

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

Факультет «Образотворче мистецтво»
Освітня програма «Графічні практики»
Кафедра графіки

СЕРІЯ ПЛАКАТІВ
«ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ»
Магістерська робота

Виконав магістрант
другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»
Белік Дмитро Віталійович

Науковий керівник:
доцент Шевченко В. Я.

Рецензент
дійсний член НАМ України,
професор Векленко О. А.

Харків – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ПЛАКАТІВ «ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ»	7
1.1 Підхід до візуальної інтерпретації ідеї.....	7
1.2 Графічна вишиванка як зашифрований код назви видатного твору письменника.....	8
Висновки до першого розділу.....	9
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	10
1.2 Проблема дефіциту українських плакатів присвячених видатним постатям.....	10
2.2 Український Клуб ілюстраторів “Pictoric”	10
2.3 Стиль модерн в сучасному плакаті.....	11
Висновки до другого розділу.....	11
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	12
3.1 Вирішення творчого задуму та задач в роботі.....	12
3.2 Вирішення образів.....	12
3.3 Кольорова складова.....	13
3.4 Складова частина серії.....	13
Висновки до третього розділу	14
ВИСНОВКИ	14

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	15
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ЕЛЕКТРОНИХ РЕСУРСІВ.....	16
ДОДАТОК А список аналогів	17
ЕСКІЗНИЙ МАТЕРІАЛ. ПОШУКИ.....	33
ДОДАТОК Б Серія плакатів «ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ».....	36

ВСТУП

В українській літературі, як і в світовій, є певні діячі, класики, основоположники, ті постаті, з яких почалося культурне й освітнє життя певної країни та її народу. Люди які були і є голосом цього народу, його життя, культури та ідентичності. Все це закарбувалося в творчості цих діячів, та найголовніше, пам'яті людей, які вшановують їх та зберігають спадок для майбутнього покоління. Їхні твори не лише відображають минуле, а й порушують теми, що залишаються актуальними сьогодні: свобода, мораль, людська гідність, любов до рідної землі. Багато видатних представників культурної еліти української літератури і досить важко відокремлювати кращих з кращих, проте все ж таки є ті, кого вважають батьками, ті, кому вдалося своєю творчістю особливо проникнути в душу читачеві, хто за життя встиг залишити слід в історії та цитати яких по сьогоднішній день лунають з вуст нащадків. Саме про цих взірців солов'їної ми і поговоримо...

Актуальність теми

Тема «Видатні письменники України» є дуже актуальною, оскільки вивчення творчості українських письменників допомагає не лише усвідомити багатство та унікальність нашої культури, а й зрозуміти історичний контекст розвитку України, її боротьбу за незалежність та самобутність. Особливо актуальною ця тема є для молодого покоління, яке через знайомство з творчістю видатних письменників може краще розуміти національні цінності, поглиблювати знання української мови та літератури, а також розвивати любов до рідного краю. Крім того, у контексті сучасних подій, коли українська культура є важливим елементом спротиву зовнішнім загрозам, звернення до творчості видатних письменників набуває ще більшого значення. Їхні твори є джерелом натхнення, сили та усвідомлення, що боротьба за рідну землю та культуру триває вже століттями. Дослідження цієї теми сприяє збереженню культурної спадщини та формуванню нових поколінь, які шануватимуть і продовжуватимуть традиції українського слова.

Новизна роботи

Новизна роботи полягає в тому, що сучасний плакат використовує новітні техніки графічного дизайну: цифрові ілюстрації, мінімалізм, абстрактні форми, інфографіку. Образи Тараса Шевченка, Лесі Українки, Івана Франка та інших письменників зображуються у серії в оригінальній стилістиці, що робить їх актуальними для сучасного глядача. Яскраві кольори, українські сучасні шрифти, цікавість композиції при її простоті сприймання роблять роботи зрозумілими та цікавими сучасним поколінням. Також використовуються цитати письменників, що залишаються близькими за змістом і сьогодні. Новий підхід до зображення класиків літератури часто включає переосмислення їхніх образів: наприклад, представлення Шевченка не лише як символу епохи, а й як "культурного революціонера", або Лесі Українки – як сильної і модерної жінки.

Мета і завдання роботи

Мета створення серії плакатів полягає не лише у вшануванні пам'яті видатних письменників, а й у переосмисленні їхнього внеску в сучасному контексті. Це дозволяє об'єднати суспільство, надихнути його на нові досягнення та підкреслити роль культури як основи національної ідентичності. Серія плакатів "Видатні письменники України" виступає інструментом популяризації їхніх творів серед широкої аудиторії, зокрема серед молоді, яка може бути недостатньо обізнана з літературною спадщиною. Використання яскравих візуальних елементів, стилізацій та цитат спонукає людей звертатися до творів письменників, досліджувати їхнє життя. Серія робіт дозволяє зрозуміло представити інформацію про письменників, що є зручним інструментом як для використання у навчальних закладах, так і для самостійного ознайомлення, зокрема у сучасній візуальній формі, яка відповідає викликам цифрової епохи.

Для досягнення мети було визначено наступні завдання:

1. Ознайомитись із творчістю українських письменників.
2. Обрати найбільш підходящі постаті письменників для легкого сприймання теми та розкриття ідеї.
3. Розглянути та вивчити аналоги графічного оформлення українських літературних плакатів.
4. Підібрати найбільш вдалі образи постатей для розкриття теми та цікавої і правильної побудови композиції.
5. Визначити концептуальний підхід до створення композиції та візуального образу кожного плакату серії та її сприймання загалом.
6. Визначити графічні засоби та техніку виконання серії плакатів.
7. Застосувати результати дослідження при створенні серії плакатів на тему «Видатні письменники України».

