці принципи не копіюються, а переосмислюються та адаптуються до власної концепції, пов'язаної з темою історичної пам'яті та внутрішнього опору. Використання мішаної техніки з акрилових фарб, акрилових маркерів та лінерів є не лише формальним художнім рішенням, а концептуально обґрунтованим вибором. Воно дозволяє поєднати експресивність, свободу жесту та структурованість, що робить цю техніку адекватним інструментом для візуального дослідження теми .

2.4. Суха голка як носій індивідуальної інтонації

Техніка сухої голки посідає особливе місце у межах авторського проєкту, оскільки дозволяє працювати з графічною формою на рівні безпосереднього дотику до матеріалу. На відміну від багатьох інших друкованих технік, суха голка передбачає пряме втручання в поверхню пластини, що надає процесу роботи інтимного та майже тілесного характеру. Кожен штрих фіксує не лише візуальне рішення, а й стан митця в конкретний момент часу.

Однією з ключових переваг сухої голки є її здатність поєднувати легкість і точність лінії з виразною гостротою та напругою. Лінія, утворена внаслідок гравіювання, не є нейтральною — вона зберігає слід тиску руки, нерівність руху та внутрішній ритм жесту. Саме ця властивість робить техніку особливо придатною для роботи з темами особистого переживання, травми та внутрішнього конфлікту, які лежать в основі даної дипломної роботи.

Важливим художнім орієнтиром у розумінні потенціалу сухої голки стала графіка Андерса Зорна (див. мал. 14–19), у якій витончена, але впевнена лінія створює атмосферу зосередженості та інтимності. Його роботи демонструють, як мінімальними засобами можна досягти глибини образу та емоційної насиченості. Проте у межах авторського проєкту ці принципи не відтворюються буквально, а переосмислюються відповідно до власної теми та концепції.

Гравійована поверхня в даному випадку функціонує не лише як формальний елемент, а як своєрідний візуальний щоденник. Накопичення ліній, їхня нерівномірність та різна інтенсивність утворюють сліди часу й переживання, зафіксовані безпосередньо в процесі роботи. Суха голка дозволяє передати стан напруги, тривоги та внутрішнього зосередження без звернення до фігуративних образів, через сам характер лінії та її взаємодію з поверхнею.

Таким чином, використання техніки сухої голки в межах дипломного проєкту є концептуально обґрунтованим вибором. Її гострота, точність і водночас крихкість роблять цю техніку адекватним інструментом для візуального дослідження індивідуального досвіду митця в умовах історичного тиску, дозволяючи перетворити особисті переживання на виразну графічну мову.

2.5. Графіка як простір архіву

Головним аспектом осмислення графіки як архіву є її матеріальна вразливість. Папір, відбиток, подряпина або слід фарби мають обмежений термін існування, що надає графічному образу особливої часової напруги. На відміну від монументальних форм, графіка зберігає сліди старіння, пошкодження та зношування, перетворюючись на свідка часу. У межах інсталяції ця властивість матеріалу використовується свідомо, підкреслюючи крихкість пам'яті та її схильність до втрати.

Архів у даному проєкті не розглядається як упорядкована система збереження фактів. Натомість він постає як фрагментарне поле, у якому окремі візуальні елементи співіснують без чіткої ієрархії. Така структура відповідає специфіці травматичної пам'яті, що формується не лінійно, а через уривки, повтори та паузи. Графічні аркуші в інсталяції не пропонують єдиного наративу, а створюють множинність точок входу для глядача.

Серійність графічних робіт відіграє важливу роль у формуванні архівного простору. Повтор мотивів, варіації фактур і ритмічне чергування зображень створюють відчуття накопичення досвіду. Кожен елемент серії функціонує як окрема одиниця пам'яті, водночас вступаючи у діалог з іншими фрагментами. Такий принцип організації дозволяє розглядати інсталяцію не як завершений об'єкт, а як процесуальну структуру, відкриту до інтерпретацій.

Завдяки переміщенню у просторі, глядач фактично здійснює власний аналіз спогадів, обираючи послідовність сприйняття та формуючи індивідуальний маршрут. Таким чином пам'ять перестає бути зафіксованою і стає подією, що відбувається тут і тепер, у момент контакту з візуальним матеріалом.

Графіка виступає як пам'ять і у межах цього проєкту також пов'язана з ідеєю мовчання та прогалин. Відсутність зображення, паузи між елементами, незаповнені поверхні набувають не меншого значення, ніж самі образи. Ці «порожнечі» функціонують як візуальні маркери втрат, неможливості повного відтворення минулого та необхідності його переосмислення.

У результаті інсталяція формує простір, у якому графіка виконує роль не ілюстрації подій, а інструменту збереження, трансформації та актуалізації історичного досвіду а також стає живою структурою, що постійно змінюється залежно від контексту сприйняття та особистого досвіду глядача.

Важливу роль у формуванні концептуального підґрунтя інсталяції відіграв аналіз художніх практик, у яких графіка осмислюється як форма

архівування досвіду, пам'яті та відсутності. Особливий вплив у цьому контексті мали роботи американського художника Томаса Носака, зокрема його серії, присвячені зруйнованим ландшафтам і посттравматичному простору, позбавленому людської присутності. У цих творах відсутність фігури людини набуває символічного значення, перетворюючись на знак втрати, витіснення та історичного зламу.

Подібні принципи були адаптовані у процесі створення ескізів до поліптиху-упаковки, де ритм композиції побудований на повторюваності мотивів руйнування, фрагментації та зникнення. Графічні елементи у даному випадку функціонують як сліди — фіксації подій і станів, що більше не можуть бути відтворені безпосередньо, але зберігаються у візуальній пам'яті Томаса Носаки (див. мал. 20).

Іншим важливим художнім орієнтиром стала багатошарова графіка Moisés Mahiques (Мойсес Магікес), (див. мал. 21), у якій фрагментація та нашарування аркушів формують ефект поступового «вивітрювання пам'яті». Такий підхід демонструє, як пам'ять з часом змінюється, втрачає чіткість і водночас накопичує нові сенси. Цей принцип було переосмислено в композиційній організації інсталяції, де багатошаровість і накладання елементів створюють відчуття архіву, що перебуває у постійному процесі трансформації.

Графіка в межах авторського проєкту розглядається не як завершене зображення, а як відкритий простір фіксації та збереження досвіду. Кожен аркуш, фрагмент або шар виступає носієм пам'яті, що не подається лінійно, а вибудовується через взаємодію образів, пауз і відсутностей. Таким чином інсталяція функціонує як своєрідний архів, у якому пам'ять не лише зберігається, а й переосмислюється.

Висновки до другого розділу

У другому розділі магістерської роботи було розглянуто проектно-художні засади створення графічної інсталяції як форми візуального дослідження теми «Творчість під тиском історії». Проведений аналіз художніх аналогів і технічних рішень підтверджує можливість органічного поєднання класичних графічних технік із інсталяційним форматом як засобом глибокого емоційного та концептуального впливу.

Застосування сухої голки, мішаної техніки та інших графічних засобів дозволяє сформувати візуальний наратив, що ґрунтується на роботі з історичною пам'яттю, травматичним досвідом і особистою художньою рефлексією. Звернення до ілюстративних серій, присвячених репресованим митцям, а також до сучасних інсталяційних практик стало основою для розробки авторського проєкту, у якому документальний пласт поєднується з емоційним та символічним осмисленням.

У результаті графічна інсталяція постає не лише як мистецький об'єкт, а як простір пам'яті й внутрішнього спротиву, де візуальна мова використовується для фіксації, збереження та трансформації історичного досвіду.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

В цьому розділі здійснено аналіз практичної реалізації авторського творчого задуму, зосереджений на технічно-матеріальних, стилістичних і композиційних особливостях графічної інсталяції. Основну увагу приділено тому, як обрані художні засоби, техніки та форма інсталяції працюють на розкриття теми у візуальному вимірі.

Важливою умовою реалізації проєкту є збереження балансу між історичним контекстом і художньою умовністю. Інсталяція не має на меті документальне відтворення конкретних подій чи образів, натомість спрямована на узагальнене осмислення досвіду історичного тиску через абстрактну графічну мову. Такий підхід дозволяє уникнути ілюстративності та зосередитися на передачі внутрішніх станів, напруги й трансформації творчого переживання.

Провідним завданням практичної частини є створення цілісної художньої системи, у якій графічні аркуші та просторовий об'єкт взаємодіють між собою, формуючи єдине інсталяційне середовище. Обрані техніки та композиційні рішення спрямовані на збереження концептуальної єдності проєкту, де кожен елемент виконує не лише формальну, а й смислову функцію.

Художнє рішення ґрунтується на поєднанні індивідуального авторського досвіду з ширшим історико-культурним контекстом. Практична реалізація розглядається як результат усвідомленого вибору матеріалів, форм і способів подачі, спрямованих на створення виразного та цілісного візуального висловлювання.

3.1. Загальне візуальне рішення графічної інсталяції

Візуальне рішення графічної інсталяції сформоване як багат шарова система сенсів, у якій поєднуються історичний аналіз, архівний підхід та

суб'єктивна авторська рефлексія. Інсталяція розглядається не як сукупність окремих графічних аркушів, а як цілісний художній простір, що функціонує за принципами інсталяційного мислення та візуального дослідження. Її образна мова спрямована на осмисленні феномену творчості в умовах політичного тиску, репресій і системного нищення культурної пам'яті, які простежуються в українській історії XX–XXI століть як безперервний та повторюваний процес.

Важливою складовою візуальної концепції є відмова від лінійного наративу та прямої ілюстративності. Інсталяція не відтворює конкретні історичні події у хронологічній послідовності, а працює з фрагментами, слідами та образами-переносниками пам'яті. Такий підхід дозволяє наблизити художню форму до принципів роботи архіву, де інформація існує не як завершений наратив, а як набір розрізнених, часто травматичних свідчень, що потребують осмислення і співприсутності глядача.

Формування візуальної концепції інсталяції ґрунтується на опрацюванні історичних матеріалів, пов'язаних із Розстріляним відродженням та історією будинку «Слово» як символічного простору знищеної інтелектуальної спільноти, а також із досвідом покоління шістдесятників, що існувало в умовах жорсткого ідеологічного контролю та цензури. Ці історичні пласти не подаються як ізольовані епізоди минулого, а вибудовуються у спільний травматичний наратив, який має очевидні паралелі з сучасною ситуацією війни та новітніх форм утиску культури. Таким чином, інсталяція поєднує ретроспективний і актуальний виміри, підкреслюючи, що історія не є завершеною, а продовжує впливати на сучасні творчі процеси.

Серія графічних робіт, побудована на принципах фрагментарності, нашарування та ритмічного повтору образів. Такі композиційні прийоми відображають розірваність історичної пам'яті, втрату цілісного культурного наративу та наявність «білих плям», характерних для мистецтва, що

розвивалося в умовах репресій. Обмежена чорно-біла гама підсилює емоційне напруження та переводить сприйняття у площину психологічної концентрації, позбавляючи зображення декоративності й акцентуючи увагу на формі, ритмі та внутрішній драматургії композицій.

Візуальна мова серії свідомо уникає портретної конкретики й прямого цитування історичних образів. Натомість вона формує умовний архів знаків і символів, у якому зафіксовані не події як такі, а їхній емоційний, психологічний і тілесний відбиток. Образи функціонують як метафоричні носії пам'яті, мовчання, втрати та внутрішнього спротиву, дозволяючи глядачеві співвідносити їх із власним досвідом і сучасним контекстом.

Особливу роль відіграє техніка сухої голки, яка виходить за межі допоміжного або декоративного елемента. Вона функціонує як автономний пласт інсталяції, що фіксує індивідуальну реакцію авторки на досліджений історичний матеріал і особистий досвід проживання теми тиску на мистецтво в умовах повномасштабної війни. Гостра лінія, подряпини, нерівності штриха та видимі сліди фізичного втручання в поверхню друкарської форми підкреслюють напруження і вразливість художнього жесту. Така техніка у цьому контексті постає як форма інтимного висловлювання, у якій фіксується не факт, а стан — реакція, біль, внутрішній спротив.

Композиційна організація спрямована на створення замкненого, зосередженого простору повільного споглядання. Глядач взаємодіє з роботами не лінійно, а як з фрагментами візуального архіву, між якими виникають асоціативні, емоційні та смислові зв'язки. Поєднання різних технік, фактур і матеріалів формує багаторівневу структуру сприйняття, у якій історичний досвід накладається на особисте переживання, а графіка набуває функції носія пам'яті, рефлексії та художнього спротиву.

Загалом рішення спрямоване на створення простору внутрішнього діалогу між твором і глядачем. Воно поєднує документальний підхід і суб'єктивну інтерпретацію, дозволяючи осмислити творчість не лише як

естетичний акт, а як форму збереження ідентичності, роботи з колективною травмою та опору в умовах постійного історичного тиску.

Важливим сенсовим центром інсталяції є образ годинника, який функціонує не як декоративний або утилітарний об'єкт, а як концептуальна метафора часу, історії та неминучості змін. Годинник у межах проекту постає як візуальний символ обмеженості людського існування і крихкості культурних процесів, які можуть бути перервані або знищені зовнішнім насильством. Його форма апелює до відчуття постійного руху часу, який не зупиняється навіть у моменти катастроф, репресій чи війни.

Водночас образ годинника у проєкті несе в собі ідею циклічності історії. Повторюваність форм у графічній серії, ритмічність композицій і замкненість простору інсталяції підкреслюють думку про те, що історичні травми мають властивість повертатися у змінених, але впізнаваних формах. Таким чином, час у межах інсталяції постає не як лінійний поступ, а як замкнене коло, у якому минуле, теперішнє і майбутнє накладаються одне на одне, формуючи єдине поле пам'яті.

Звернення до метафори піску, що асоціюється з плинністю часу, підсилює відчуття нестабільності й неможливості зафіксувати історію у завершеному вигляді. Як пісок вислизає крізь пальці, так і пам'ять про репресованих митців, знищені твори та перервані культурні процеси часто втрачається або фрагментується. Інсталяція, у цьому контексті, виступає спробою тимчасової зупинки — жестом фіксації того, що може бути втрачено остаточно.

Важливе значення має використання чорно-білої гами. Відмова від кольору зумовлена не лише формальними міркуваннями, а й прагненням підсилити емоційне напруження та зосередити увагу глядача на структурі образів і внутрішній драматургії композицій. Чорно-біле рішення дозволяє уникнути декоративності, натомість загострює сприйняття, створюючи атмосферу тривоги, тиші й зупиненого часу. Такий підхід співвідноситься з

архівною естетикою — фотографіями, документами, спогадами, що дійшли до нас у фрагментарному вигляді.

Графічна серія у межах інсталяції функціонує як умовний візуальний архів. Вона не ілюструє конкретні історичні події, а радше акумулює опрацьовану інформацію, прочитані тексти, задокументовані факти та особисті спостереження у формі узагальнених образів. Ці роботи є результатом тривалого дослідницького процесу, пов'язаного з вивченням Розстріляного відродження, історії будинку «Слово», творчості шістдесятників, а також численних прикладів утиску мистецтва з боку тоталітарної влади.

На противагу цьому «архівному» шару, техніка сухої голки постає як простір особистої реакції і внутрішнього переживання. Вона фіксує не стільки знання, скільки стан — емоційну відповідь на прочитане, побачене і прожите, що дозволяє передати суперечливість почуттів, пов'язаних з темою історичного насильства та знищення культури.

У роботах, виконаних у техніці сухої голки, з'являється образ молі як метафоричної фігури повільного, але невпинного руйнування. Подібно до того, як міль знищує матеріальні об'єкти, влада і репресивні механізми поступово «з'їдали» митців — морально, психологічно, а нерідко й фізично. Цей образ також пов'язаний із мотивом занедбаності та застиглому часу: міль з'являється там, де давно не було руху, змін, світла. У цьому сенсі вона стає символом закритого простору, «шафи» або архіву, який тривалий час залишався недоторканим, але водночас приховував сліди руйнування.

Поєднання технік в межах однієї інсталяції створює напружений діалог між раціональним аналізом і емоційною інтуїцією. Один пласт фіксує історичний матеріал і структурує його у візуальні образи, інший — виявляє особистий досвід проживання цієї теми в сучасному контексті. Таким чином, інсталяція стає не лише художнім об'єктом, а простором зіткнення різних рівнів пам'яті — колективної та індивідуальної.

Загальне візуальне рішення інсталяції спрямоване на створення атмосфери зосередженого, майже медитативного споглядання, у якій глядач залучається до процесу осмислення часу, історії та ролі мистецтва в умовах постійного тиску. Проєкт не пропонує готових відповідей, але формує простір для внутрішнього діалогу, у якому творчість постає як акт пам'яті, спротиву і збереження людської гідності.

3.2. Техніка виконання та матеріально-технологічне вирішення інсталяції

Технічне виконання графічної інсталяції «Творчість під тиском історії» ґрунтується на поєднанні класичних графічних технік і сучасних матеріалів, що дозволило досягти балансу між експресивністю художнього жесту та концептуальною зваженістю проєкту. Обрані техніки не є нейтральними інструментами, а виступають активними носіями змісту, безпосередньо пов'язаними з темою історичного тиску, репресій і крихкості творчого процесу.

Процес створення інсталяції мав поетапний характер і починався з аналітичної роботи з історичними та культурними джерелами. На основі опрацьованих матеріалів було сформовано систему ключових образів і метафор, які надалі трансформувалися в серію ескізів і композиційних схем. На цьому етапі важливим завданням було не відтворення конкретних подій або портретів, а пошук узагальненої візуальної мови, здатної передати емоційний і психологічний вимір історичного досвіду.

Основний масив графічних робіт виконано у змішаній техніці з використанням акрилових фарб, акрилових маркерів і лінерів. Акрилові фарби застосовувалися як базовий живописний шар, що дозволяв працювати з великими площинами, контрастами та ритмом плям. Їхня швидка фіксація та можливість багатошарового нанесення стали важливими для створення

напруженої, динамічної поверхні, яка асоціюється з нашаруванням часу й досвіду.

Акрилові маркери та лінери використовувалися для уточнення форм, введення лінійної структури та графічних акцентів. Чітка, інколи різка лінія контрастує з живописною плямою, формуючи візуальний діалог між спонтанністю та контролем. Такий підхід дозволяє підкреслити тему обмежень і рамок, у межах яких змушене існувати мистецтво під тиском історичних обставин.

Окремим технічним і концептуальним блоком проєкту стала робота в техніці сухої голки. На відміну від акрилової серії, суха голка передбачає пряме фізичне втручання в поверхню друкарської форми, що робить процес створення зображення більш інтимним і водночас радикальним. Подряпини, нерівності лінії та випадкові сліди є невід'ємною частиною образу і не підлягають корекції, що відповідає ідеї незворотності історичних травм.

Техніка сухої голки дозволила зафіксувати індивідуальну емоційну реакцію авторки на опрацьований матеріал, перетворивши графічний аркуш на своєрідний щоденник переживань. Легкість і водночас гострота лінії, її крихкість і напруження сприяють передачі внутрішнього конфлікту, відчуття тривоги та беззахисності митця перед репресивними механізмами влади. Таким чином суха голка у проєкті функціонує не лише як техніка, а як метод фіксації психологічного стану.

Важливою особливістю технічного вирішення інсталяції є обмеження колористичної гами до чорно-білого спектра. Це рішення зумовлене прагненням підсилити емоційний вплив і зосередити увагу глядача на формі, фактурі та ритмі лінії. Відмова від кольору також відсилає до архівної естетики документів і фотографій, які стали основою дослідження, і підкреслює зв'язок між графікою та пам'яттю.

Завершальним етапом роботи стало об'єднання графічних аркушів і об'єктних елементів у єдину просторову структуру. Під час монтажу

інсталяції особлива увага приділялася взаємодії між окремими роботами, паузам між ними та загальному ритму експозиції. Таке технічно-просторове вирішення дозволяє глядачеві не лише споглядати окремі твори, а й занурюватися у процес візуального дослідження, де кожен елемент є частиною спільного смислового поля.

Висновки до третього розділу

В розділі було обґрунтовано практичну реалізацію авторського творчого задуму інсталяції та проаналізовано її технічно-матеріальні, стилістичні й композиційні особливості. Проведений аналіз засвідчує, що практична частина проєкту є цілісною художньою системою, у якій усі елементи підпорядковані спільній концепції осмислення історичного тиску на мистецтво та творчу особистість.

Розглянуто візуальне рішення, яке демонструє можливість використання графіки не лише як автономного виду мистецтва, а як засобу просторового візуального дослідження. Відмова від лінійного наративу та ілюстративності дозволила сформувати умовний архів образів і символів, що фіксують емоційний і психологічний вимір історичних травм. Такий підхід сприяє активному залученню глядача до процесу осмислення, перетворюючи сприйняття інсталяції на форму внутрішнього діалогу.

А поєднання змішаної графічної техніки та сухої голки є концептуально виправданим і змістовно вмотивованим та в поєднанні створили візуальний результат фіксації особистої емоційної реакції та індивідуального переживання теми. Таким чином, у межах одного проєкту поєднано раціональний аналіз і суб'єктивну художню інтуїцію.

Обмеження колористичної гами до чорно-білого спектра, використання фактури, ритму й нашарування образів сприяли підсиленню емоційного впливу та формуванню архівної естетики, що відповідає темі пам'яті, втрат і замовчувань. Образ годинника, як центральний символ інсталяції, дозволив

узагальнити ідеї плинності часу, циклічності історії та крихкості культурних процесів, надавши проєкту додаткового філософського виміру.

Загалом практична реалізація графічної інсталяції підтверджує доцільність обраних художніх засобів і технік для розкриття теми. А отримані результати практичної частини доповнюють теоретичні висновки дослідження й підтверджують потенціал графічної інсталяції як ефективного інструменту візуального осмислення складних історико-культурних процесів.

ВИСНОВКИ

У процесі виконання магістерської дипломної роботи було здійснено комплексне теоретичне, художньо-аналітичне та практичне дослідження теми творчості в умовах історичного тиску, політичних репресій і війни. Метою роботи стало осмислення ролі мистецтва як форми спротиву, збереження культурної пам'яті та фіксації травматичного досвіду через створення авторської графічної інсталяції. Досягнення поставленої мети підтверджується виконанням усіх визначених завдань, що дозволяє зробити такі висновки.

1. Проведено ґрунтовне дослідження культурно-історичного контексту, пов'язаного з періодом Розстріляного відродження та сучасною ситуацією війни в Україні. Проаналізовано історичні факти, біографічні матеріали, культурні джерела та наукові праці, присвячені репресіям проти українських митців ХХ століття, зокрема мешканців будинку «Слово». Встановлено, що механізми знищення культури, застосовані в тоталітарний період, мають виразні паралелі з сучасними формами насильства над культурною спадщиною та творчою спільнотою, що свідчить про циклічність історичного тиску.

2. Обґрунтовано актуальність теми магістерської роботи в умовах сучасних соціокультурних процесів. Визначено, що в період повномасштабної війни мистецтво знову набуває функцій документування, емоційного опрацювання травми та збереження національної ідентичності. Звернення до досвіду Розстріляного відродження у поєднанні з сучасним контекстом дозволяє не лише актуалізувати історичну пам'ять, а й сформувати простір для її переосмислення засобами сучасного мистецтва.

3. Проаналізовано теоретичні підходи до поняття культурної пам'яті, колективної травми та ролі мистецтва в їх осмисленні. На основі праць Алейди Ассман, Пола Рікера та Домініка ЛаКапри встановлено, що мистецтво є одним із ключових механізмів передачі травматичного досвіду між поколіннями. У межах дослідження графічна інсталяція розглядається як форма архіву, що не лише зберігає інформацію, а й активізує процес її емоційного та інтелектуального переживання глядачем.

4. Здійснено аналіз художніх аналогів. Зокрема графічних, інсталяційних та міждисциплінарних проєктів, присвячених темам історичної пам'яті, репресій, війни та внутрішнього спротиву. Розглянуто сучасні українські та зарубіжні мистецькі практики, а також театральні проєкти

об'єднання «МУР», що стали важливим орієнтиром у формуванні авторської концепції. Визначено, що для робіт на подібну тематику характерні фрагментарність, абстрактна мова, робота з ритмом, повтором і символами, які були адаптовані та переосмислені у власному проєкті.

5. Обґрунтовано вибір художніх засобів, технік і матеріалів. Поєднання змішаної графічної техніки (акрилові фарби, маркери, лінери) та сухої голки дозволило створити багат шарову візуальну мову, у якій поєднуються архівність, експресія та особистий емоційний жест. Обмеження колористичної гами до чорно-білої підкреслює драматизм теми, загострює сприйняття форми та фактури й відсилає до естетики документів і пам'яті.

6. Розроблено та реалізовано авторську графічну інсталяцію у формі пісочного годинника. Форма якого виступає центральним художнім образом проєкту. Обраний образ дозволяє візуалізувати плин часу, циклічність історії та крихкість культурних процесів. Інсталяція поєднує площинні графічні аркуші з об'ємним просторовим об'єктом, формуючи єдине інсталяційне середовище, у якому минуле й сучасне співіснують у постійному русі.

7. Практична частина роботи підтвердила потенціал графічної інсталяції як самостійного виразного жанру сучасного мистецтва. Створений проєкт не має ілюстративного характеру, а функціонує як простір внутрішнього діалогу, співпереживання та рефлексії. Інсталяція залучає глядача до процесу осмислення історичного досвіду через матеріальність графіки, символіку часу та особисту художню інтонацію, що робить її ефективним інструментом роботи з колективною пам'яттю.

Отже, магістерська дипломна робота засвідчує, що мистецтво в умовах історичного тиску здатне виконувати не лише естетичну, а й соціальну, меморіальну та етичну функції. Створена графічна інсталяція «Творчість під тиском історії» є цілісним авторським висловлюванням, у якому поєднуються історичний аналіз, особистий досвід та сучасні художні практики. Отримані результати можуть бути використані у подальших мистецьких і дослідницьких проєктах, а також у виставковій та освітній діяльності, спрямованій на осмислення складних історико-культурних процесів

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ткаченко В., Хоменко О. Спочатку було Слово : поетичний текст / В. Ткаченко, О. Хоменко [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://pisnya.org.ua/kompozycja.php?id=1155> (дата звернення: 21.01.2025).
2. Гедройць Є. Європа — батьківщина? / Є. Гедройць. – Київ : Критика, 2007. – 312 с.
3. Забужко О. Notre Dame d'Ukraine: Українка в конфлікті міфологій / О. Забужко. – Київ : Факт, 2007. – 640 с.
4. Жадан С. Інтерв'ю та публічні виступи про історичну пам'ять і війну [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://pen.org.ua> (дата звернення: 18.05.2025).
5. Діти і війна : монографія / за ред. І. Поліщук. – Львів : Видавництво УКУ, 2023. – 228 с.
6. Гундорова Т. Розстріляне відродження : історико-літературний контекст 1920–1930-х років / Т. Гундорова. – Київ : Смолоскип, 2010. – 280 с.
7. Зерова Н. К. Микола Зеров. Поет і критик / Н. К. Зерова. – Харків : Фоліо, 2004. – 316 с.
8. Історія українського мистецтва : у 5 т. / редкол. : П. Біляшівський [та ін.]. – Київ : Наукова думка, 2007. – Т. 4 : Мистецтво ХХ століття. – 456 с.
9. Касьянова А. Символіка лінориту в сучасному мистецтві / А. Касьянова // Грані мистецтва. – 2021. – № 3. – С. 53–59.
10. Косинка Г. Вибране / Г. Косинка. – Київ : Дніпро, 2006. – 256 с.
11. Музей Хвильового. Цифрова колекція артефактів митця [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.myslenedrevo.com.ua/uk/Lit/Kh/Xvylyovyj/Gallery.html> (дата звернення: 25.01.2025).
12. Негода Н. Інсталяція в образотворчому мистецтві: історія, методологія, практика / Н. Негода. – Харків : ХДАДМ, 2020. – 178 с.
13. Prisma Ukraina. The Un/Executed Renaissance. Ukrainian Soviet Modernism and Its Legacies [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.prisma-ukraina.de> (дата звернення: 09.03.2025).
14. Rachel Dickson. Drypoint Archive [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.racheldickson.com> (дата звернення: 01.02.2025).
15. Rare Paper. Blue Sketches by Mykola Khvylovy [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.etsy.com/listing/1721785823> (дата звернення: 22.05.2025).
16. Савчук В. Репресії як мистецький архетип / В. Савчук // Критика. – 2020. – № 11–12. – С. 19–23.
17. Бойко І. М. Мистецтво графіки : навч. посіб. / І. М. Бойко. – Київ : Либідь, 2018. – 204 с.

18. The Guardian. In the Eye of the Storm: Ukrainian Modernism 1900–1930s [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.theguardian.com> (дата звернення: 13.04.2025).
19. Thomas Nosaka. Ruins and Memory [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://nosaka-art.org> (дата звернення: 06.05.2025).
20. Українська радянська графіка : альбом. – Київ : Мистецтво, 1986. – 240 с.
21. Ushin A. Old House // Soviet Graphic Art. – 1967.
22. Хвильовий М. Сині етюди / М. Хвильовий. – Київ : Дніпро, 1989. – 188 с.
23. Шевчук В. Розстріляне відродження : антологія / упоряд. В. Шевчук. – Київ : Смолоскип, 2008. – 544 с.
24. Encyclopedia of Ukraine. Mykola Khvylovy [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.encyclopediaofukraine.com/display.asp?linkpath=pages%5C%5CH%5CKhvylovyMykola.htm> (дата звернення: 13.04.2025).
25. Chytomo. Modernist revival: Ukrainian culture between wars [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://chytomo.com/en/modernist-revival-ukrainian-culture-between-wars> (дата звернення: 24.03.2025).
26. Ward L. Gods' Man. – New York : Cape & Smith, 1929.
27. Zimakov V. Walpurgisnacht Linocuts [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://zimakov.com/linocut> (дата звернення: 17.02.2025).
28. Zorn A. Etchings and Drypoints / A. Zorn. – Stockholm : The Zorn Museum, 1912. – 80 р.
29. Гедройць Є. Європа — батьківщина? / Є. Гедройць. – Київ : Критика, 2007. – 312 с.
30. Грищенко О. Візуальний код травми у графіці війни / О. Грищенко // Мистецтвознавчі записки. – 2022. – № 42. – С. 105–112.

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Малюнок 1: Олег Грищенко, ілюстрації до твору Миколи Хвильового "Редактор Карк", 2010, папір, мішана техніка

Малюнок 2: Ілюстрація до збірки Миколи Хвильового "Сині етюди" 1989 р.

Малюнок 3: Ілюстрація до збірки Миколи Хвильового "Сині етюди" 1989 р.

Малюнок 4: М. Вайда, Інсталяція з виставки «Український ландшафт. По той бік відчаю...», «Мистецький Арсенал», 2014 р.

Малюнок 5: Річард Сір, лінорит.

Малюнок 6: Vladimir Zimakov, Linocut illustrations for Gustav Meyrink's novel "Walpurgisnacht" .

. Малюнок 7: Vladimir Zimakov, Linocut illustrations for Gustav Meyrink's novel "Walpurgisnacht" .

Малюнок 8: Vladimir Zimakov, Linocut illustrations for Gustav Meyrink's novel "Walpurgisnacht" .

Малюнок 9: August Lanin "Night" 1963.

Малюнок 10: : August Lanin "In the Wind", 1965.

Малюнок 11: Kathmandu Alley.

Малюнок 12: A. Ushin - "Old House", 1967.

Малюнок 13: Lynd Ward.

Малюнок 14: Anders Zorn.

Малюнок 15: Anders Zorn.

Малюнок 16: Anders Zorn.

Малюнок 17: Anders Zorn.

Малюнок 18: Anders Zorn.

Малюнок 19: Anders Zorn.

Малюнок 20: Томас Носака.

Малюнок 21: Moisés Mahiques , " Bilingual ".

Малюнок 22: CIAN MCLOUGHLIN.

Малюнок 23: Monotypes by David Begley.

Малюнок 24: Degas' monoprints.

Малюнок 25: Roda serie Delirio de las monjas muertas no 10

Малюнок 26: Rebecca Horn.

Малюнок 27: Jude Skeers , " Twin Spires ".

Малюнок 28: 57 obras de León Ferrar.

Малюнок 29: León Ferrari.

Малюнок 30: Moritz Waldemeyer , " Becks Sapphire Installation".

Малюнок 31: Frida Baranek - Raquel Arnaud Gallery.

Малюнок 32: Jonathan Gabb Sculpture Plastic Painting Acrylic.

Малюнок 33: Олександр Хоменко. Обкладинка альбому «Ти [Романтика]».

Малюнок 34: Вистава «Ти [Романтика]», 2025. Творче об'єднання МУР

Малюнок 35: Вистава «Ти [Романтика]», 2025. Творче об'єднання МУР

Малюнок 36: Нікіта Тітов. Обкладинка альбому «Ребелія».

Малюнок 37: Вистава «Ребелія», 2025. Творче об'єднання МУР.

Малюнок 38: Вистава «Ребелія», 2025. Творче об'єднання МУР.

Малюнок 39: Ньюел Хантер. Триптих «Втрачена справа», 2021.

Малюнок 40: Ньюел Хантер. Триптих «Втрачена справа», 2021.

Малюнок 41: Макет об'єктного елемента графічної інсталяції (образ годинника)

Малюнок 42: Макет об'єктного елемента графічної інсталяції (закрите положення)

Малюнок 43: Пошук композиційного та конструктивного рішення об'єктного елемента інсталяції

Малюнок 44: Графічна робота з серії «Пісок часу».

Малюнок 45: Графічна робота з серії «Пісок часу».

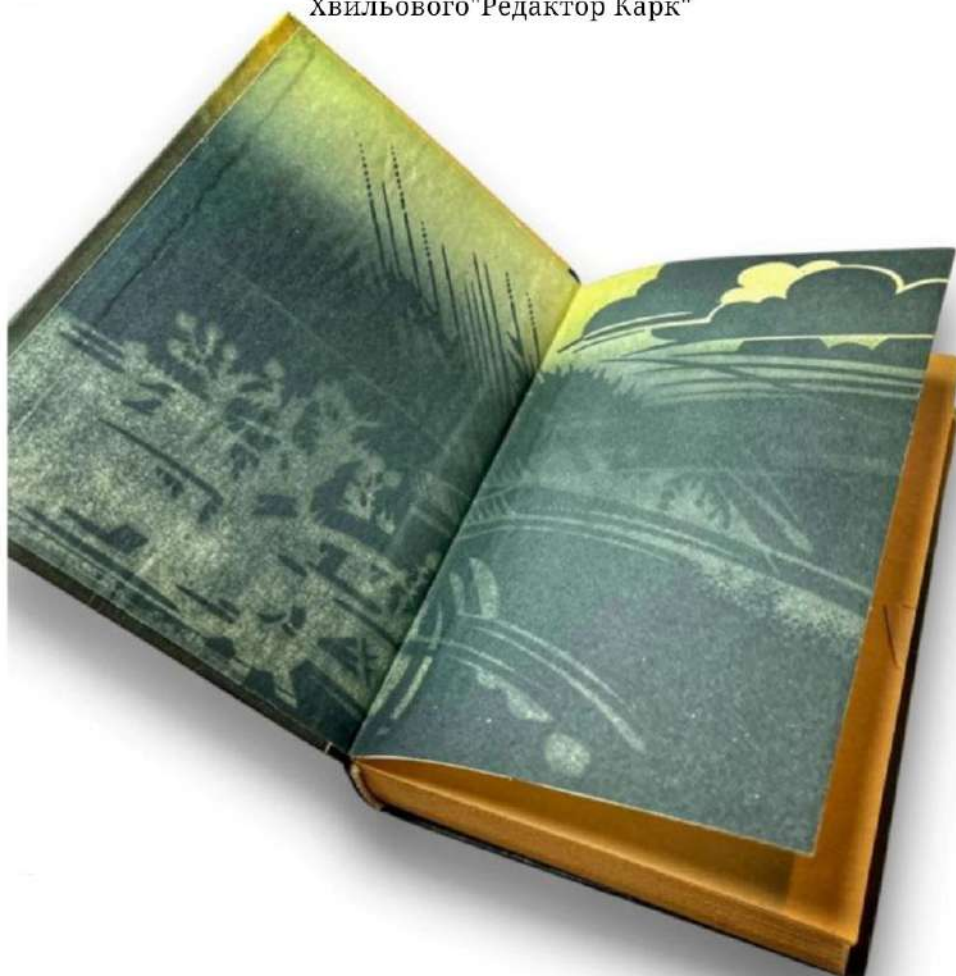
Малюнок 46: Ескізні пошуки образного та композиційного рішення для робіт у техніці сухої голки

Малюнок 47: Фрагмент пошуку композиційного рішення для робіт у техніці сухої голки

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



Малюнок 1: Олег Грищенко, ілюстрації до твору Миколи Хвильового "Редактор Карк"



Малюнок 2: Ілюстрація до збірки Миколи Хвильового "Сині етюди" 1989 р.