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

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ СЕРІЇ ПЛАКАТІВ «ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ»

1.1 Підхід до візуальної інтерпретації ідеї

Українська література має глибокі корені та багату історію, що сягає століть назад. Її становлення пов'язане з іменами видатних митців, чия творчість стала фундаментом національної культури. Головною ідеєю серії є показ актуальності творчості українських письменників у контексті сучасності. Кожен плакат не лише представляє образ письменника, але й розкриває його унікальну роль як культурного символу, провісника змін чи натхненника, чий ідеї залишаються важливими й сьогодні. Через графічний стиль, кольорову гамму та оформлення композиції кожен плакат відтворює атмосферу та дух творчості свого героя, водночас зберігаючи єдність усієї серії.

Для плакатів обрано стиль, який поєднує сучасні графічні рішення з національними елементами, зокрема графічної вишиванки на тлі. Лаконічність дизайну забезпечує емоційну концентрацію на ключових деталях, а використання графічних акцентів – символів чи елементів, що відображають творчість письменника – додає глибини. Письменники зображені як знакові постаті, через стилізовані портрети та символічні образи. Наприклад: Тарас Шевченко – як незламний митець і пророк, який займає центральне місце в серії; Леся Українка – як символ боротьби, свободи й сили духу; Іван Франко – у вигляді індустріального романтика, втілення прогресу і людської праці... Кожна постать займає своє місце в серії та не є випадковою.

На кожному плакаті розміщуються ключові цитати письменника, які стають смисловим центром композиції. Вибрані фрази передають головні ідеї творчості автора, а динамічний і сучасний шрифт створює відчуття зв'язку з сьогоденням.

Палітра плакатів базується переважно на поєднанні національних кольорів – синього, жовтого та їхніх відтінків, а також червоного – із додатковими контрастними кольорами. Для кожного письменника кольорова

схема підбирається відповідно до тематики його творчості: теплі й яскраві тони – для романтичних мотивів, темні й драматичні – для епічних і трагічних.

На кожному плакаті, окрім портретного образу, присутні графічні символи, які передають сутність творчості письменника, а саме мова йдеться про графічну вишивку на тлі (фон плакату), яка є зашифрованим кодом окремого видатного твору письменника...

1.2 Графічна вишиванка як зашифрований код назви видатного твору письменника

Графічна вишиванка, яка інтегрує зашифровану назву видатного твору письменника, – це інноваційний художній підхід, що об'єднує традиційну українську вишивку з сучасним дизайном і літературною символікою. Такий підхід спрямований на створення унікального візуального образу, що несе глибокий зміст і викликає інтерес до творчості автора.

У композиції кожного окремого плакату використовується стилізований орнамент вишиванки, в якому зашифровані літери, слова або символи, що утворюють назву відомого твору. Наприклад, це може бути назва «Кобзар» Тараса Шевченка, представлена через комбінацію геометричних чи квіткових елементів. Літери зашифровуються в орнамент, зберігаючи баланс між традиційним стилем української вишивки та сучасним графічним виконанням.

Прикладом реалізації задуму в роботі може бути твір «Лісова пісня» Лесі Українки. В орнаменті можуть бути стилізовані елементи природи (листя, квіти, гілки), що утворюють слово «Пісня». Такі елементи легко інтегруються у традиційну вишиванку, водночас підкреслюючи ідею гармонії людини і природи, притаманну твору. Цей підхід відкриває нові можливості для популяризації української культури через сучасні форми мистецтва.

Колірна гамма орнаменту може підкреслювати ідеї твору. Наприклад, для творів Лесі Українки можуть використовуватися пастельні та ніжні кольори, а для епічних творів Франка – насичені та драматичні відтінки...

Висновки до першого розділу

Плакати розкривають унікальність кожного письменника через символіку, стиль і цитати, створюючи багатовимірний візуальний образ, що надихає глядача. Гармонія між традиційними елементами та сучасними графічними підходами дозволяє представити класиків української літератури як актуальних і живих постатей, чиї ідеї залишаються значущими сьогодні.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

Аналіз художніх аналогів є важливим етапом у створенні серії плакатів «Видатні письменники України», адже він дозволяє визначити актуальні візуальні рішення, концептуальні підходи та стилістичні прийоми, які можуть бути застосовані в серії робіт. У світі існує багато прикладів висвітлювання культурних та політичних постатей у плакаті та образотворчому мистецтві загалом.

2.1 Проблема дефіциту українських плакатів присвячених видатним постатям

Проте почавши роботу над пошуком українських плакатів присвячених певним видатним особам, довелося стикнутись з труднощами, бо виявилось що аналогів не так багато, а точніше кажучи майже немає...Такий тип плакату з першого погляду асоціюється з шкільними зразками стендів, композиція яких переважно складається з портрету митця та його стислої біографії, що має на меті виключно інформативний характер. Подібні плакати (стенди) займають місце в кожному літературному класі шкільного простору.

Провівши кропітку роботу над пошуками, все ж таки вдалося знайти зразкові приклади робіт присвячені аналогічній темі.

2.2 Український Клуб ілюстраторів “Pictoric”

Український Клуб ілюстраторів “Pictoric” Видавництва “Артбук” У 2015 році створив у центрі Львова на площі Ринок – виставку, де представлено плакати з класиками з підручників із української літератури. Творчі плакати з сучасною графічною мовою, яскравими кольорами та цікавою і незвичною побудовою композиції стали натхненням для створення серії плакатів “Видатні письменники України” Роботи ілюстраторів відповідали критерію саме творчих робіт з цікавою художньою мовою.