Малюнок 3: Ілюстрація до збірки Миколи Хвильового "Сині етюди" 1989 р.



Малюнок 4: М. Вайда, Інсталяція з виставки «Український ландшафт. По той бік відчаю...», «Мистецький Арсенал», 2014 р.



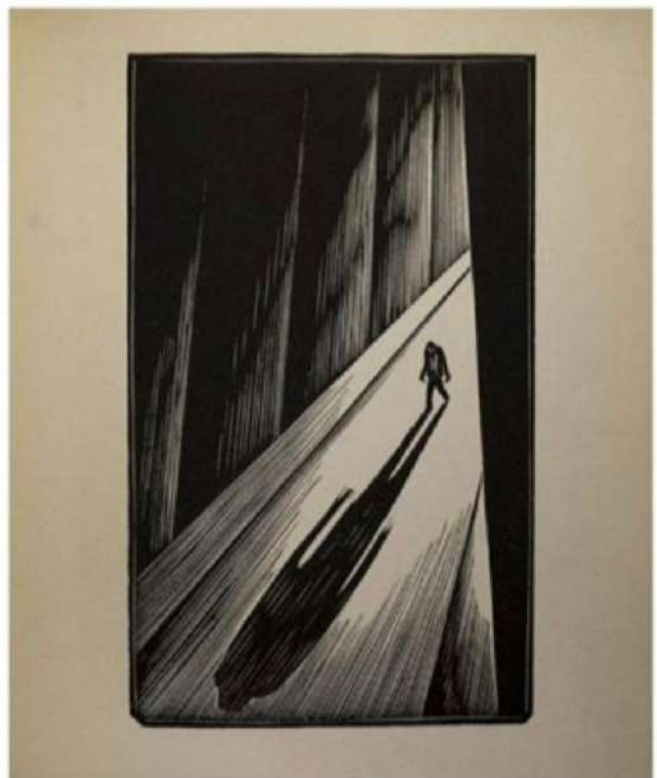
Малюнок 5: Річард Сір, лінорит.



Малюнок 6: Vladimir Zimakov, Linocutillustrations for Gustav Meyrink's novel "Walpurgisnacht" .



Малюнок 7: Vladimir Zimakov, Linocutillustrations for Gustav Meyrink's novel "Walpurgisnacht" .



3

Малюнок 8: Vladimir Zimakov, Linocutillustrations



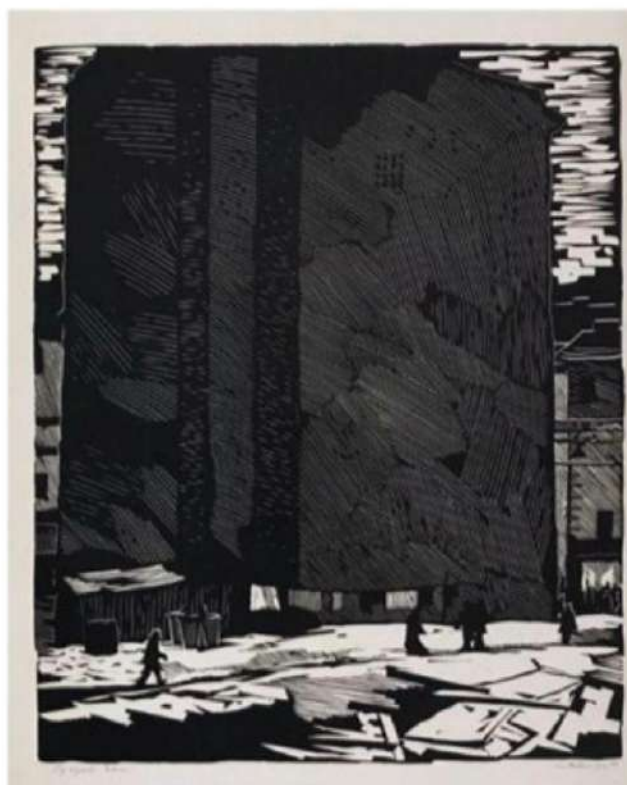
Малюнок 9: August Lanin "Night"1963.



Малюнок 10: : August Lanin "In the Wind", 1965.



Малюнок 11: Kathmandu Alley.



Малюнок 12: А. Ушин - "Old House", 1967.



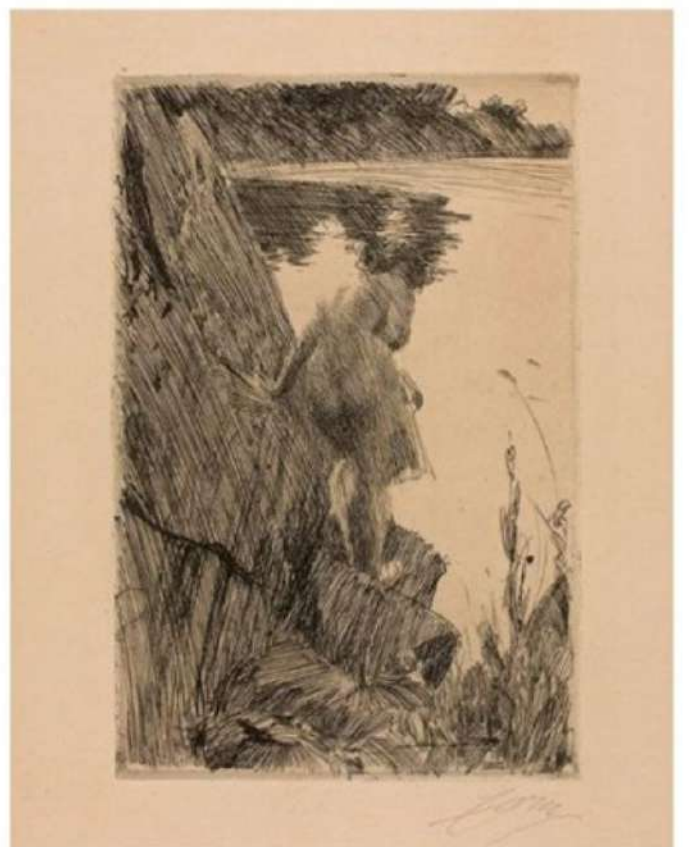
Малюнок 13: Lynd Ward.



Малюнок 14: Anders Zorn.



Малюнок 15-16: Anders Zorn.



Малюнок 17-18: Anders Zorn.



Малюнок 19: Anders Zorn.



Малюнок 20: Томас Носака.



Малюнок 21: Moisés Mahiques, "Bilingual ".



Малюнок 22: CIAN MCLOUGHLIN.



Малюнок 23: Monotypes by David Begley



Малюнок 24: Degas' monoprints.



Малюнок 24: Degas' monoprints



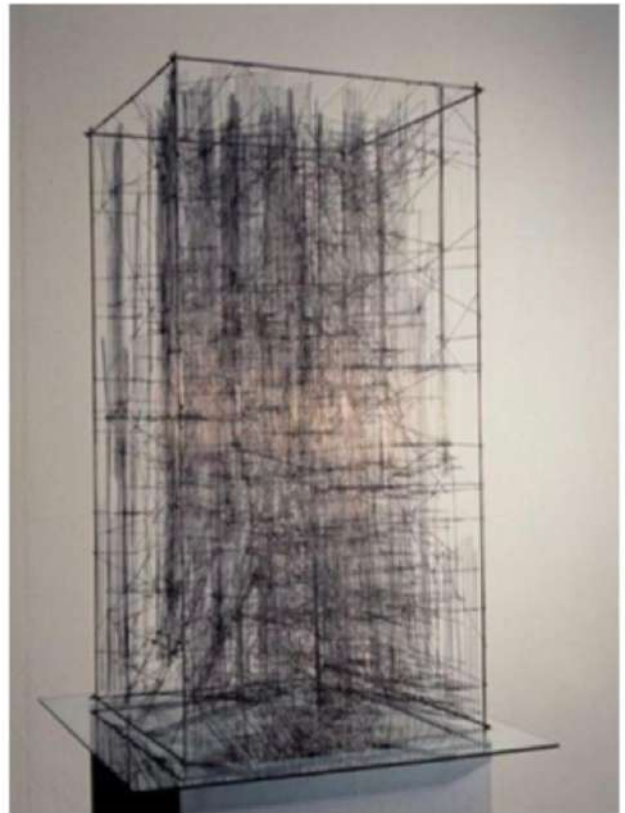
Малюнок 25: Roda serie Delirio de las monjas muertas no 10



Малюнок 26: Ребекка Хорн.



Малюнок 27: Jude Skeers, "Twin Spires".



Малюнок 28: 57 obras de León Ferrar



Малюнок 29: León Ferrari.



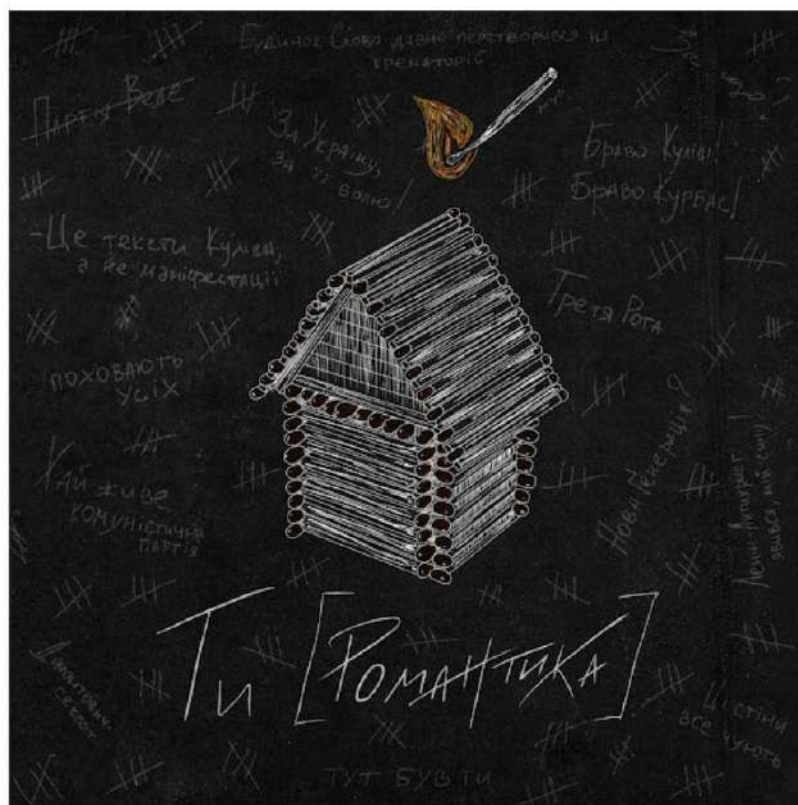
Малюнок 30: Moritz Waldemeyer , " Becks Sapphire Installation".



Малюнок 31: Frida Baranek - Raquel Arnaud Gallery.



Малюнок 32: Jonathan Gabb Sculpture Plastic Painting Acrylic.



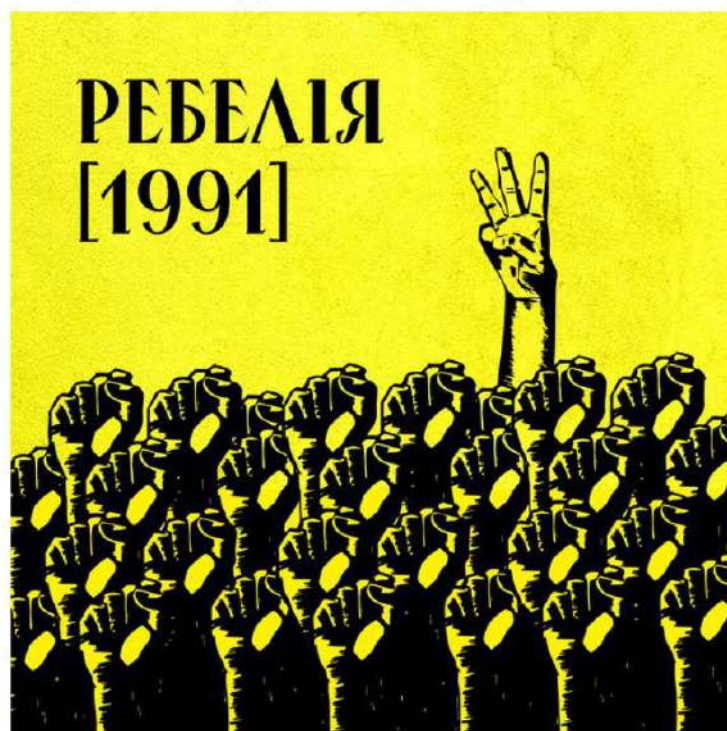
Малюнок 33: Олександр Хоменко. Обкладинка альбому «Ти [Романтика]».



Малюнок 34: Вистава «Ти [Романтика]», 2025. Творче об'єднання МУР



Малюнок 35: Вистава «Ти [Романтика]», 2025. Творче об'єднання МУР



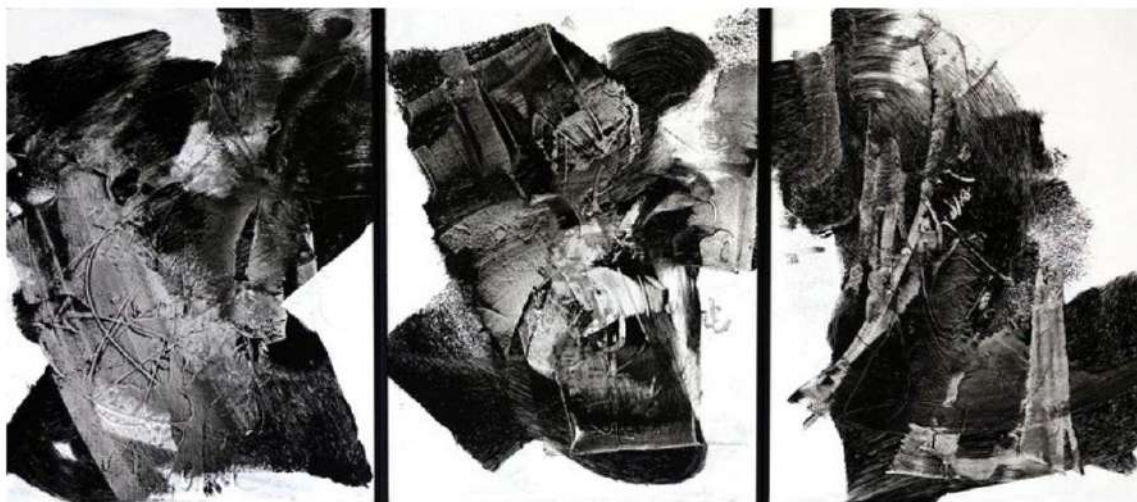
Малюнок 36: Нікіта Тітов. Обкладинка альбому «Ребелія».



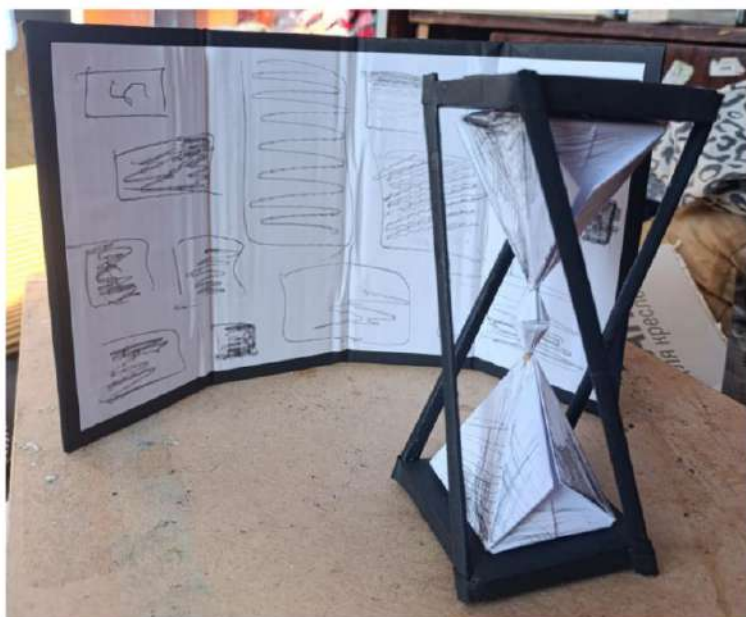
Малюнок 37: Вистава «Ребелія», 2025. Творче об'єднання МУР.



Малюнок 38: Вистава «Ребелія», 2025. Творче об'єднання МУР.



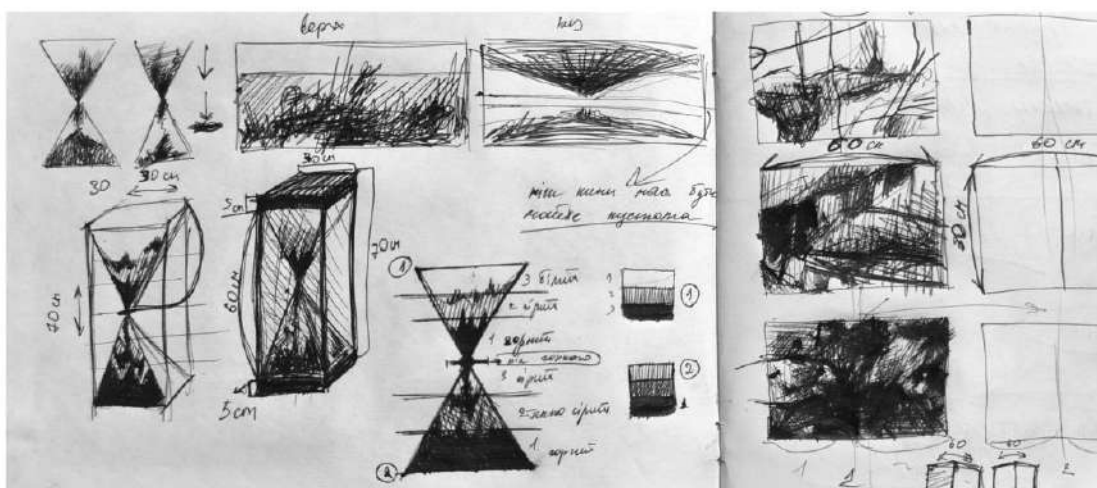
Малюнок 39-40: Ньюел Хантер. Триптих «Втрачена справа», 2021.



Малюнок 41: Макет об'єктного елемента графічної інсталяції (образгодинника)



Малюнок 42: Макет об'єктного елемента графічної інсталяції(закрите положення)



Малюнок 43: Пошук композиційного та конструктивного рішення об'єктного елемента інсталяції



Малюнок 44-45: Графічна робота з серії «Пісок часу».



Малюнок 46: Ескізні пошуки образного та композиційного рішення для робіт у техніці сухої голки



Малюнок 47: Фрагмент пошуку композиційного рішення для робіт у техніці сухої голки

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Освітня програма «Графічні практики»

Кафедра Графіки

**СЕРІЯ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО РОМАНУ В. ПЕТРОВА-ДОМОНТОВИЧА
«ДОКТОР СЕРАФІКУС»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Шевченко Дарія Олегівна

Науковий керівник:

доцент Шевченко В. Я.

Рецензент:

дійсний член НАМ України,

професор Векленко О. А.

Харків 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО РОМАНУ «ДОКТОР СЕРАФІКУС»	9
1.1 Аналіз змісту та художніх особливостей роману «Доктор Серафікус» як основа для візуальної адаптації.....	9
1.2 Тенденції української ілюстрації та її особливості	13
1.3 Формування та обґрунтування концепції теми	16
Висновки до першого розділу	17
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ ТВОРІВ	17
2.1 Багатогранність книжкової графіки на прикладі ілюстрацій ХХ століття до творів української літератури	18
2.2 Сучасна українська ілюстрація класичних творів вітчизняної та світової літератури	27
2.3 Композиційні та стилістичні аналоги ілюстрацій	29
Висновки до другого розділу	31
РОЗДІЛ 3 ОБґРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	31
3.1 Етапи створення ілюстрацій до роману «Доктор Серафікус»	31
3.2 Особливості композиційного рішення	33
3.3 Техніка виконання	33
Висновки до третього розділу	34
ВИСНОВКИ	34
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	37
ДОДАТОК А Список ілюстрацій.....	41
ДОДАТОК Б Альбом ілюстрацій.....	43

ВСТУП

Ілюстрація є основною формою візуалізації авторських чи літературних творів через здатність відтворювати текст за допомогою візуального мистецтва. У цьому контексті ілюстрація розглядається як ефективний спосіб переосмислення культурної спадщини, що дозволяє популяризувати твори широкому колу читачів. Ще одним аспектом є розповсюдження та привернення уваги до різноманіття української класики, бо серед них є чимала кількість творів які заслуговують на візуалізацію. Особливу увагу хочу приділити письменникам першої половини ХХ століття, а саме В. Домонтовичу та його роману «Доктор Серафікус». Цей твір вирізняється філософською глибиною, подекуди іронічністю, інтелектуальною напругою й тонкою психологічною розробкою персонажів.

«Доктор Серафікус» – це класичний український інтелектуальний роман, написаний Віктором Петровим (Домонтовичем) у 1928 – 1929 роках який мав бути виданий приватним видавництвом «Сяйво», але у зв'язку з його закриттям, цього відповідно не сталося. Проте майже через 20 років у 1947 році роман все ж таки вийшов за ініціативою видавництва «Українська Трибуна» у Мюнхені. Сюжет роману відбувається в Києві 20-х років ХХ століття який розкриває тему самотності, бісексуальності, асоціальності та відчуження. Головний герой Василь Хрисанфович Комаха професор ІНО (Інститут народної освіти), викладач рефлексології, відлюдник-інтелектуал для якого соціальні зв'язки є обтяжливими, особливо з жінками, і яких він намагається уникати. Але не дивлячись на це, він все ж заводить знайомства та має друга. Філософія існування героя полягає у пошуку себе та своєї ідентичності, внутрішніх конфліктах між раціоналізмом та емоційністю під впливом заплутаних стосунків та суспільних очікувань. Прізвисько «Доктор Серафікус», що лягло в основу назви твору, Комасі дали його товариші через його дивну вдачу, аскетичність, відірваність від світу, через незрозумілість його поглядів.[1] Ще однією особливістю філософії асоціального Серафікуса,

є його погляди та міркування про любов. Кохання для нього — це досить специфічне явище та складний феномен, що виходить за межі звичайного сприйняття, яке не піддається загальноприйнятим шаблонам. Доктор Серафікус проти сексуалізації жінок, оскільки переконаний, що їхня врода трактується як мистецтво і призначена для сприйняття, а не використання.

Отже, попри свою складність, роман «Доктор Серафікус» написаний у минулому столітті висвітлює та розкриває тогочасні теми тієї доби які актуальні й у теперішньому, він зачіпає тему самотності, людських взаємин, свободи вибору та пошуків сенсу. Стил ь Домонтовича тяжіє до модерністської літератури, що вимагає уважного читання й осмислення, тому візуальна інтерпретація є складним, але перспективним завданням.

Актуальність теми

У зв'язку з російсько-українською війною та проблемою русифікації все частіше популяризують різні складові української культурної та історичної спадщини. Піднімаюся теми про минулі тисячоліття, письменників, художників, акторів та події, що спіткали їхні життя. Думаю, вже кожен знає про будинок «Слово» що на Харківщині. Не менш відомими є київські неокласики – група українських поетів і письменників модерністів початку ХХ століття, лідером яких був Микола Зеров, а учасниками Максим Рильський, Юрій Клин (Освальд Бургардт), Павло Филипович, Михайло Драї-Хмара та ін. Віктор Петров (Домонтович) також належить до неокласиків, твори якого входять до української класики.

Жага до національної самоідентичності, збереження культурної спадщини та цінностей, спонукають до розповсюдження творчості цих письменників, поетів. У сучасному культурному просторі особливої актуальності набуває переосмислення літературної класики через новітні візуальні форми. Ілюстрація як спосіб візуалізації, що поєднує образ і ритм, дає змогу по-новому сприймати складні художні твори й зробити їх доступнішими для ширшої аудиторії. До моєї уваги припав роман В. Петрова-

Домонтовича «Доктор Серафікус», що є знаковим твором українського модернізму. Його інтелектуальна складність і філософська глибина ставлять виклики перед візуальною адаптацією, водночас відкриваючи широкі можливості для творчого осмислення. Створення ілюстрацій до цього твору сприятиме популяризації української класики.

Об'єктом дослідження є художньо-образна система роману Віктора Петрова-Домонтовича «Доктор Серафікус» та її візуальна інтерпретація в сучасній ілюстрації.

Тоді як **предметом дослідження** є засоби та прийоми створення серії авторських ілюстрацій до роману «Доктор Серафікус», що відображають філософський та естетичний зміст і психологічну багатогранність твору.

Новизна роботи

Як уже було згадано, роман «Доктор Серафікус» був випущений у далекому 1947 році, це була його перша адаптація без ілюстрацій, а лише текст. Але є й сучасні видання роману, наприклад, книга з серії «Vivat класика» у видавництва «Vivat» (2024), а також ілюстрована книга від видавництва «Основа». Наразі, це всі інтерпретації роману, тож створення ілюстрацій до складного філософського роману української класики з використанням своєрідної техніки, що вирізнятиметься від попередніх адаптацій, буде цікавим та новаторським рішенням. Проте існують візуалізації інших творів та романів, тому ідея візуальної інтерпретації класичної літератури зустрічається не вперше.

Новизна роботи полягає у використанні графічних прийомів для передачі періоду та подій, у спробі зберегти іронічний тон і складну внутрішню філософію та драматургію тексту. Окрему увагу приділено стилізації відповідно настроям міжвоєнної доби, а також адаптації складної літературної мови у зрозумілий і доступний для аудиторії візуальний формат.

Таким чином, робота має новаторський характер у межах українського ілюстративного мистецтва, сприяє розвитку української сучасної ілюстрації як серйозного творчого інструменту та популяризує національну літературну спадщину через сучасні візуальні засоби.

Мета і завдання роботи

Метою роботи є створити серію ілюстрацій за мотивами роману В. Петрова-Домонтовича «Доктор Серафікус», адаптуючи філософський зміст твору у формат сучасного візуального наративу з метою популяризації української класичної літератури.

Для досягнення мети необхідно слідувати таким завданням:

1. Аналіз роману «Доктор Серафікус» В. Петрова-Домонтовича як джерело для візуальної інтерпретації.
2. Дослідження історичних фактів описаного періоду та подій роману.
3. Визначення та обґрунтування передумов загальної концепції роботи та авторського бачення теми.
4. Дослідження українських та зарубіжних ілюстрацій до класичних творів та романів.
5. Підбір і систематизація художніх аналогів до роману, їх аналіз задля формування власного художнього підходу.
6. Визначення прийомів, технік і графічних рішень для практичної роботи, пошук комплексного рішення візуальної мови твору.
7. Створення практичної частини роботи на основі досліджених та розглянутих матеріалів.

Методи дослідження. Для достовірності дослідження необхідне інформаційне та аналітичне підґрунтя яке базується на підставі вирішення завдань даного дослідження. Застосування аналітичного методу надасть чітке

розуміння формалізації художньо-образної системи роману В. Петрова-Домонтовича «Доктор Серафікус», його ідейно-тематичних акцентів, філософського підтексту та особливостей авторського стилю.

Важливу роль займає порівняльно-історичний метод, який дозволяє проаналізувати особливості ілюстрування інтелектуальної прози в українському та європейському мистецтві, а також допоможе виявити схожість або відмінність рис у візуальних підходах до складних літературних текстів.

Мистецтвознавчий метод спрямований на дослідження композиційних, колористичних і графічних рішень у сучасній ілюстрації, визначення їхнього впливу на сприйняття художнього образу.

Теоретичний та його похідні методи застосовуються задля узагальнення наукових підходів і понять, пов'язаних із образотворчою інтерпретацією літературного твору, художнім образом, візуалізацією філософських ідей та стилістикою графічної ілюстрації:

1. онтологічний: цей метод допоможе визначити значення ілюстрацій в культурі та суспільстві, їх розвиток як явища, зміни з часом, вплив середовища; у моєму випадку це означає розглянути роль української та зарубіжної ілюстрації, авторів, як і що впливало на стиль, кольорову палітру, композиційне рішення, образи та ін.;
2. діалектичний: допоможе проаналізувати еволюцію стилів ілюстрацій різних епох в межах ХХ ст. та сучасності, які суперечності впливали на ці зміни;
3. герменевтичний: за допомогою цього методу можна проаналізувати сенси, закладені в образах ілюстрацій; те, як вони сприймаються читачами; це допоможе сформулювати відповідний образ героїв роману, пояснити на яких підставах обраний стиль та спосіб (діджитал, ручна робота) виконання ілюстрацій; даний метод можна поєднати з

семіотичним, за допомогою якого можна дослідити символіку, візуальний код, метафори у ілюстраціях;

4. феноменологічний: проведення аналізу цим методом можна визначити те, як сприйматимуться ілюстрації, які емоції вони викликають; такий аналіз також допоможе визначитися з конструктивно-пластичним та художнім рішенням;

Практичний метод відноситься до завершальної частини дослідження, адже з визначеною стилістикою, художнім та композиційно-пластичним рішенням, образами та сенсами можна приступити до реалізації та створення концепцій, та вибір оптимального рішення.

Отже, застосування та поєднання таких методів як аналітичний, порівняльно-історичний, мистецтвознавчий, теоретичних методів: онтологічний, діалектичний, герменевтичний, семіотичний, феноменологічний та практичний метод допоможуть знайти необхідний матеріал і якісно опрацювати та проаналізувати його, допоможуть сформулювати концептуальну основу дослідження, визначити логіку побудови художнього образу, надасть змогу визначити характер та особливості роману та його персонажів, вибір стилістичного напрямку та принципи композиційного вирішення ілюстрацій.

Хронологічні та територіальні межі дослідження Хронологічні рамки обмежені періодом написання роману «Доктор Серафікус» (1920-30-ті роки), тому буде розглянуто ілюстрації з XX по XXI століття, які охоплюють цей період. Територіальні межі: Україна.

Структура дипломної роботи складається із вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків (А – список ілюстрацій; Б – альбом ілюстрацій).

РОЗДІЛ 1 КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО РОМАНУ «ДОКТОР СЕРАФІКУС»

1.1 Аналіз змісту та художніх особливостей роману «Доктор Серафікус» як основа для візуальної адаптації

Через популяризацію національного надбання та спадщини у нашому сьогоденні, вбачаю необхідність у створенні різноманітних адаптацій української літератури. Тому для цього, було обрано інтелектуальний роман письменника з неоднозначним, але тяжким життєвим шляхом у період 20-х–40-х років ХХ століття Віктора Петрова (Домонтовича) «Доктор Серафікус», про що докладніше розповідаю далі.

Віктор Петров, він же В. Домонтович, одне з його численних псевдонімів, народився в 1894 році у Дніпрі (на той час Катеринослав). Він відомий український письменник, філософ, історик, археолог, культуролог, літературознавець, доктор історичних та філологічних наук, а також один з засновників жанру українського інтелектуального роману та жанру романізованої біографії. Його життя, як і всіх відомих діячів того часу, спіткали штучний голод 1921–1922 років, утиски та репресії, громадянська війна, переслідування НКВД та радянська окупація. У свої майже 20 років Петров перебрався до Києва, який був осередком українського модерну, та вступив на історико-філологічний факультет Університету Святого Володимира. На цей час у київських театрах демонструються п'єси авангардних драматургів, приїждять такі персони як Лесь Курбас, який дебютує у виставі «Мазепа» Юліуша Словацького, та за рік після цього його театральна студія розпочинає постановки відомих українських авторів. У підвалі готелю "Континенталь" містилося поетичне кафе "ХЛАМ": "Художники, Літератори, Артисти, Музиканти". 1918 року Павло Тичина читав там вірші з тільки-но виданих "Сонячних кларнетів".[1] Попри порив культурного осередку, несприятливі події, такі як голод та громадянська війна, завадили Віктору Петрову перебувати та навчатися в Києві. Йому

доводилося часто змінювати роботу, але вдавалося викладати в школах та вести різноманітні курси. За час перебування в місті Петров встиг познайомитися з Миколою Зеровим та Освальдом Бургардтом, яких разом запросили викладати у провінційній Баришівці. «Це місце стало майже мистецькою столицею, де зблизилися естетичні та творчі позиції майбутніх неокласиків. Віктор Петров потоваришував із Зеровим, заприятелював з Павлом Филиповичем. Познайомився із Софією Зеровою – зародилося кохання на все життя» зазначає В. Агєєва. [1] Як бачимо, він органічно почувався у товаристві українських письменників, але є й інша сторона медалі, Віктор Петров був вимушений працювати на НКВД та був таємним агентом. Його подальший життєвий шлях був тривожним, йому доводилося весь час перебувати в постійній напрузі, його життя радше скидалося суцільну гру в лапах НКВД, бо вони знали на чому можна зіграти. Домонтович справді боявся арешту, тортур чи побиття. Все через те, що його товариші Микола Зеров, Павло Филипович, Марк Вороний та інші члени так званої підпільної націоналістичної організації, вже були допитані варварськими методами, після чого були засуджені до різних термінів позбавлення волі. Петров працював під постійним наглядом, часто був звинувачений у нібито співпраці з контрреволюційними або антирадянськими організаціями, за що йому доводилося писати заяви з виправданнями. Через подальші воєнні дії Домонтовичу доводилося багато емігрувати. Незважаючи на всі події йому все ж вдалося зробити великий вклад як в науці так і в літературі. Його перший роман «Дівчинка з ведмедиком», випущений ще у 1928 році. Який з одного боку є захопливою й екстравагантною любовною історією, але й водночас це роман про ірраціональність історії, про зміну культурних орієнтацій, про трагічну розколотисть людини, якій випало жити у кризову добу.[1] У цей же час був написаний й подібний за сюжетом роман «Доктор Серафікус», але виданий набагато пізніше, та третій модерністський роман «Без ґрунту». Вони стали класикою української літератури.

Обраний роман «Доктор Серафікус» відзначився для мене своєю іронією й ірраціональністю, зважаючи на те що історія є доволі філософською та розкриває важливі теми. Він написаний ще у 20-х роках ХХ століття, події якого відбуваються в осередку тогочасного Києва. В основу роману закладено майже автобіографічного персонажа та головного героя на прізвище Комаха. Інтелігентний чоловік, професор відданий своїй роботі, але страх як не любить спілкуватися з людьми та заводити нові знайомства, особливо з жінками, та ще й доволі невпевнений у собі. Все через його світогляд. Він часто впадає у роздуми та не помічає нічого навколо, через що його прозвали Доктор Серафікус, що й лягло в основу назви роману. Існує декілька версій походження прізвиська. Наприклад, на думку Віри Агеєвої ймовірним посиланням є роман Оноре де Бальзака «Серафіта» (1834), головним героєм якого став андрогін Серафітус/Серафіта, або за дослідженням Тетяни Белімової вірогідним є запозичення з англійської мови слова «seraphic», що з перекладу на українську означає ангельський, неземний, такий що свідчить про красу, базовану на моральних цінностях. Саме таким і був Комаха. Проте все змінюється з появою інших героїв, які змушують його виходити з зони комфорту[4].

Першою особою що зацікавила Серафікуса була 5-річна дівчинка Ірця, звичайна дитина зі своїм світосприйняттям, але на диво з серйозним характером, така «поважна й незалежна п'ятилітня дівчинка». Він зустрівся з нею у скверику, де вони й познайомилися. Дізнавшись його прізвище вона прозвала його «комашиний тато», зокрема й через його зовнішній вигляд, бо він мав кремезний вигляд і мав великі руки. Йому подобалося вести з нею діалоги. Після цього він всерйоз думав про те, чи можливо завести дитину без участі жінки. Це саме той випадок ірраціональності у творі, де попри всю освіченість головного героя, він задається питаннями, на які вочевидь є наукове пояснення, і тому здаються цілковито абсурдними.

У романі також піднімаються теми бісексуальності. Це настає в період знайомства Комахи з художником Корвиним. Він відрізняється впевненістю, енергійністю та рішучістю, таким чином стає протилежністю головного героя. Його образ асоціюється з активною, дієвою людиною, яка не піддається самоаналізу, а просто живе повноцінним життям. Його поведінка є втіленням життєвого реалізму, на противагу абстрактному інтелектуалізму Серафікуса. Автор натякає на нібито любовну зацікавленість між Корвином та Комахою.