2.3 Стиль модерн в сучасному плакаті

Стиль модерн, який зародився наприкінці XIX століття, став одним із найяскравіших напрямів у мистецтві, впливаючи на всі його форми, зокрема й на плакатне мистецтво. Сучасний плакат, переосмислюючи естетику цього стилю, інтегрує його витонченість і декоративність у нові контексти, поєднуючи традиційні мотиви з інноваціями цифрової епохи. Декоративність, яка була візитівкою модерну, у сучасних плакатах та використана в даній серії плакатів «Видатні письменники України» постає як важливий інструмент створення унікального візуального образу.

Колірна палітра, притаманна модерну, з її пастельними відтінками й гармонійними контрастами, в сучасному контексті переосмислена через використання яскравих градієнтів і цифрових текстур. Ці кольори створюють ефекти світіння або об'єму, надаючи роботам сучасності, водночас зберігаючи декоративність.

Висновки до 2 розділу

Аналіз плакатів, присвячених видатним постатям, із застосуванням стилю модерн показує, як цей напрямок мистецтва може бути адаптований до сучасних графічних трендів, зберігаючи свою естетичну цілісність. Стиль модерн, з його акцентом на декоративність, плавність ліній і органічні форми, надає можливість створювати емоційно насичені образи, що підкреслюють індивідуальність та важливість історичних фігур. Такий стиль також дає можливість виділити не лише фізичні риси героїв, а й їх внутрішню сутність, через символічні образи та композиційні рішення, що несуть додаткове значення. Таким чином, модерн стає не лише стилістичним вибором, але й потужним інструментом для передачі емоцій та ідей, сприяючи створенню глибоких, пам'ятних образів великих особистостей.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Вирішення творчого задуму та задач в роботі

З самого початку задум серії плакатів "Видатні письменники України" полягав у тому щоб зробити творчі плакати які будуть викликати зацікавлення в першу чергу молоді, бо як було зазначено раніше, подібні роботи асоціюються на перший погляд зі шкільними інформаційними плакатами або стендами. Проте ця серія робіт повинна саме спонукати та заохочувати молоде покоління до вивчення видатних культурних діячів їх країни разом із батьками. Це було перше завдання

Друге завдання полягало саме в творчому погляді на цю роботу. Визначення композиційного рішення, кольорової гами, графічної мови та особливості характеру зображувального образу.

Третє завдання ставило на меті поєднання перших двох. Серія не має бути зовсім абстрактною і втратити образність портрету втративши фігурність до гротеску, проте в той самий час бути живою, яскравою, та цікавою до вивчення. Повинна привертати увагу глядача та зупиняти його погляд на полотні. Водночас сприйматись однією загальною роботою не зважаючи на те що складається серія з 9 полотен.

3.2 Вирішення образів

Образи:

Михайло Коцюбинський, Леся Українка, Іван Франко, Іван Котляревський, Тарас Шевченко, Григорій Сковорода, Василь Стус, Ліна Костенко, Марко

Вовчок. Саме ці на мою думку видатні діячі української культури є образами та представниками культурної еліти української літератури, основоположниками, людей без яких не можна було б представити літературу як таку, бо їх цитати, висловлювання та опис українського життя ми часто чуємо і по сьогоднішній день.

Образи було вирішено зробити в стилі модерн, що проявляється в їх достатній декоративності, яскравості кольору та сучасному сприйманню очима.

3.3 Кольорова складова

Велика увага приділяється кольоровій гаммі. Основні кольори: синій, жовтий та червоний, були обрані лаконічні, з патріотичним підтекстом, проте стримані.

Палітра образів митців складається: з відтінків охри, білого, блакитного та рожевого. Були обрані відповідно до гармонійного поєднання з полотном.

Серія наче розділена на 3 сегменти по кольорам. Кожна постать відповідає своєму сегменту кольору що визначається емоційною складовою митця в своїх творах, його темпераменту та особистості.

3.4 Складова частина серії

Основною родзинкою є тло, а саме найвідоміші твори певного митця зашифровані в код графічної вишиванки. Це є скритим підтекстом для очей глядача на перший погляд, проте виконує задачу наповненості змістом роботи не навантажуючи її візуальними елементами. Тим самим гарно і доречно поєднуючись з фігурою в композиції.

До усієї візуальної частини також додається і інформативна, інформаційна складова. Прізвище, ім'я письменника та його коротка біографія.

Серія складається з 9 (дев'яти) плакатів розміром 100x70см., поєднаними між собою та складаючись в одну загальну роботу.

Уся робота над серією виконана в графічній програмі Adobe Photoshop, що також є додатковим фактором до сучасності роботи. Виключенням є ескізний матеріал, що розроблявся переважно на папері.

Висновки до третього розділу

Сприймаючи серію плакатів загалом, читач ніби опиняється в літературному музеї, відчуючи культурний погляд кращих попередників, зробивших великий внесок у розвиток своєї країни та її культурного життя. Було вирішено поставити технічні задачі в роботі, кольорова складова, композиційна. Втілений художній задум та основну ідею в роботі. Поєднання творчої, візуальної частини роботи з її інформаційною складовою. Додання скритної інформаційної частини через образи та орнаменти.