У романі з'являється ще одна героїня – акторка та перекладачка Вер Ельснер з якою знайомиться художник Корвин, та за певний час спілкування закохується в неї. Він багато розповідає про дивакуватість товариша Доктора Серафікуса, через що Вер просить їх познайомити. Знаючи про взаємини Комахи до жінок, Корвин все ж вмовляє його зустрітися. Вер виявилася витонченою, інтелігентною та освіченою жінкою. Вона нагадує героїнь європейської інтелектуальної прози: в ній поєднані привабливість і недосяжність, душевність і відстороненість. Через її витончену манеру поведінку вона є втіленням жіночого інтелектуального начала, але водночас — символ емоційної закритості й самотності. Що є ще однією порушеною темою автором. Вер викликає у Серафікуса захоплення й страх водночас. Її непередбачуваність і внутрішня сила змушують його ще глибше занурюватися в рефлексії, вона похитнула його світ. Її стосунки з головним героєм емоційно стримані, неоднозначні, позначені взаємною непевністю. Між цими трьома персонажами виникає любовний трикутник, але не в змозі досягти бажаного стосовно Комахи, Вер відповідає взаємністю Корвину.

Ще однією пересічною героїнею є Тася, вона жила по сусідству з Комахою, з якою він, знову ж таки, уникав спілкування. Та все ж таки вона знаходить привід для спілкування з ним. Тася — жвава, безпосередня, чуттєва, з елементами простоти, що межує з наївністю. Вона виступає антиподом стосовно інтелектуального, внутрішньо роздвоєного Серафікуса. Її емоційність і тілесність викликають у нього внутрішнє сум'яття, тривогу,

відчуття втрати контролю. Вона уособлює непередбачуване, інстинктивне, живе, чого боїться або не може прийняти головний герой.

Отже, зважаючи на особистість та інтелектуальність автора та його манеру написання роману та унікальний образ персонажів, слід обрати стриманий стиль, але водночас розкрити всю його психологію та іронічність. Роман «Доктор Серафікус» порушує низку глибоких екзистенційних тем: самотність, відчуження, пошуки сенсу буття, страх перед вибором і свободою, абсурдність людського існування. Головний герой — це людина інтелекту, яка постійно сумнівається, аналізує, уникає дії, натомість занурюється в рефлексії. Через ці теми постає образ людини, паралізованої власним мисленням. Головна ідея полягає у візуалізації складного твору простими засобами, використовуючи сучасну графічну мову аби розкрити багатогранний сюжет та передати характер героїв. Ілюстрації за мотивами цього роману це спроба створити лаконічну адаптацію, переосмислити та доповнити класичну літературу.

1.2 Тенденції української ілюстрації та її особливості

У контексті сучасного візуального мистецтва книжкова ілюстрація виступає не лише супровідним елементом літературного твору, а й самостійним художнім об'єктом. Останні десятиліття продемонстрували виразну трансформацію підходів до композиції, колориту та техніки, що спричинило появу нових стилістичних напрямів і форм подачі зображення. Дослідження цих тенденцій дозволяє окреслити ключові закономірності розвитку ілюстрації та визначити, як художник може поєднати традиційність із інновацією у візуальному рішенні книги.

Книжкова ілюстрація перебуває у стані динамічного генезису, що сприяє появі нових композиційних рішень та художніх технік. Розвиток цифрових технологій, зростання ролі авторського стилю формують цілісну систему тенденцій, які визначають актуальний напрямок зростання ілюстративного мистецтва. Вони є необхідним інструментом для розуміння

того, яким чином сучасні художники інтерпретують літературний текст та які засоби використовують для створення візуального образу твору. Саме тому в контексті роботи над серією ілюстрацій до українського роману, варто розглянути тенденції вітчизняної графіки.

Справжній резонанс у галузі графіки стався саме наприкінці XIX – початку XX століття. На межі цього періоду зародилося безліч стилів та напрямів, таких як неопримітивізм, модерн, авангард, експресіонізм, конструктивізм та ін. Художники прагнули привернути увагу до національної ідентичності та традицій, як зазначає В. Зайцева, характерною естетикою цих століть, був потяг до середньовічних ідей і був прив’язаний до ідей етнічного відродження та до ідей символізму та модерну.[7] 20–30-ті роки XX століття були періодом відродження минулого та традицій, де у пошуку нової пластичної мови та нової подоби художнього образу утворилося три, так званої, школи або моделі, представниками яких були М. Бойчук, В. Кричевський та Г. Нарбут. Кожен з них черпав натхнення не зі станкових творів, а з синтетичних явищ. Наприклад, М. Бойчук у своїй творчості звертався до мистецтва ікони, неовізантизму, а далі до мистецтва «князівської доби», Ф. Кричевський запозичував форми та мотиви в народному мистецтві та орнаментах та витворах ужиткового мистецтва сільських будинків. Г. Нарбут в свою чергу тяжів до класицистичної доби та бароко.[15, С.32] Неопримітивізм був загальною тенденцією на той час, де митці прагнули до того, щоб перетворити життя на витвір мистецтва. Згодом було прокладено шлях від модерну до авангарду та його методів, напрямів та шкіл, проте ідея поширення самобутності лишалася значущою моделлю.

Впродовж наступних 30–40-х до початку 50-х років XX століття основна увага приділялась реалістичній ілюстрації оповідного характеру, що робило її фактично станковим мистецтвом з фокусом на академічну грамотність композиції. Завданням художників було розкрити зміст літературного твору та психологічної характеристики героїв. Це помітно у

творчості В. Касіяна та М. Дерегуса, ілюстрації яких розглянуто у другому розділі.[2]

Наступний період 50–70-ті роки ХХ століття сповнені духом новаторства, пошуком національної своєрідної мови та нових форм. Друга половина 50-х стає новим етапом у становленні української книжкової графіки, цей час характеризується як період піднесення та розквіту. Тоді почала творити нова плеяда художників, зокрема Г. Якутович, А. Базилевич, С. Абрамович та ін.[2] Нова художня мова пояснювала появу низки станкових графічних циклів за мотивами літературних творів, у яких втілювався широкий синтетичний зміст книги в цілому, а не окремих рядків тексту, конкретної сюжетної ситуації, і це, у свою чергу, сприяло подоланню в книжковій графіці «ілюстративності». З появою нових послідовників у 1960-х роках розвивалося нове обличчя української графіки. У цей час формується нова графічна мова – ліногравюра. Особливість, якої полягає в чітких лініях та лаконічно стриманих кольорових рішеннях. До 1970-х років стала помітною тенденція популяризації української історії, народного побуту та мистецтва, яка проявлялася в графічній техніці. Представники цього періоду наповнювали твори естетичністю народного духу, створюючи низку графічних ілюстрацій до творів класиків української літератури [8].

Середина 80-х років ХХ століття була також сповнена змін у виразальній художній мові та поглядах. Актуальності набули митці андеграунду та художники, так званої, «нової української хвилі». З початку 90-х простежується тенденція зосереджена на візуальній самостійності художнього образу, на виборі техніки, яка допомагає авторові створити власний пластичний код [8]. Художники надають перевагу чистоті образно-пластичних рішень, яка позбавлена літературних асоціацій та семантичного навантаження. [15, С.18]

Книжкова ілюстрація ХХІ століття сповнена новаторства, зокрема завдяки появі цифрових технологій. Ілюстратори все ще звертаються до

звичних матеріалів та технік, художнім творам притаманна емоційна образність та символізм, особливою рисою є виражений авторський стиль. Композиція набуває нової форми, особливостями якої стають асиметрія, вільні ракурси та кінематографічність. Останнім часом знову набуває поширення стилістика імітації текстур, традиційними матеріалами. Намальовані від руки елементи виражають особливий характер ілюстрації, роблячи її чимось теплим та особистим, чого споживачам не вистачає у суто цифрових роботах. Ростає попит на деталізовані зображення, які поєднують у собі незмінну класику та сучасні художні та композиційні рішення. Така стилістика цінується своєю недосконалістю, нерівними лініями та тонкими нюансами, які не може відтворити цифровий інструмент. І це надає унікальності роботі та виступає сильним візуальним акцентом. [26]

Отже, ілюстрація пройшла цікавий тернистий шлях, пережила велику кількість тенденцій під впливом художніх стилів, напрямів та дійшла до цифрової ери. Але не зважаючи на це графіки та ілюстратори впевнено використовують усі можливі ресурси та техніки для втілення своїх творчих ідей, створюючи ілюстрації до різних видань, зокрема й класичних творів літератури та вдало поєднують все з цифровим мистецтвом.

1.3 Формування та обґрунтування концепції теми

Розглянувши та проаналізувавши особливості роману та тенденції книжкової графіки та ілюстрації, можна зробити висновок, що для розкриття багатогранного сюжету твору необхідно обрати просте та доступне художнє рішення. З огляду на тенденції XX століття в період модерну, де здебільшого створювалась складна виважена графіка, завданням якої було популяризування національної самоідентичності, цілком могло б увійти в основу концепції. Проте така складна мова може перешкоджати та перенасичувати текст. Зважаючи на те що робота включає в себе лише серію ілюстрацій, а не комплексне оформлення, варто враховувати те як ілюстрація сприйматиметься поряд з текстом. Тому прийнято рішення, що візуалізація

іронічного, місцями ірраціонального та психологічно навантаженого роману «Доктор Серафікус» має бути більш мінімалістичною та лаконічною та включати в себе сучасні тенденції. Слід також врахувати унікальні образи персонажів, та передати їх характер, притримуючись стриманого стилю. Композиційне рішення має включати в себе просту графічну мову, саме через це технікою виконання буде туш та перо. Вона дозволяє створювати прості стилізовані зображення, що і є головним завдання роботи у створенні ілюстрацій до роману.

Ілюстрації також мають нести емоційно-психологічну та естетичну функцію, тобто забезпечувати вплив на емоційний настрій читача та допоможуть створити єдиний художній образ. Таким чином ілюстрації посилюватимуть емоційно-художню дію тексту.

Робота передбачає створення 8 вертикальних ілюстрацій на А3 форматі, дві з яких будуть полосними, тобто ті які розміщуються на суміжних сторінках розвороту, але розділені на 2 частини. Інші 4 ілюстрації – напівсмуговими.

ВИСНОВКИ ДО ПЕРШОГО РОЗДІЛУ

На цьому етапі, проведено ознайомлення з життєписом автора та його романом, виявлено специфіку твору та його особливості, розглянуто характери персонажів. Також було розглянуто тенденції графіки та ілюстрації в межах XX–XXI століття. Ця інформація дала змогу визначитися зі подальшим стилем ілюстрацій та сформувати концепцію роботи. Через багатогранність роману, візуалізація потребує лаконічного та простого підходу, який відповідатиме настрою та розкриє характер героїв та сюжету.

РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ ТВОРІВ

Візуальна адаптація літературного твору вимагає не лише глибокого розуміння першоджерела, а й ознайомлення з художнім досвідом інших авторів, які працюють у сфері ілюстрації, графіки . Аналіз художніх творів –

важливий етап у формуванні концепції для створення серії ілюстрацій, адже він дозволяє вивчити різноманітні стилістичні, композиційні й технічні підходи до візуального переказу складних тем.

У цьому розділі розглядаються художні аналоги – як українські, так і зарубіжні, що репрезентують сучасні тенденції у сфері авторських ілюстрацій, адаптацій класичної літератури. Мета цього аналізу – виокремити ефективні візуальні рішення, що можуть бути адаптовані або трансформовані у власному проєкті, а також визначити принципи побудови образної мови для передачі глибинного змісту літературного тексту засобами ілюстрації.

2.1 Багатогранність книжкової графіки на прикладі ілюстрацій ХХ століття до творів української літератури

Книжкова ілюстрація це своєрідний спосіб інтерпретації тексту ілюстратором. Вона може бути витвором мистецтва який доповнює текст, а може бути повноправним елементом внутрішнього художнього оформлення. Ілюстрація пройшла довгий та тернистий шлях становлення, через історичні зміни, вплив суспільства та появи різноманітних стилів, напрямів та методів. Тож у цьому підрозділі буде розглянуто та проаналізовано особливості графіків та ілюстраторів ХХ століття. До уваги були обрані роботи створені до українських творів, деякі з яких відносяться до класичної літератури.

На початку ХХ століття поняття книжкова графіка або ілюстрація ще не набуло обширного значення, образотворче мистецтво було схильне до живопису, станкових творів, дизайну театральних костюмів, зовнішнього оформлення книжок, плакатів та інших форм мистецтва. Та попри це, ілюстрація все ж проявлялася у творчості багатьох українських художників. Основну плеяду графіків навчали найбільш відомі Г. Нарбут, В. Кричевський та М. Бойчук, саме вони зародили мистецтво ілюстрації та її стилістичні напрями.

У 20-30-х роках почав свою творчість І. Падалка, послідовник школи «бойчукістів». Цей художник став одним з фундаментаторів харківських графічних шкіл, одна з яких тяжіла до європейських авангардових течій, перш за все до конструктивізму, а інша до розвитку національного явища, як бойчукізм. Серед його визначних робіт є обкладинки до книжок С. Таранушенка «Мистецтво Слобожанщини» та І. Котляревського «Енеїда». Більшість робіт художника було втрачено, через сталінські репресії 30-х років. Поміж тим, зберіглось кілька творів, дві з яких це ілюстрації до поеми «Енеїда» та « Слово о полку Ігоревім».(Рис.9) Перша з них вирізняється своєю щільною побудовою композиції, насичених багатолюдними сценами. Те саме можна й сказати про другу ілюстрацію, в чому прослідковується рука майстра, але єдине що їх відрізняє це техніка виконання. Творчість І. Падалки неможливо віднести до якогось певного напрямку, в його роботах простежується як неопримітивізм, так і реалізм, конструктивізм та функціоналізм. [15, С.99]

Ще однією визначною постаттю є А. Петрицький, основна його творчість була зосереджена на створенні графіки театральних костюмів, проте він також оформив кілька збірок поезій. Школа О. Екстер дала певний поштовх для подальшої діяльності митця. Аналізуючи його малюнки театральних образів, можна помітити схожу графічну мову і в його ілюстраціях. О. Ковальчук зазначає, що попри вже сформовану особистість, він черпає натхнення у однодумців, на боці революційно-сміливого «лівого» мистецтва. Він втілював у образні форми жорсткі, лаконічно вибухові ритми. Вершину його художньої популярності визначають художні експерименти 1920-х – початку 1930-х років, коли митець застосовував конструктивістські ритми. [14, С.120] Проте А. Петрицький вдало поєднував й інші художні стилістичні напрямки та течії. Наприклад, в його ескізах театральних костюмів простежуються ознаки Ар Деко, через порушення пропорцій, геометризацію елементів та фовістську естетику «вітального декоративізму». Перші спроби в книжковій графіці пов'язані з футуризмом, він оформив

збірки поезій М. Семенка, «П'єро мертвопетлює», повість І. Дніпровського «Фаланга» (Рис.5) та подекуди створював ілюстрації до журналів. [15, С.122]

Одним з провідних митців, чий творчий шлях почався також у 1930-х, був В. Касіян – український графік, який зробив вагомий внесок у розвиток не тільки в станкову графіку, але й у книжкову, а також у галузь плакату. Він працював у різних графічних техніках, таких як гравюра на металі, лінорит, дереворит, літографія, рисунок олівцем, пером та акварелі. На початку творчості був змушений працювати на замовлення та створювати пропагандистські твори. Проте лейтмотивом його робіт також є й висвітлення українського народу та його історії, саме тому В. Касіян звертається до Великого Кобзаря. Його ілюстрації до віршів та поем «Кобзаря» Т. Шевченка (1937)(Рис.2) мають реалістичну форму відтворення сюжетів. Композиційна виразність побудови полягала в розташуванні персонажів по колу біля центральної особи, на яку вони звертають увагу. Образи мають індивідуальний характер, а саме вирази обличчя, жести та пози. Можна помітити що митець прагнув донести красу людей та рідного краю.[2] Він сміливо працював з композицією та матеріалом, майстерно передавав настрій сюжету та його героїв. Знання про Україну, її історію та культуру, вміння трактувати особливості образів наближаючи їх до духу і тону Шевченкової поезії, які дали змогу Касіяну створити співзвучні ілюстрації до творчості поета [27].

Справжнього розквіту книжкова графіка та ілюстрація набула наприкінці 50-х років. Почався новий етап українського образотворчого мистецтва. Жорстокий ідеологічний тиск та обмеження у творчості митців трохи послабився, але «принцип соціалістичного реалізму» лишався обов'язковим, але на противагу цьому, у порівнянні з попереднім періодом, стала можливою свобода у виборі тем, засобів втілення художнього задуму, виявленні національної самобутності. Значна кількість художників прагнула відійти від копіювання прямолінійності життя, натомість вони зверталися до

символічних образів і поетичної інтерпретації довколишнього осереддя. Поетизація стала провідною тенденцією наступних поколінь. [23, С.91]

За цей період художники, графіки встигли створити безліч визначних робіт, які були і є прикладом наслідування. Серед таких митців є М. Дерегус. Він успішно працював як живописець так і графік. Також експериментував та практикував різні техніки, олійний живопис, акварель, офорт, монотипія, літографія та ін. Значним доробком, в ряду з іншими роботами, є ілюстрації до української літератури, а саме до творів Т. Шевченка, Л. Українки, М. Гоголя, Н. Рибак. В роботах Дерегуса простежується тяжіння до епічних, історично значимих подій, наприклад, в ілюстраціях до повісті «Переяславська Рада».(Рис.10) Ілюстрації є яскравим прикладом історичної книжкової графіки радянського періоду з чітко вираженим ідеологічним спрямуванням. Твори створювалися в контексті офіційної історіографії, що визначило характер образного та композиційного вирішення. Художник створив узагальнено-змістовні твори з виразними психологічними характеристиками художніх образів. Сюжети ілюструють основні історичні етапи описані в повісті, він вдало зобразив героїв минулого, завдяки реалістичності зображень. Композиційне рішення несе в собі монументальний характер, що притаманно тому періоду. Ілюстрації мають центричну та багатофігурну структуру, що надає сценам масштабності та урочистості. Ритм композиції створюється через повторення фігур, що робить їх динамічними та підсилює правдивість історичних подій. Ілюстрації виконані у стриманій, переважно монохромній гамі, характерній для книжкової графіки того часу. Домінування контрасту світла й тіні сприяє драматизації сцен та акцентує ключові образи. Лінія — впевнена, жорстка, з чітким моделюванням форм, що наближає ілюстрації до естетики станкової графіки. Відсутність декоративності підкреслює серйозність і «історичну достовірність» зображуваного. М. Дерегус застосовує традиційні графічні засоби — активну лінію, штрихування, контрастні плями, що створюють ефект рельєфності. Техніка виконання сприяє узагальненню форм і водночас

зберігає виразність силуетів. Узагальнюючи можна сказати, що творчість Дерегуса поєднала у собі художні традиції 40– 50-х років і другою половиною 50– 70-х, коли на заміну оповідності та побутовій реалістичності ілюстрацій приходять узагальнено-символічні тенденції.[2, С.132-133]

До кола митців цього періоду, які безпосередньо вплинули на мистецтво книжкової графіки, входить й С. Абрамович. Найбільш провідною частиною його творчості стало графічне мистецтво, насамперед ілюстрація. У пошуку нових засобів образотворення, у 50-х роках він звертається до лінориту. Однією з його робіт у цій техніці є серія ілюстрацій до роману О. Кобилянської «Земля».(Рис.23) Гравюри мають декоративний характер, попри гостру графічність композиції, де головну роль відіграє пляма силуету. [2, С.134] Композиції ілюстрацій вирізняються статичністю та врівноваженістю, що контрастує з внутрішньою драматургією сюжету. Ілюстрації виконані у стриманій, переважно монохромній або обмеженій тональній гамі. Такий підхід сприяє зосередженню уваги на формі, лінії та фактурі. Обрана техніка органічно відповідає ідейному змісту повісті, підкреслюючи її трагічний та філософський характер. Надзвичайно виразними є образи головних героїв, в них майстерно передано емоційний лад. Ілюстрації С. Абрамовича до повісті «Земля» демонструють приклад психологічно орієнтованої книжкової графіки, в якому домінує символічне та емоційне трактування сюжету.

Один з маловідомих, а точніше майже невідомих митців є М. Михалевич, який був українським художник-графіком. Половину свого життя провів в еміграції здебільшого працював у галузі театральнo-декораційного мистецтва, проте в його творчості є й книжкова графіка. В певний період життя працював викладачем малювання, та створював на замовлення графічні карикатури до сатирично-гумористичного видання «Їжак». Згодом продовжував працювати в мистецтві графіки, малюючи рекламу для товарів та створюючи твори в жанрі ілюстрації.[5] В архіві ОУН зберігся один з таких проєктів – серія графічних малюнків до пригодницької повісті

«Клепачівський рейд» про часи Другої світової війни відомого українського літератора-емігранта Івана Смаль-Стоцького.[9] (Рис.7) Образна система ілюстрацій ґрунтується на протиставленні людини й ворожого простору війни. Центральними стають образи бійців, поданих не як індивідуальні портрети, а як узагальнений колективний образ учасників рейду. Візуальні образи мають епічний характер, водночас не втрачаючи відчуття драматизму. В композиції використовуються діагональні побудови, різкі зміщення композиційного центру, активна взаємодія фігур із простором. Простір у роботах не є нейтральним тлом, а виступає активним учасником дії. М. Михалевич використовує традиційні графічні прийоми — контрастні силуети, лаконічну деталізацію. Узагальнення форм сприяє зосередженню уваги на сюжетній дії та емоційному стані персонажів. Обрана техніка підкреслює суворість теми та відповідає документально-епічному характеру роману. Ілюстрації до роману «Клепачівський рейд» є показовим прикладом історико-воєнної книжкової графіки, який дозволяє простежити традиційний підхід до візуалізації воєнної тематики. Такий сюжет і підхід не часто зустрічався в ілюстраціях ХХ століття.

Повертаючись до майстрів, які творили на теренах України, чия спадщина вважається визначною у розвитку книжкової графіки. На відміну від попередників, яких об'єднували образно-стилістичні засоби, молодше покоління прагнуло до особистої неповторності. А. Базилевич був саме таким митцем. В його творчому доробку чимало ілюстрації до різноманітних творів української літератури та зарубіжної, а також народних казок. Особливою рисою робіт графіка була гумористична спрямованість, та подекуди зустрічаються і ліричні, і епічні теми. Головною метою образної мови Базилевича наблизитися до стилю літературного твору та надати головним героям глибоку психологічну характеристику. Тож вершиною його творчості цього періоду стала робота над поемою І. Котляревського «Енеїда».[2][18] (Рис.4) Її оформлення це здобуток дев'ятилітньої невтомної праці художника. Воно мало чітку книжкову композиційну структуру. Кожна з шести частин

була прикрашена шрифтовим шмуцтитлом та ілюстрацією на лівій стороні, інші ж малюнки розміщувалися з права кожного розвороту. Художник приділяв увагу цілісній композиції книги, створенню оригінальних шрифтів та зокрема серії ілюстрацій. В. Зайцева цитує монографію відомого критика та мистецтвознавця М. Криволапова, де він зазначає, що Базилевич переосмислив та розкрив сюжет, передав ті самі риси які описав автор «Енеїди», що надало його графіці особливого мистецького значення. [6, С.101–102] Його ілюстрації не мають сюжетно-оповідного мотиву. Гострі суперечності відображаються завдяки розкриттю характерів персонажів, які виступають в абстрактному тлі. Певні характерні побутові деталі, є маркером певного часу та місця, які автор влучно і лаконічно залучає. Ще однією особливістю ілюстрацій є поєднання контурного малюнку з кольоровими плямами, що підкреслює декоративність, національну своєрідність та приналежність до народного мистецтва. Вони відзначаються своєю складністю композиції, водночас динамічної та зрівноваженої, насичені рухом, багатофігурні, з активним чітким ритмом.[2, С.136–137] Образи персонажів вирішені в гротескній манері: вони наділені перебільшеними рисами, виразною мімікою й динамічними позами, що підкреслює комічність і соціальну іронію поеми. Завдяки поєднанню гумору, символіки та фольклорних мотивів ці роботи стали канонічними й суттєво вплинули на подальший розвиток української книжкової ілюстрації.

До молодшого покоління також належить графік, який працював як художник-постановник однойменного фільму «Тіні забутих предків» за проханням С. Параджанова, так і ілюстратором повісті. Мова йде про Г. Якутовича, який працював в галузі станкової та книжкової графіки. Створив значну кількість ілюстрацій до творів української літератури, виконував роботи в техніці лінориту, офорту та ксилографії. Над графікою до твору І. Коцюбинського «Тіні забутих предків» художник звернувся до техніки гравюри на дереві, цей проєкт є найбільшим значимим досягненням у творчості митця. Якутовичу вдалося відтворити поетичність літературного

твору, візуалізувати його красу сповнену духом народних міфів і легенд, неповторність гуцульського краю та його мешканців.[2, С.140–141][19] (Рис.6) Інтерпретація повісті є повністю творчим переосмисленням, в ілюстраціях він уникає індивідуалізації герої, його метою було розкрити характер описаних сцен. Найбільшу вагу він приділив багатолюдним та динамічним сценам бійок, взаємодії персонажів з природою та стосункам головного героя з оточуючими людьми. В роботі простежується реалістичність зображуваних герої, навіть пропри те, що повість наповнена міфічними істотами. В контексті періоду коли створювалася графіка, пояснює відстороненість від фантастичного, тому такі ілюстрації відповідали радянській традиції книжкової справи. В дереворитах Якутовича також помітна, притаманна тому часу, звернення до народних мотивів.[19] В роботах чудово виражена глибина сюжетів, завдяки лаконічній деталізації композиційного рішення, в графічній мові домінують лінія та контраст світла й тіні. Людина в цих роботах постає невід'ємною частиною природи, а пейзаж набуває сакрального значення. Ілюстрації не лише супроводжують текст, а поглиблюють його зміст, акцентуючи на темах долі, кохання й зв'язку людини з традицією.

У ХХ столітті можна виділити ще один етап становлення ілюстрації, який припав на 70–80-ті роки, під час якого розгорнувся процес, такий як «розкнижування» книжкової графіки. Художники генерації цих років повертаються до станкової серії, та надають перевагу офортним вирішенням та літографії. Одним з таких представників є С. Якутович, український книжковий графік та ілюстратор. В межах згаданого часу, варто розглянути його серію ілюстрацій до роману О. Гончара «Перекоп» (Рис.8), яку створив за допомогою офорту та акватинти. На відмінну від попередніх робіт художника, тут він повноцінно використовує колір, як важливу складову образної системи. Композиційна будова має традиційний вигляд стилістики С. Якутовича, чергування багатофігурних сцен з портретами окремих персонажів, де також застосовується панорамні сюжети.[17, С.76] Ілюстрації

позбавлені романтизації або пафосу, натомість художник акцентує на трагічності й жорстокості історичного моменту, вони зосереджені на темі втрати, зламі людської долі та війни. Саме тому герої роману постають у тяжкому психологічному стані. Узагальнені риси обличчя і деформована пластика фігур підкреслюють знеособлення людини в умовах катастрофічних подій. Така графічна мова дала змогу вдало передати настрої роману, а відмова від детальної проробки форм і декоративності стала причиною узагальнення образів і концентрації на смисловому навантаженні.

Серед майстрів книжкової графіки є й представники львівської школи, наприклад С. Караффа-Корбут. Вона проілюструвала близько 60 книг української та світової літератури, через безперервну працю та відданість книжковій графіці, мисткиню прозвали «графинею». [20] Її творчість здебільшого пов'язана з ілюстрацією до дитячих творів, але й також вона оформлювала й класичну українську літературу. Найвідомішою є її серія ілюстрацій до драми-феєрії Л. Українки «Лісова пісня», виконані у техніці кольорової ліногравюри. (Рис.4) Беззаперечно на майстерність та особливий стиль художниці вплинув період коли вона працювала в галузі декоративно прикладного мистецтва. Графічні твори виконано різким контуром, в індивідуальній манері рисунка. Зображення можуть здаватися площинними, але завдяки ніжному колориту, декоративності та орнаментальності вони виглядають лаконічно. Колорит ілюстрацій змінюється відповідно до подій, від світлих рожево-зеленкуватих відтінків до більш насичених та темніших, що говорить про трагізм твору, а також помітні прозорі фарби, які демонструють почуття Лукаша й Мавки. [16, С. 59] Семенюк у своїй статті описує ілюстрації до «Лісової пісні» так: «вони вражають своєю фантастичністю, легкістю подачі і одночасною глибиною художнього змісту. Відомі кожному художні образи персонажів повстали зовсім іншими, багатограними, такими, що не вкладаються в традиційні межі, кожен образ інший і дихає життям.» [24, С.173]

Отже, розглянувши приклади книжкової графіки ХХ століття, можна стверджувати, що вона багатогранна, різноманітна і має велике значення для української книжкової графіки та її розвитку. Кожен створив свій унікальний стиль. Інтерес до української літератури та її популяризації, дав поштовх на створення унікальних візуалізацій тих творів.

2.2 Сучасна українська ілюстрація класичних творів вітчизняної та світової літератури

Сучасна українська книжкова ілюстрація активно звертається до класичних творів вітчизняної та світової літератури, пропонуючи нову форму візуального рішення відповідно до актуальних культурних і соціальних контекстів. Художники-ілюстратори не лише зберігають зв'язок із традиціями національної графічної школи, а й переосмислюють усталені образи через сучасну художню мову, техніки та концептуальні підходи. У цьому підрозділі розглядаються характерні особливості сучасної української ілюстрації класичних літературних творів, її стилістичні та композиційні тенденції, а також приклади авторських інтерпретацій, що демонструють еволюцію взаємодії тексту й зображення в сучасному книжковому просторі.

Художникам сучасності характерна свобода стосовно мистецтва, яке необмежене ні формою, ні змістом, ні тематикою, і саме через це вільні підходи дають можливість за рахунок майстерної роботи з асоціативним мисленням глядача успішно реалізовувати будь-який проєкт. [21, С. 49] Але в контексті роботи буде розглянуто ілюстрації створені до творів класичної літератури, для того аби зрозуміти наскільки це актуально та які художні засоби, техніки та мову застосовують в своїх роботах митці ХХІ століття.

Ілюстрації цього художника відомі в багатьох країнах, він є визначним майстром книжкової графіки сучасності. В. Єрко, відомий своїми роботами у співпраці з видавництвом «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА». На його рахунок чимало проілюстрованих творів світового масштабу, зокрема й української літератури. Художник створив надзвичайно детально опрацьовані

ілюстрації, які він створює вручну та допрацьовує в графічних редакторах. Єрко займається оформленням книг, як для молодших так і для підлітків та дорослих. В своїх роботах він приділяє увагу найменшим деталям у своїй манері, проте у книжках для дорослих він рідше використовує колір, схильючись здебільшого до чорно-білої графіки. [11, С.20] Одним з таких прикладів є його ілюстрації до повісті М. Гоголя «Тараса Бульби». (Рис.1) Його ілюстраціям притаманна реалістичність та монументальність, пророблені характери персонажів розкрили період описуваних подій. Він не прив'язується до сцен сюжету, а інтерпретує своє бачення.

Творчий художній тандем Романи Романишин та Андрія Лесів демонструють інший підхід у створенні своїх ілюстрацій. Вони приділяють увагу кожному твору, а би обрати індивідуальний підхід до кожного з них. Наприклад, ілюстрації до роману Е. Гемінґвея «Прощавай, зброє», створені в мінімалістичній манері, з униканням зображень персонажів. Художниця пояснила їх вибір графічного рішення так: «...побачили фото з різними речами військових. І зрозуміли, що хочемо уникати фігуративу, не будемо малювати персонажів – вони і так чудово прописані в тексті, – плануємо зробити героями прості речі, які паралельно розкажуть цю історію від самого автора. Хотіли показати, що звичайними предметами дуже легко розказати навіть про війну.»[28] Візуальна мова ілюстрацій лаконічна й метафорична, в яких домінують узагальнені образи, стримана колористика, символи війни, втрати й крихкості людського життя. Композиції часто побудовані на контрасті порожнього простору й акцентних форм, що підсилює відчуття самотності та відчуження. Вони створювали різні текстури, малювали елементи та використовували трафарети, які згодом оцифровували і робили нові образи. В їх роботах чудово поєднується техніки ручної роботи та цифрове опрацювання. [29] (Рис.11)

Прямим аналогом до теми є інша інтерпретація «Доктора Серафікуса», створена ілюстраторкою О. Селищевою. (Рис.12) Її підхід полягає у передачі

періоду модерну, саме тому її ілюстрації мають конструктивістський характер зі зображуваними урбаністичними сюжетами. Вона використовує в композиції чіткі геометричні форми та яскраві кольори притаманні конструктивізму, але поєднує їх з авторською графічною мовою та сучасними тенденціями. Техніка виконання подібна до кольорового олівця, або ж робота виконана цифровими засобами з імітацією звичних матеріалів.

Чимала кількість графіків та ілюстраторів звертаються до української класичної літератури. Кожен демонструє індивідуальні авторські підходи щодо художньої візуалізації. Це можна прослідкувати в ілюстраціях до таких романів як «Місто» В. Підмогильного [22] (Рис.27), «Чорна рада» П. Куліша [30] (Рис.26), «Тигролови» І. Багряного (Рис.25), або ж драми-феєрії «Лісова пісня» Л. Українки (Рис.24). Ці приклади книжкової графіки створюють нові сенси та бачення того як з серйозного чи то драматичного твору можна зробити цілий арт-об'єкт. Саме такі ілюстрації яскраво вирізняються стилізованим недбалим почерком з навмисною гіперболізацією деталей композиції, виразним символізмом та зрозумілістю, і в той же час, пронизливість сюжету створює задуманий автором настрій і не залишають байдужими споживачів. [21, С.49]

На останок, можна зауважити що сучасна ілюстрація не має меж для авторської візуалізації творів. сучасна українська ілюстрація класичних творів вітчизняної та світової літератури характеризується прагненням до авторського переосмислення тексту, відходом від буквальної ілюстративності та посиленням метафоричності й психологізму образів. Українські ілюстратори поєднують національні художні традиції з актуальними засобами візуальної мови й техніками. Це свідчить про еволюцію книжкової ілюстрації та її здатність популяризувати класичну літературну спадщину для сучасного читача.

2.3 Композиційні та стилістичні аналоги ілюстрацій

Для формування повноцінної художньо-образної системи необхідно визначитися з композицією та стилістичним рішенням твору. Головна ідея роботи полягає в тому аби передати дух роману. Як раніше згадувалося він має ірраціональний, іронічний підтекст, а сама мова твору є багатогранною та насиченою. Тому графічне рішення твору має бути доступне, просте, яке не перешкоджатиме та не навантажуватиме текст. Тож для відбору аналогів, виокремлено кілька критеріїв. Вони мають бути в стриманому стилі, спрощені та не надмірно деталізовані, в монохромних тонах. Для підкреслення іронічності твору, прийнято рішення застосувати наближений до карикатурного та сатиричного стилю в композиції ілюстрацій.

Роботи ілюстраторів Чарльза Дана Гібсона (Рис.13) та Джеймса Монтгомері Флегга (Рис.14) є прекрасним прикладом витонченості та стриманості. Їх роботи переважно виконані з використанням чіткої графічної лінії, контрастного штриха та вишуканої композиції. Персонажі вирізняються впевненістю та елегантністю. Тематика робіт часто пов'язана з побутовими сценами, романтичними або сатиричними сюжетами, що відображають соціальні норми та ідеали суспільства того часу. Стил малюнків Гібсона поєднує декоративність модерну з реалістичністю. Тоді як творчість Флегга демонструє перехід ілюстрації від декоративно-оповідної функції до інструменту масової комунікації.

Говорячи про сатиричність зображень, ілюстрації Рональда Серла (Рис.15) мають саме такий характер, адже художник працював у стилі карикатури. Такі ж сюжети та характер можна зустріти в графіці картуністів Хелени Елні Хокінсон (Рис.16) та Вітні Дарроува (Рис.18), які переважно створювали свої малюнки для періодичних видань. Композиції таких творів вдало передають емоції, рухи простою побудовою зображення.

Такий підхід вдало впишеться в основу композиційного та стилістичного рішення ілюстрації до роману «Доктор Серафікус», адже це відповідає концепції роботи.

ВИСНОВКИ ДО ДРУГОГО РОЗДІЛУ

Метою та завданням цього розділу було відібрати та проаналізувати багатогранність ілюстрації в межах XX–XXI століття які в своїй творчості зверталися до творів української класичної та іншої літератури, а також розглянути композиційні та стилістичні аналоги. У першому підрозділі обрано художників, графіків та ілюстраторів XX ст., чиї роботи безпосередньо вплинули на розвиток такої галузі як книжкова ілюстрація. Відмічено їхні головні якості, особливості художніх рішень, індивідуальність графічної мови та техніки виконання, від впливом різних періодів часу. В другому розділі розглянуто сучасні приклади візуалізації творів літератури. Були винесені висновки, що як і XX ст. так і в сучасності, графіки прагнули оригінальності та індивідуальності в своїх роботах, приділяли увагу деталям, що робить їх ілюстрації унікальним доробком для української книжкової графіки. Композиційні та стилістичні аналоги допоможуть сформувати художнє рішення ілюстрації до роману «Доктор Серафікус» та належним відповідним чином реалізувати концептуальне бачення проєкту.