ВИСНОВКИ

Створена серія плакатів є візуальним та культурним втіленням ідеї поєднання історичної спадщини із сучасними художніми підходами. Вона стала не лише засобом популяризації творчості видатних українських письменників, але й своєрідним мостом між минулим і сьогоденням. У цих плакатах вдалося відобразити багатогранність постатей письменників, їхній внесок у розвиток української культури та літератури, а також актуальність їхніх ідей для сучасного суспільства.

Використання стилю модерн, з його характерними рисами, такими як декоративність, плавність ліній та символічність образів, дозволило створити глибоко естетичні й змістовні композиції. Кожен плакат органічно поєднує індивідуальність письменника з художніми елементами, що відображають епоху, в якій він жив і творив. Символічність деталей і вибір кольорової гами допомогли передати як внутрішній світ героїв, так і тематику їхньої творчості.

Окрім візуальної привабливості, серія плакатів виконує важливу просвітницьку функцію. Вона привертає увагу до постатей, які вплинули на формування національної ідентичності та культурної спадщини України, спонукаючи

сучасного глядача до роздумів, вивчення та переосмислення їхньої творчості. Також ці плакати здатні слугувати засобом інтеграції літературної тематики в освітній, культурний і навіть громадський простір.

Таким чином, серія плакатів "Видатні письменники України" є не лише художнім проєктом, а й важливим кроком у збереженні й популяризації національного культурного надбання. Завдяки гармонійному поєднанню стилю модерн із сучасними графічними тенденціями, вдалося створити візуальні образи, які одночасно захоплюють, інформують і надихають. Ця робота є прикладом того, як мистецтво може бути потужним інструментом для збереження пам'яті про видатних постатей та передачі їхніх ідей наступним поколінням.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Шевченко В. Я. Композиція плаката: Навч. посіб. – 2-ге вид., доп./ Володимир Якович Шевченко. – Х.: Колорит, 2007. – 133 с.: іл.
2. Прищенко С. Художня образність рекламного плаката. Культурні та мистецькі студії ХХІ століття: науково-практичне партнерство: матеріали міжнародного симпозіуму (м. Київ, 6 червня 2019 р.). Київ: НАКККиМ, 2019. С. 242–243.
3. Прищенко С. В. Художньо-образна система рекламної графіки: монографія. Київ: НАКККиМ, 2018. 512 с.
4. Прищенко С. В. Екологічна соціальна реклама в структурі медіапростору. Культурологічна думка. 2016. №10, С. 222–229. 7. Кардашов В. М., Чемерис Г. Ю., Скребнев В. К. Етнічні особливості дизайн-проектування соціального плакату і рекламної афіші півдня України. Innovative development of science and education: abstracts of the 4th International scientific and practical conference. ISGT Publishing House. Athens, Greece. 2020. P. 188–194.

5. Кардашов В. М., Чемерис Г. Ю. Етнокультурна спадщина півдня України – актуальна тематика дослідно-експериментальної роботи та дипломних проектів майбутніх дизайнерів. Гуцульщина – ХХІ сторіччя: проблеми та перспективи збереження гірської природи та етнічної культури в Гуцульському регіоні українських Карпат в умовах глобалізації: матеріали науково-практичної конференції, що відбулася у рамках XXV Міжнародного гуцульського фестивалю (м. Яремче, 27 липня 2018 року): ред. кол. Киселюк О.І. (відп. ред.) та ін. Яремче, 2018. С. 43-47.
6. Руденко Є. В., Павленко А. Ф., Бистрякова В. Н., Кугай Т. А., Басанець О. П. Роль соціального плакату у розвитку суспільства. Технології та дизайн. 2017. №3.
7. Антонович Є. А., Захарчук-Чугай Р. В. Українське народне декоративне мистецтво: підручник. Київ: Знання, 2012. 342 с.
8. Андрейканіч А. І. Плакат: його види та жанри. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. 2013. №19(1). С. 121–126.
9. Залевська О. Ю. Проектно-художні засоби українського плаката доби постмодернізму, 2007.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ЕЛЕКТРОНИХ РЕСУРСІВ

1. [Ілюстратори плакатів «Видатні письменники України» про класиків укрліту | Читомо](#)
2. [Категорія:Українські письменники — Вікіпедія](#)
3. [Українська бібліотечна енциклопедія](#)
4. ЖАНР ПОРТРЕТУ В СУЧАСНОМУ ПЛАКАТІ ТА ЙОГО ВПЛИВ НА СВІДОМІСТЬ СОЦІУМУ ГУЛА, Євген, ПУГАЧОВА Анна, РУДЕНКО Михайло, КИРИЛЮК Матвій Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна [APSD2021_V2_P037-041.pdf](#)