РОЗДІЛ 3 ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

У даному розділі здійснюється обґрунтування практичної реалізації творчого задуму, спрямованого на створення серії ілюстрацій до літературного твору. Розглядаються основні етапи роботи над проєктом, вибір художніх засобів, технік і матеріалів, а також принципи композиційного та образного вирішення. Особливу увагу приділено взаємозв'язку між концепцією ілюстративної серії та її практичним втіленням, що дозволяє простежити логіку переходу від теоретичного осмислення до реалізації авторського художнього проєкту.

3.1 Етапи створення ілюстрацій до роману «Доктор Серафікус»

Початковим етапом у створенні серії ілюстрацій було ознайомлення зі самим романом, його особливостями, характером персонажів. У першому розділі розглянуто головні аспекти твору для формування художнього рішення та концепції роботи. Вона передбачає створення 8 ілюстрацій у техніці туш перо. Для цього обрано цікаві, на мою думку, фрагменти тексту до якого, власне створюватимуться ілюстрації.

Наступним етапом створення ілюстрацій є, звісно ескізування. Воно дає змогу продумати композиційний ритм робіт, обрати оптимальне художнє рішення розміщення деталей, персонажів, визначити головні плями та тональність ілюстрації. Наприклад, перший ескіз ілюстрації довелося розділити на дві окремі композиції, аби залишити більше простору.(Рис.29) На цьому етапі також важливо визначитися з зовнішнім виглядом героїв відповідно до їх характеру. Головний протагоніст в романі, професор Комаха, має кремезний вигляд з великими руками й ногами, незграбний, асоціальний та аскетичний. Маленька дівчинка з якою знайомиться герой на початку роману, допитлива 5-річна дитина, має світле волосся. Корвин, друг Серафікуса, високих худорлявий чоловік, має видовжені риси обличчя. З допомогою цих основних характеристик можна легко вибудувати портрети героїв, підпорядковуючись під обраний стиль та авторське бачення, враховуючи період подій роману. Таким чином було розроблено образи персонажів. Комаху зображено огрядним зі скругленими обрисами лиця з важкими окулярами на ньому. Одягнений у костюм, бо він все ж таки професор. Ірцю, 5-річну дівчинку, з розпаланим волоссям, на якому красується бантик, вбрану в сукню з фартушком. А художника Корвина – високим та сухорлявим, з вусами та довгим носом.(Рис.28) Дівчина Тася є студенткою, та за сумісництвом сусідкою Комахи, яка з'являється на 7 ілюстрації, зображено у довгій спідниці та блузі, з акуратно зібраним волоссям. Затвердивши ескізи можна переносити роботу на формат та починати роботу матеріалом. Під час цього завершального етапу варто

контролювати тональність штриху та фактур, щоб не перенаситити композицію і лишити більше вільного простору.

3.2 Особливості композиційного рішення

Загальний принцип композиційного рішення серії ілюстрацій ґрунтується на принципі стриманої, врівноваженої побудови, що відповідає інтелектуальному та психологічно загостреному характеру роману «Доктор Серафікус». Серія складається з 8 вертикальних ілюстрацій, 2 з яких полосні, тобто такі що розміщуються по обидві сторони розвороту, вони розташовані спочатку та в кінці. Простір та пляма в ілюстраціях відіграє важливу роль, створюючи ідеальний баланс білого, чорного та сірого. Його організовано за допомогою глибинною композиції таким чином важливим аспектом якого є гра з плановістю, перспективою та зміщенням центру композиції. В другій ілюстрації застосовано силуетне узагальнене трактування фігури, а на останній фрагментацію образу. Побудова композиції є асиметричною та діагональною, що створює відчуття руху, динаміки та психологічного конфлікту. В ілюстраціях також застосовується гіперболізація об'єктів, зміщення їхніх центрів, що особливо помітно на малюнку з фонтаном. У співвідношенні фігур та фону часто фігурує активний «працюючий» фон, це робить контраст між ними. Композиція кожної ілюстрації підпорядкована логіці всієї серії. Повторювані композиційні мотиви, схожі побудови або ритмічні елементи створюють єдиний візуальний наратив, що відповідає послідовному, аналітичному характеру тексту роману.

3.3 Техніка виконання

Для створення серії ілюстрації обрано графічну техніку туші та пера. Така техніка відповідатиме інтелектуально-психологічному характеру роману та лаконічно доповнюватиме його. Чіткість лінії дасть змогу контролювати форму та передати напружені внутрішні стани персонажів і філософську заглибленість твору. Перо забезпечує лінійну виразність та варіативність штриха — від тонких, майже графічно нейтральних ліній до різких,

експресивних контурів. Це сформує складну ритміку зображень, підкреслить композиційні акценти та створить конфігуративний простір без залучення кольору. Туш, у свою чергу, забезпечує насичений чорний тон, який посилює контраст між зображуваними формами й порожнім простором аркуша. Використання чорно-білої графіки сприяє узагальненню образів і концентрації уваги на змістовій стороні ілюстрацій. Відмова від кольору дозволяє зосередитися на лінії, ритмі та тональних співвідношеннях, що відповідає ідейній спрямованості роману та авторському баченню образної системи.

ВИСНОВКИ ДО ТРЕТЬОГО РОЗДІЛУ

Таким чином, у третьому розділі чітко обґрунтовано комплексне рішення серії ілюстрацій, визначено основні етапи створення ілюстрації, на основі дослідженої інформації. Завдяки ескізуванню вдалося досягти цілісності графічної мови та загальної композиції ілюстрацій. Створено відповідний характер героїв роману та сюжетного середовища. Описано основні композиційні особливості, аргументовано їх застосування, на прикладі деяких ілюстрацій. Визначено відповідну графічну техніку, яка забезпечить виразність серії ілюстрацій до роману «Доктор Серафікус».

ВИСНОВКИ

Поставленою метою роботи було створити серію ілюстрацій за мотивами роману В. Петрова-Домонтовича «Доктор Серафікус», адаптуючи філософський зміст твору у формат сучасного візуального наративу з метою популяризації української класичної літератури. Щоб впевнитися, чи всі етапи виконано, необхідно підбити підсумки встановлених завдань дослідження:

1. Проведено ознайомлення з життєвим шляхом автора, виявлено як історичні умови передували написання роману. Аналіз роману «Доктор Серафікус» В. Петрова-Домонтовича дав змогу розглянути літературний твір

як повноцінне джерело для візуальної інтерпретації. Було виявлено ключові ідейно-сміслові акценти роману, зокрема психологізм, іронічність, тему відчуженості особистості та інтелектуального конфлікту, які стали основою для формування образної системи ілюстрацій.

2. Дослідження історичних фактів і культурного контексту описаного періоду сприяло глибшому розумінню соціального та інтелектуального середовища, в якому розгортаються події роману. За допомогою отриманої інформації сформовано основну концепцію роботи та вибір художнього рішення.

3. Визначення та обґрунтування передумов загальної концепції роботи дозволило сформувати цілісне авторське бачення теми. Було окреслено ключову візуальну мову та принципи образного мислення, що забезпечили концептуальну єдність усієї серії ілюстрацій.

4. Дослідження українських та зарубіжних ілюстрацій до класичних творів і романів дало змогу виявити основні тенденції розвитку сучасної книжкової ілюстрації, а також різноманітні підходи до інтерпретації класичного тексту візуальними засобами. Встановлено, те що попит на створення ілюстрацій до літературних творів актуальний незалежно від часу.

5. Підбір і систематизація художніх аналогів до роману та їх аналіз сприяли формуванню власного художнього підходу. Це дало змогу простежити розвиток ілюстрації в межах XX та XXI століття. Вивчення аналогів дозволило визначити ефективні композиційні, образні та стилістичні прийоми, які були адаптовані відповідно до авторської концепції проєкту.

6. Визначення прийомів, технік і графічних рішень для практичної роботи забезпечило пошук комплексного та цілісного візуального рішення. Обрані художні засоби спрямовані на передачу психологічної напруги та філософського змісту роману, що відповідає ідейному задуму роботи.

7. Створення практичної частини роботи стало логічним підсумком проведеного дослідження. Реалізована серія ілюстрацій підтвердила доцільність обраної концепції та продемонструвала можливість сучасного авторського осмислення класичного літературного твору засобами книжкової ілюстрації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Агеєва В. Радянський шпигун в українському авангарді. Віктор Петров-Домонтович. Історична спадщина України: візуальні джерела та архів – LocalHistory. URL: <https://localhistory.org.ua/texts/statti/radianskii-shpigun-v-ukrayinskому-avangardi/>
2. Белічко Н. Ю. Українська книжкова графіка 50–70-х років ХХ ст. / Н. Ю. Белічко // Рукописна та книжкова спадщина України. - 2003. - Вип. 8. - С. 126–141.
3. Доктор Серафікус | osnovy publishing. Osnovy Publishing. URL: <https://www.osnovypublishing.com/product-page/doctor-seraficus>
4. Домонтович В. Доктор Серафікус / упоряд. В. Левицький. Харків : Vivat, 2024. 320 с.
5. Зайцев О. Творчість Михайла Михалевича в контексті розвитку декораційного мистецтва державного театру Карпатської України. *Феномен культури постглобалізму* : збірник матеріалів II Міжнар. науково-практ. конф., м. Маріуполь, 26 листопада 2021 р. / ред. Ю. Сабадаш ; упоряд. С. Янковський ; Техн. ред. О. Дейниченко. Маріуполь, 2021. С. 80–83.
6. Зайцева В. І., Кузьменко Г. В., Буйгашева А. Б. Особливості графічно-шрифтових композицій Анатолія Базилевича як приклад художнього оформлення обкладинок видань. *Ukrainian art discourse*. 2025. № 1. С. 97–103. URL: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.9>
7. Зайцева В. Українська книжкова графіка першої третини ХХ століття як об'єкт історико-мистецтвознавчих досліджень. *ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв*. 2018. № 36. С. 223–231.
8. Зайцева В., Буйгашева А., Стрельцова С. Образотворча своєрідність української книжкової графіки ХХ століття в загальноєвропейському культурному просторі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Т. 2, № 40. С. 4–10. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/40-2-1>

9. Ілюстрації Михайла Михалевича до книги “Клепачівський рейд”. Ч. 2 (29 арк.) – Архів ОУН. *Архів ОУН Українська інформаційна служба – Лондон*. URL: <https://ounuis.info/collections/printing-proofs/2367/iliustratsii-mykhaila-mykhalevycha-do-knyhy-klepachivskyi-reid-ch-2-29-ark.html>
10. Історична правда. Віктор Петров. Людина, яка повернулася в холод. Історична правда. URL: <https://www.istpravda.com.ua/articles/2024/10/10/164370/>
11. Кадоркіна Ю. Сучасна українська книжкова ілюстрація. Оформлення прози та віршованих збірок. *Молодий вчений*. 2018. Т. 12, № 64. С. 19–22. URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2018-12-64-5>
12. Коваль Н. Кого треба знати з українських графіків. Читомо | Культура читання і мистецтво книговидавання | Усе про книги | Читомо - портал про культуру читання і мистецтво книговидавання. URL: <https://chytomo.com/koho-treba-znaty-z-ukrainskykh-hrafikiv>
13. Ковальчук Г. І. Ілюстрація. *Українська бібліотечна енциклопедія*. Київ, 2014. URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/Ілюстрація>
14. Ковальчук О. Художник театру Курбаса: Анатолій Петрицький. Складний шлях становлення. *Курбасівські читання: науковий вісник*. 2012. № 7. С. 107–121.
15. Лагутенко О. Graphen Графіки : нариси з історії української графіки ХХ століття : книга. Київ : Грані-Т, 2007. 168 с. URL: <http://irbis-nbuv.gov.ua/ulib/item/ukr0000012508>.
16. Лагутенко О., Платонова К. Ілюстрації до «Лісової пісні» Лесі Українки в українській книжковій графіці другої половини ХХ століття. *Вісник Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури*. 2024. № 1. С. 56–61. URL: <https://doi.org/10.32782/naoma-bulletin-2024-1-8>
17. Ламонова О. Книжкова графіка Сергія Якутовича кінця 1970 – початку 1980-х років. *Студії мистецтвознавчі*. 2016. № 4. С. 70–79. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/StudM_2016_4_8

- 18.Лебедева К. Ілюстрації Анатолія Базилевича до "Енеїди" Івана Котляревського. Бібліотека українського мистецтва. URL: <https://uartlib.org/exclusive/buv-parubok-motorniy/?srsltid=AfmBOoo-I0hDywnk4kAn9yJEr6GKpFKXnsgWNfQeHuuiOSznbtCzWcgg>
- 19.Ліміна П. Дереворити Георгія Якутовича до "Тіней забутих предків". Я Галерея. URL: <https://yagallery.com/digest/gravyuri-georgiya-yakutovicha>
- 20.Овсяник Ю. Мавка, що тягнеться до сонця. Збруч. URL: <https://zbruc.eu/node/40605>
- 21.Олійник В. Українська ілюстрація: сучасні інтерпретації класичних форм. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2022. Т. 3, № 55. С. 49.
- 22.Офіційна сторінка видавництва "Основи" Валер'ян Підмогильний роман "Місто". *Osnovy Publishing*. URL: <https://osnovypublishing.com/product/misto/>
- 23.Павлова О. Розвиток образотворчого мистецтва на теренах України у кінці 50-х-80-х роках ХХ століття. / *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Педагогічні науки. 2013. Т. 1, № 10. С. 91–98. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vluf_2013_10\(1\)__16](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vluf_2013_10(1)__16)
- 24.Семенюк В. Творчість Софії Петрівни Караффа-Корбут у контексті розвитку української графіки другої половини ХХ століття. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2011. № 7. С. 171–174. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2011_7_44.
- 25.Серікова Л., Соловей О. Рецепція філософсько-психологічних поглядів В. Домонтовича в інтелектуальному романі «Доктор Серафікус». *Вісник студентського наукового товариства ДонНУ імені Василя Стуса*. 2018. Т. 1, № 9. С. 77–82.
- 26.Скляренко Н., Пекна М. Сучасні тенденції у дизайні української книжкової ілюстрації. *Актуальні проблеми сучасного дизайну : VI Міжнар. науково-практ. конф.*, м. Київ, 25 квіт. 2024 р. Київ, 2024. С. 365–368. URL:

https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/28469/1/APSD_2024_V2_P365-368.pdf.

27. Слободянюк О. Василь Касіян та його шевченкіана. *Країна Знань*. URL: <https://www.krainaz.org/202308/901-kasian>
28. Творча майстерня «Аграфка»: «Ми намагаємося мандрувати від техніки до техніки, бути вільними і виходити за рамки». *Видавництво Старого Лева*. URL: <https://starylev.com.ua/news/tvorcha-maysternya-agrafka-my-namagayemosya-mandruvaty-vid-tehniky-do-tehniky?srsltid=AfmBOoq3wNXmfpjQm0ZCOs9bBE9pvh9jtWsMAQVXdMcbHWnTVYHhSxcV>
29. Цвик О. Історія однієї обкладинки: Творча майстерня «Аграфка» та «Прощавай, зброє» Ернеста Гемінгвея. *Видавництво Старого Лева*. URL: <https://starylev.com.ua/blogs/istoriya-odniyeyi-obkladynky-tvorcha-maysternya-agrafka-ta-proshchavay-zbroye?srsltid=AfmBOoqnf4JD2qokAq63I4WMPJ2z5oVSrBYIXHZ0YSNdd-t7KgAEb7td>
30. Чорна рада. хроніка 1663 року – книжковий інтернет-магазин Ранок. *Видавництво Ранок*. URL: <https://share.google/rdlGx8qOcWq2GTFAR>
31. Шалені авторки. "Доктор Серафікус" Домонтовича: чому комаху боявся жінок | шалені авторки | Ростислав Семків, Віра Агеєва, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xY5bWpptcew>

ДОДАТОК А Список ілюстрацій

Рис.1 Серія ілюстрацій до повісті «Тарас Бульба», Владислав Єрко

Рис.2 Ілюстрації до віршів Т. Шевченка, Василь Касіян

Рис.3 Серія ілюстрацій до поеми Л. Українки «Лісова пісня» Софія Караффа-Корбут

Рис.4 Ілюстрації до поеми «Енеїда», Анатолій Базилевич

Рис.5 Ілюстрація до повісті «Фаланга», Анатолій Петрицький

Рис.6 Серія ілюстрацій до повісті «Тіні забутих предків», Георгій Якутович

Рис.7 Ілюстрації до повісті «Клепачівський Рейд», Михайло Михалевич

Рис.8 Серія ілюстрацій до роману О. Гончара «Перекоп», Сергій Якутович

Рис.9 Ілюстрації до «Енеїди» та «Слово о полку Ігоревім», Іван Падалка

Рис.10 Серія ілюстрацій до роману «Переяславська рада», Михайло Дерегус

Рис.11 Ілюстрації Романа Романишин та Андрій Лесів (Творча майстерня «Аграфка») до роману «Прощавай, зброє» Е. Гемінгвея

Рис.12 Ілюстрації Ольги Селищевої до роману «Доктор Серафікус»
видавництво «Основа»

Рис.13 Ілюстрації Чарльза Дана Гібсона

Рис.14 Ілюстрації Джеймса Монтгомері Флегга

Рис.15 Рональд Серл

Рис.16 Хелен Елна Хокінсон (Helen E. Hokinson)

Рис.17 Ойген Кірхнер (Eugen Kirchner)

Рис.18 Вітні Дарроу-молодший (Whitney Darrow)

Рис.19 Ілюстрація Франца Вацика

Рис.20 Ілюстрація Жоржа Бевіля

Рис.21 Сходи, Картина Сема Шафрана

Рис.22 Фото скверика на Бессарабській площі, Київ, 1961р.

Рис.23 Ілюстрації до повісті О. Кобилянської «Земля», Сергій Адамович

Рис.24 Серія ілюстрацій до поеми Л. Українки «Лісова пісня», Поліна Дорошенко

Рис.25 Серія ілюстрацій до роману І. Багряного «Тигролови», Євген Харук

Рис.26 Художнє оформлення до історичного роману П. Куліша «Чорна Рада. Хроніка 1663 року», Софія Навка

Рис. 27 Ілюстрації до роману В. Підмогильного «Місто», Максим Павлюк

ДОДАТОК Б Альбом ілюстрацій



Рис.1 Владислав Єрко, серія ілюстрацій до повісті М. Гоголя «Тарас Бульба», видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га», 2018 р.