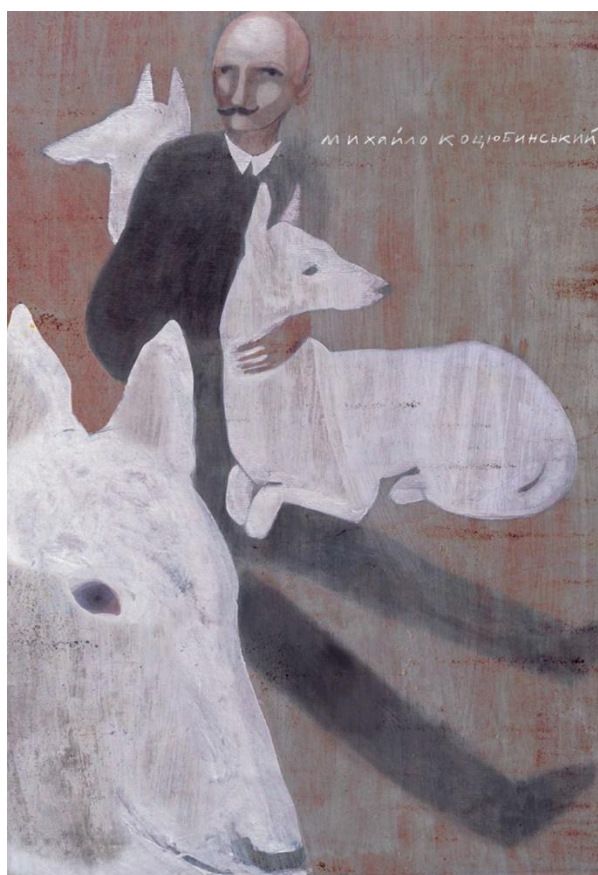
ДОДАТОК А список аналогів Український Клуб ілюстраторів “Pictoric”



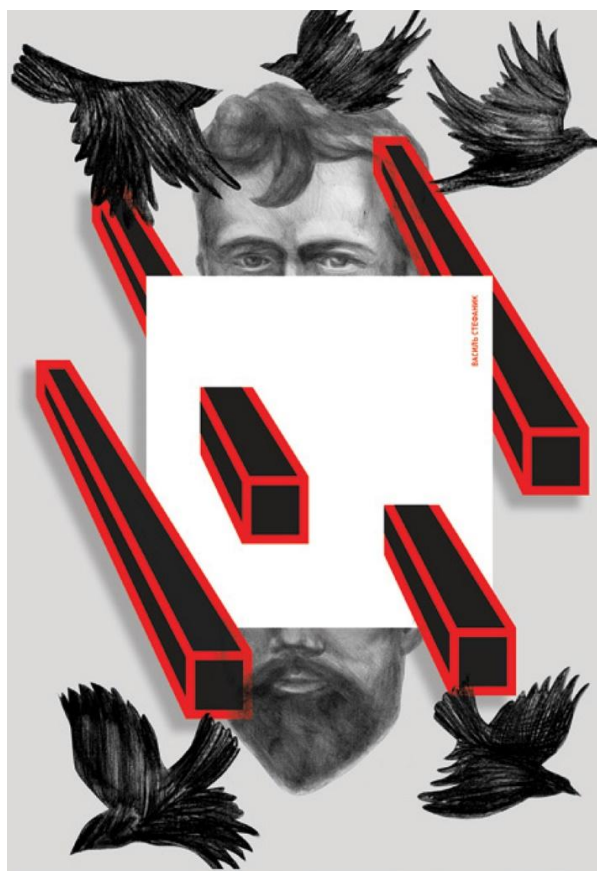
Тетяна Цюпка, художниця українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



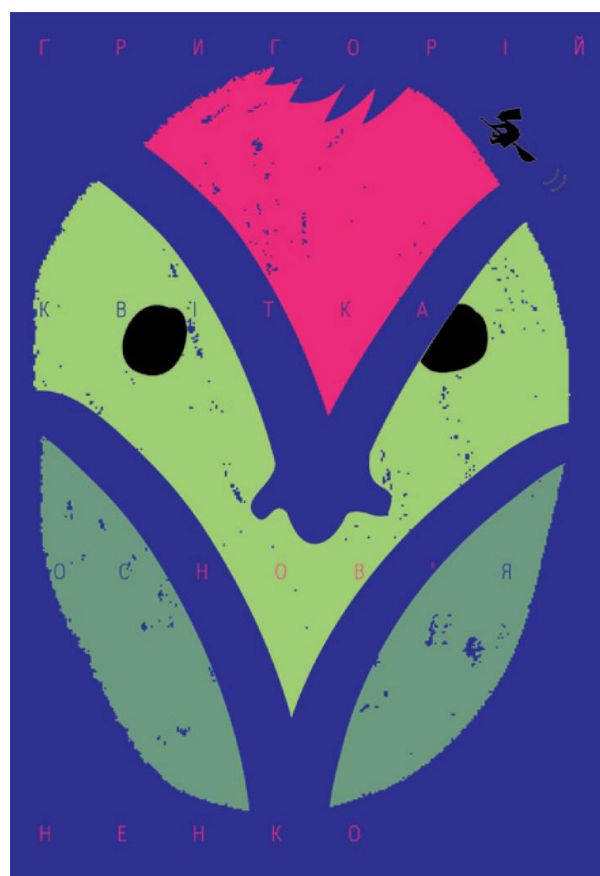
Тетяна Цюпка, художниця українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Анна Хоменко, художниця українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Анна Хоменко, художниця українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Анна Сарвіра, художниця українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Анна Сарвіра, художниця українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Олег Грищенко, художника українського клубу ілюстраторів "Pictoric"



Олег Грищенко, художниця українського клубу ілюстраторів "Pictoric"



Ольга Терещенко, художниця українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Ольга Терещенко, художниця українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



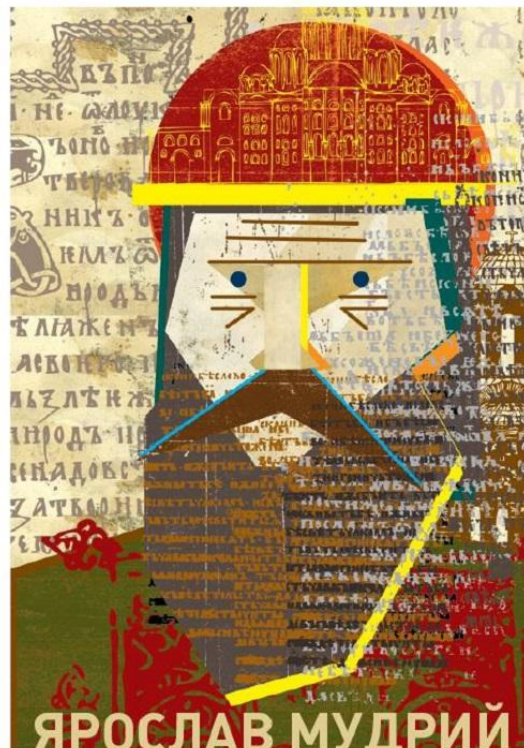
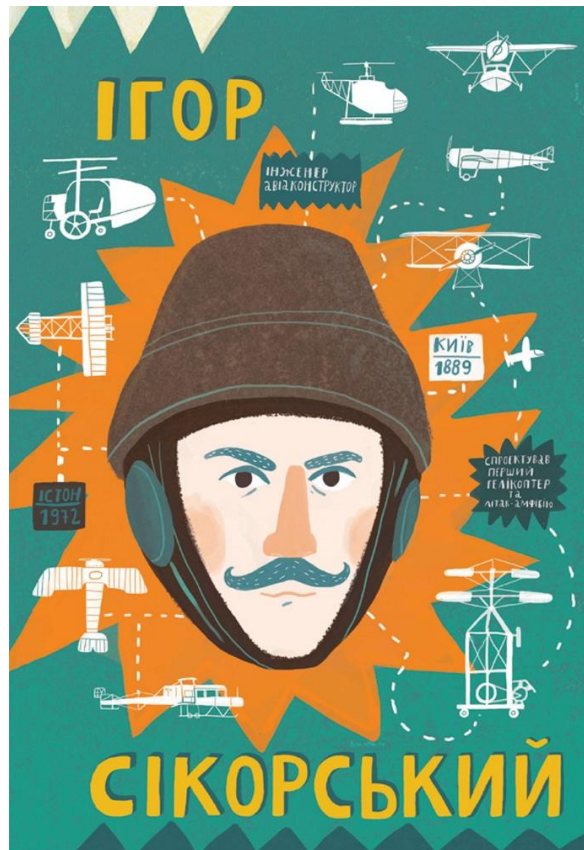
Олена Старанчук, художниця українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Олена Старанчук, художниця українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Андрій Лесів, художник українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Андрій Лесів, художник українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Роман Романишин, художник українського клубу ілюстраторів “Pictoric”



Роман Романишин, художник українського клубу ілюстраторів “Pictoric”

ЕСКІЗНИЙ МАТЕРІАЛ. ПОШУКИ





«КЛАСИКИ УКРАЇНСЬКОЇ Літератури»

інфографіка диплому студента 1 курсу «Магістр» ГП-23 Беліка Дмитра



Поліптих складається з 9-ти плакатів, які пов'язані однією темою. Головною ідеєю та задачею твору (диплому) було усучаснення образів митців та візуальне сприйняття актуальної до сьогодення графічної мови. Також однією із цілей було сприяння до розвитку та популяризації української культури а також вшанування наших культурних діячів які зробили фундаментальний вклад для української літератури.

Протиставлення кольорового фону та чорно-білої постаті зроблено з ціллю відокремлення фігури на передній план та контрасту планів.



Кольорова гама обрана за асоціативним принципом кольорів українського прапора та прапора УПА (червоний, чорний, синій та жовтий). Сприймання, «читання» поліптиху відбувається трьома однаковими стовпчиками. В кожному зі стовпчиків конкретного кольору зображений саме той митець, до діяльності, творчості та характеру якого (-якої) підходить та асоціюється саме обраний для нього (-неї) колір.



Фонова частина складається з основного кольору та орнаменту вишиванки, в якій зашифровані назви творів митців та назви їх найвідоміших творів. Кожна з них є індивідуальною для кожного митця. Орнамент зроблений пікселем для більш сучасного (цифрового) сприймання плакату.

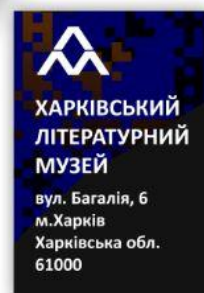
Поліптих розроблений до відкриття виставки в «ХАРКІВСЬКИЙ ЛІТЕРАТУРНИЙ МУЗЕЙ» яка відбудеться за даною адресою.