Рис.2 Василь Касіян, ілюстрації до віршів Т. Шевченка



Рис.3 Софія Караффа-Корбут, серія ілюстрацій до поеми Л. Українки «Лісова пісня» 1990-1994рр.



Рис.4 Анатолій Базилевич, серія ілюстрації до поеми «Енеїда»,
І. Котляревського



Рис.5 Анатолій Петрицький, ілюстрація до повісті І. Дніпровського
«Фаланга»

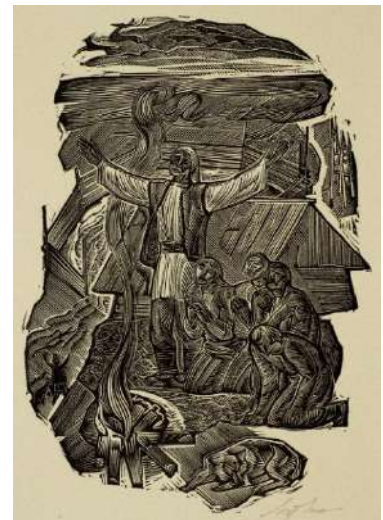


Рис.6 Георгій Якутович, серія ілюстрацій до повісті М. Коцюбинського «Тіні
забутих предків», дереворит



Рис.7 Михайло Михалевич, серія ілюстрацій до пригодницької повісті І. Смаль-Стоцького «Клепачівський Рейд»

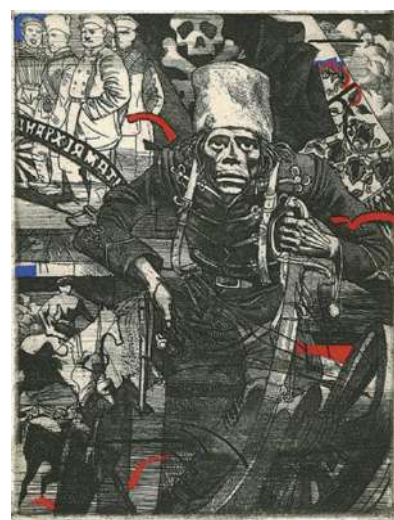


Рис.8 Сергій Якутович, серія ілюстрацій до роману О. Гончара «Перекоп» 1985–1986 рр.



Рис.9 Іван Падалка, ілюстрації до поеми «Енеїда» І. Котляревського (дереворит) та до поеми «Слово о полку Ігоревім»



Рис.10 Михайло Дерегус, серія ілюстрацій до роману Н. Рибак «Переяславська рада», 1977р.

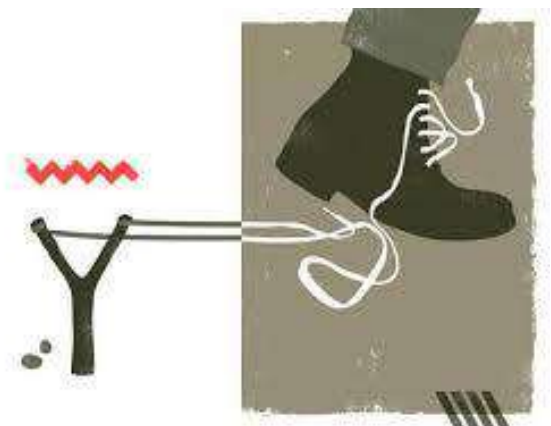


Рис.11 Романа Романишин і Андрій Лесів (творча майстерня «Аграфка»),
серія ілюстрацій до роману Е. Гемінгвея «Прощай, зброє», 2018р.



Рис.12 Ілюстрації Ольги Селищевой до роману «Доктор Серафікус»,
видавництво «Основа», 2025р.

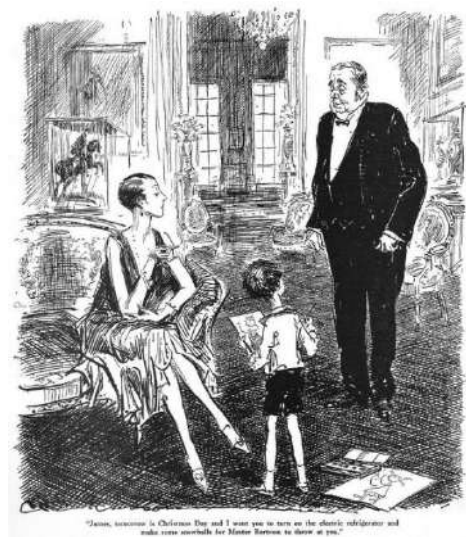


Рис.13 Ілюстрації Чарльза Дана Гібсона



Рис.14 Ілюстрації Джеймса Монтгомері Флегга

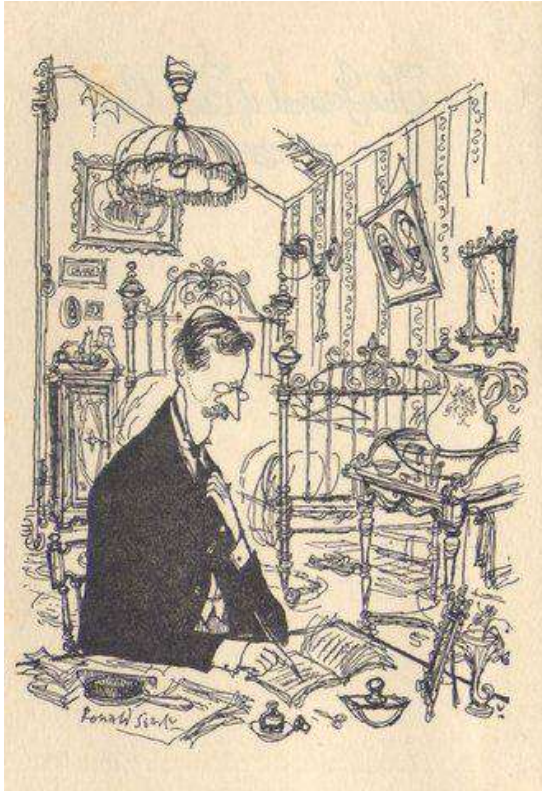


Рис.15 Ілюстрації Рональда Серла



Рис.16 Ілюстрації картуністки Хелен Елні Хокінсон

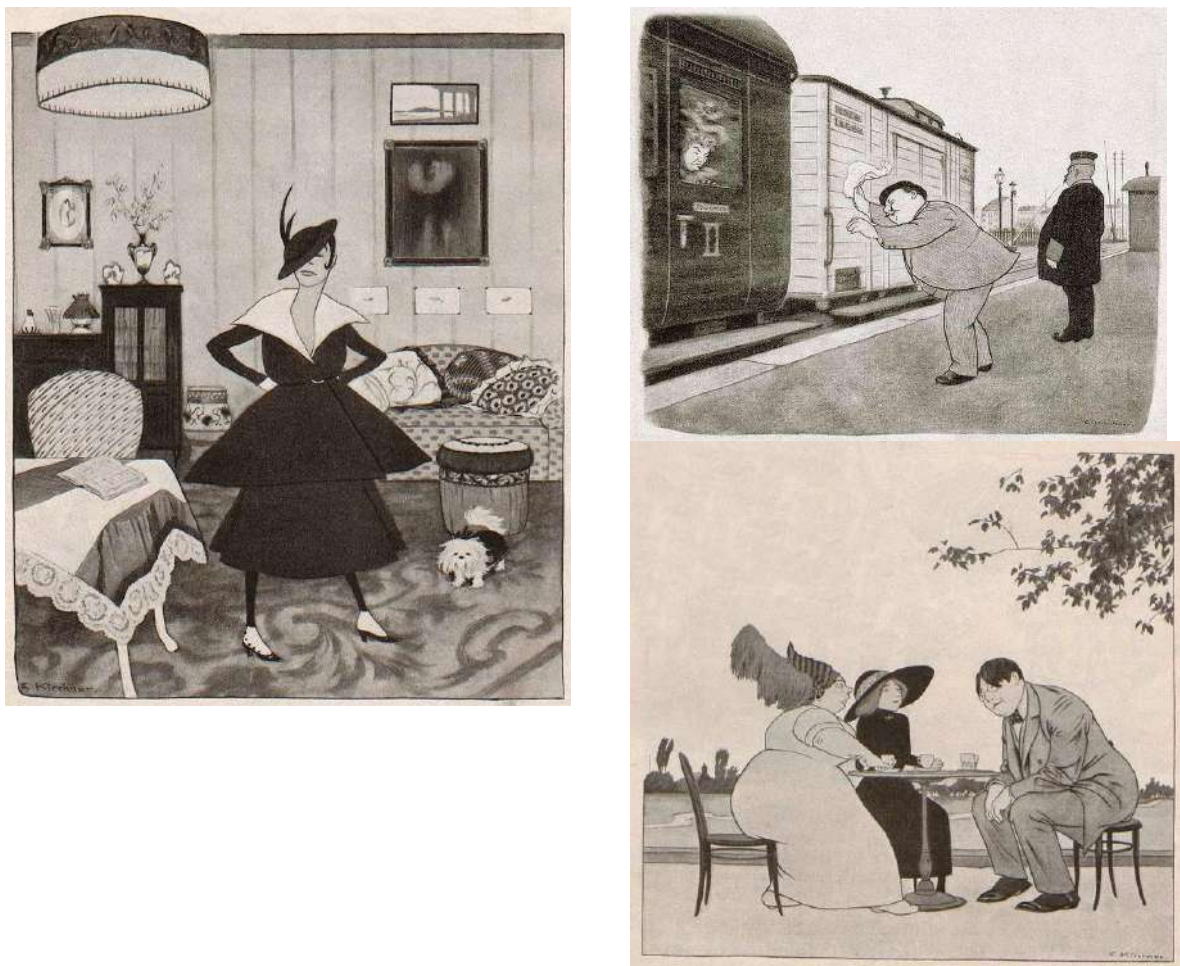


Рис.17 Ілюстрації Ойгена Кірхнера



Рис.18 Ілюстрації картуніста Вітні Дарроу (Whitney Darrow)



Рис.19 Ілюстрація Франца Вацика

Рис.20 Ілюстрація Жоржа Бевіля



Рис.21 Картина Сема Шафрана



Рис.22 Фото скверика на Бессарабській площі, Київ, 1961р.



Рис.23 Сергій Адамович, ілюстрації до повісті О. Кобилянської «Земля»



Рис.24 Поліна Дорошенко, серія ілюстрацій до поеми Л. Українки «Лісова пісня», видавництво «Основа», 2014р.

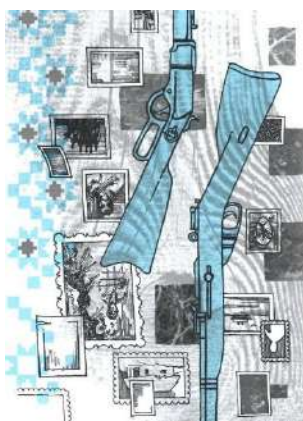


Рис. 25 Євген Харук, серія ілюстрацій до роману І. Багряного «Тигролови», видавництво «Час майстрів», 2024р.



Рис.26 Софія Навка, художнє оформлення до історичного роману П. Куліша «Чорна Рада. Хроніка 1663 року», видавництво Readberry, 2025р.



Рис.27 Максим Павлюк, ілюстрації до роману В. Підмогильного «Місто», видавництво «Основи», 2017р.

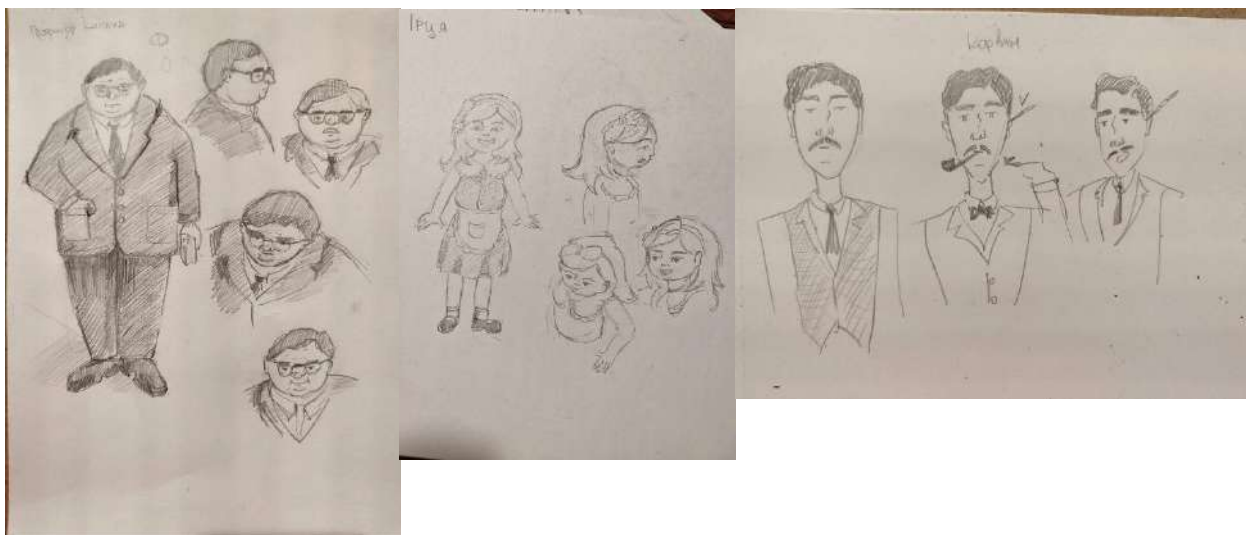


Рис.28 Ескізи персонажів



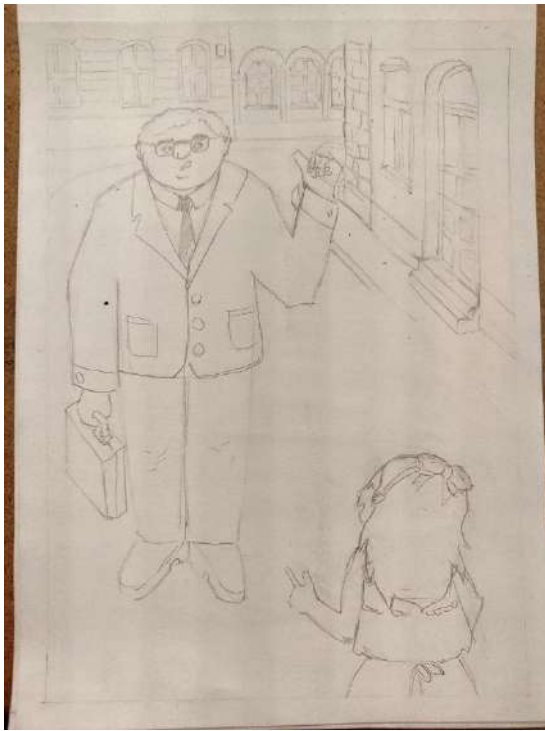


Рис.29 Ескізи ілюстрацій

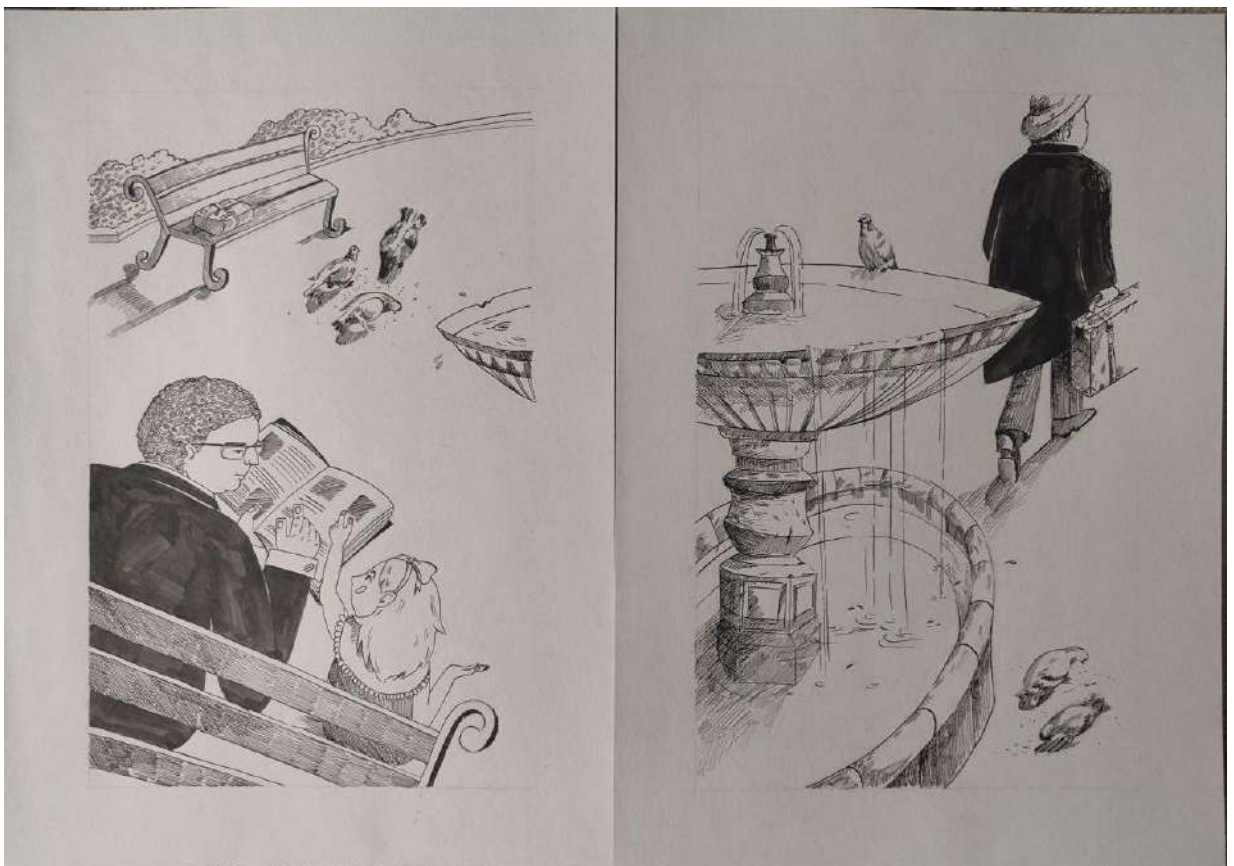


Рис.30 Перша та друга ілюстрації



Рис.31 Технічне виконання ілюстрацій