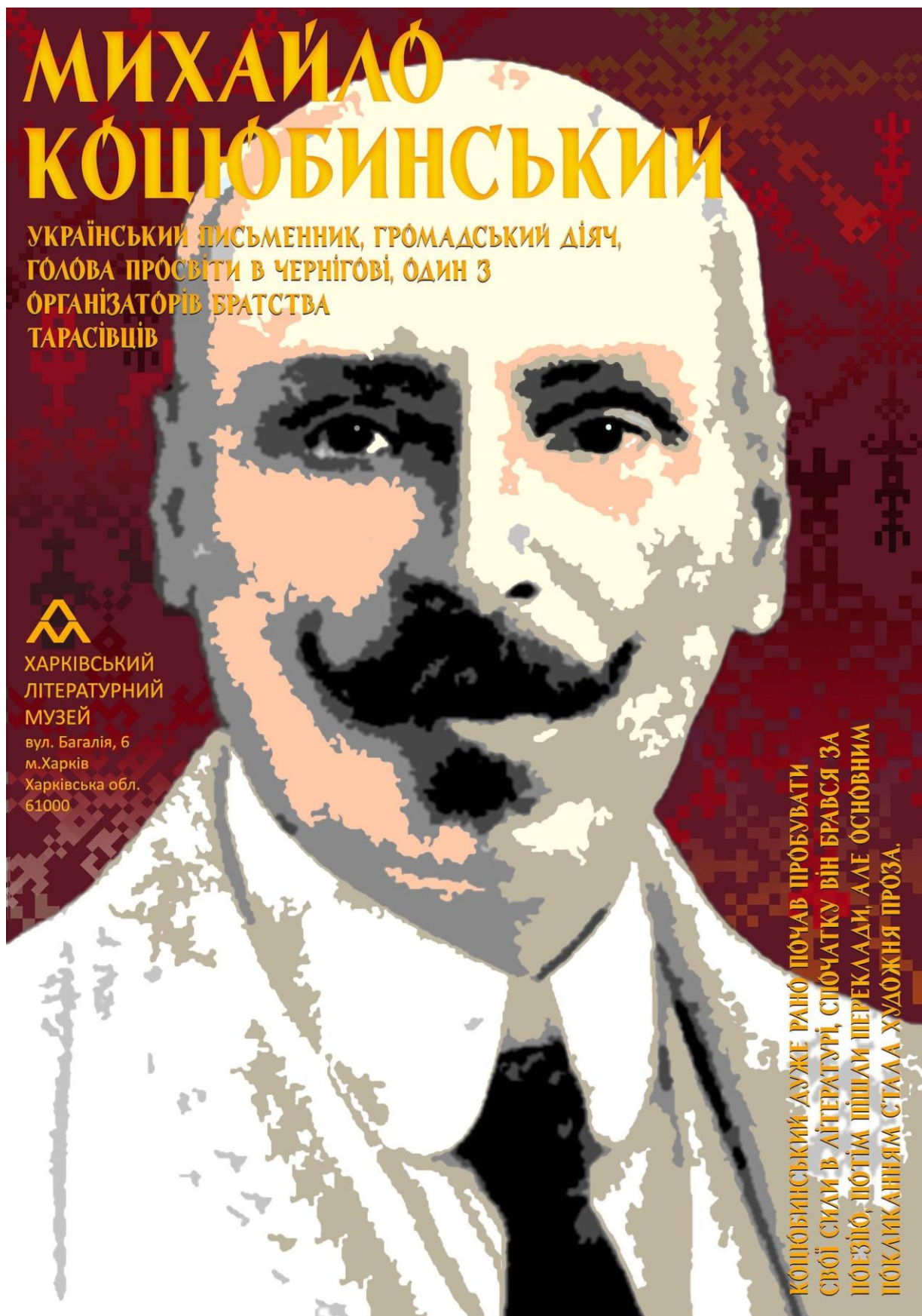


Коротка біографія митця з описом його(-її) сфер професійної діяльності.

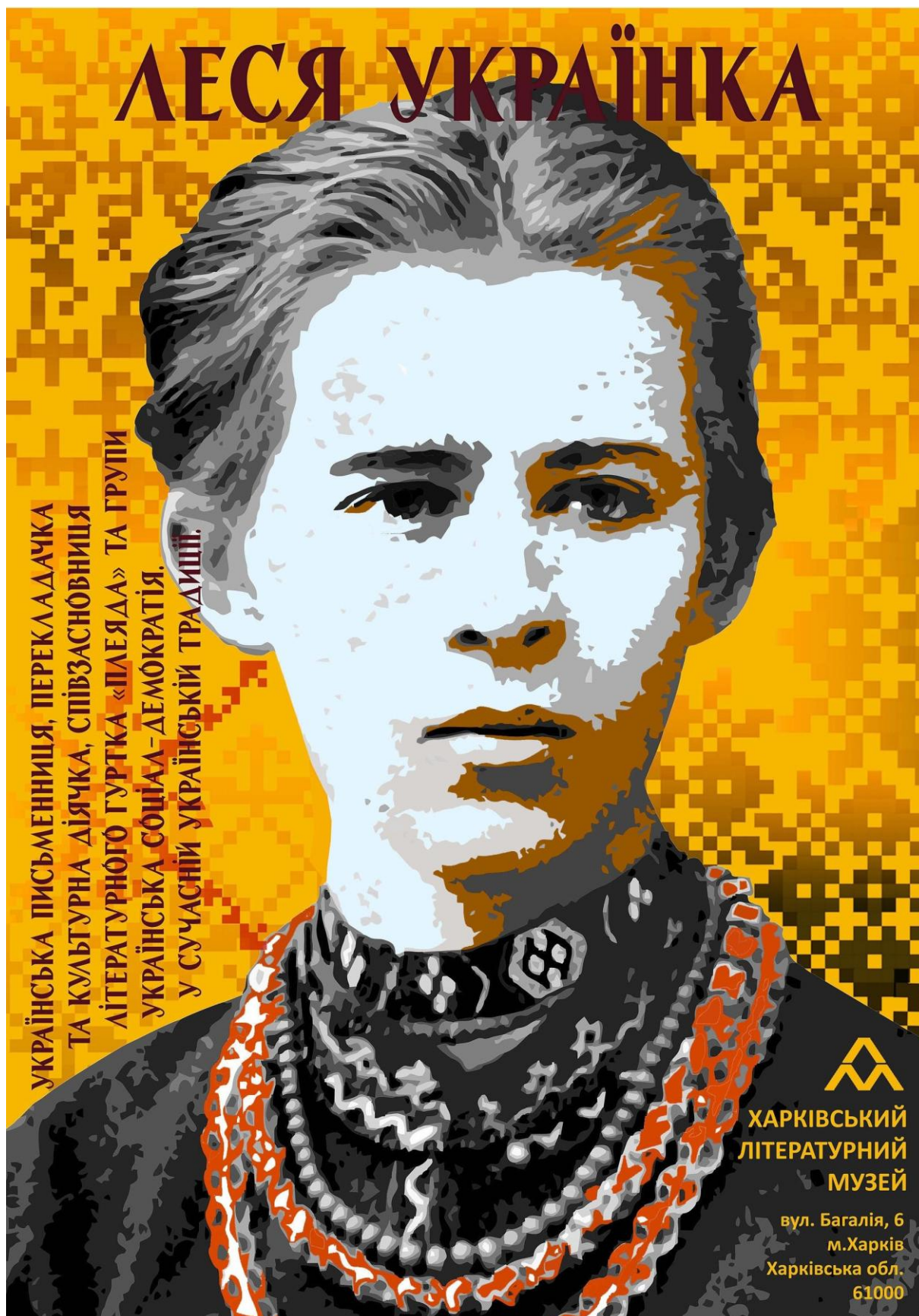


Короткий опис життєвого шляху та творчості, чим саме визначився даний митець чи поетеса та які саме в кожного з них були вподобання в сфері їх творчості. Їх вклад в творчість та заслуги і досягнення.

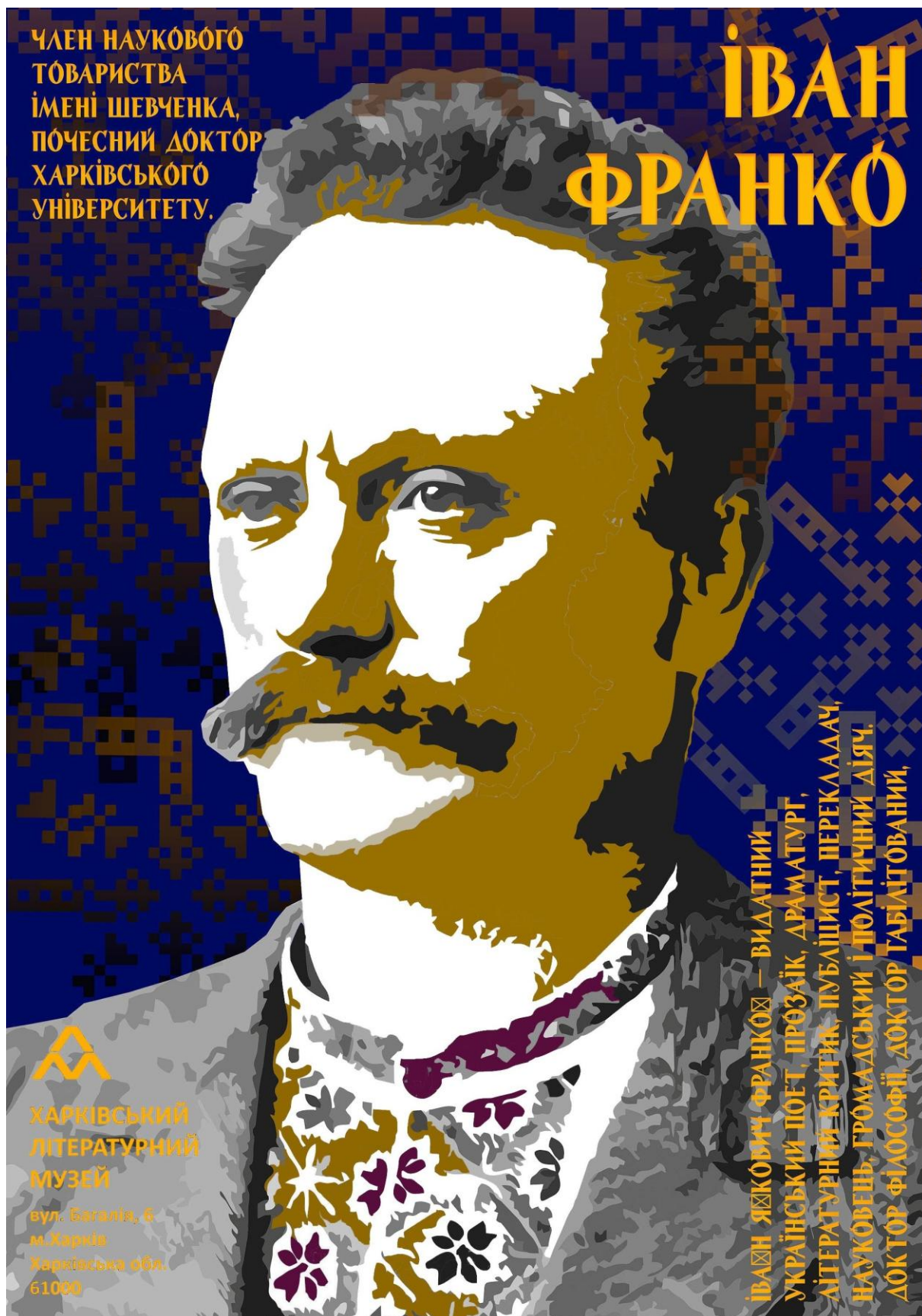




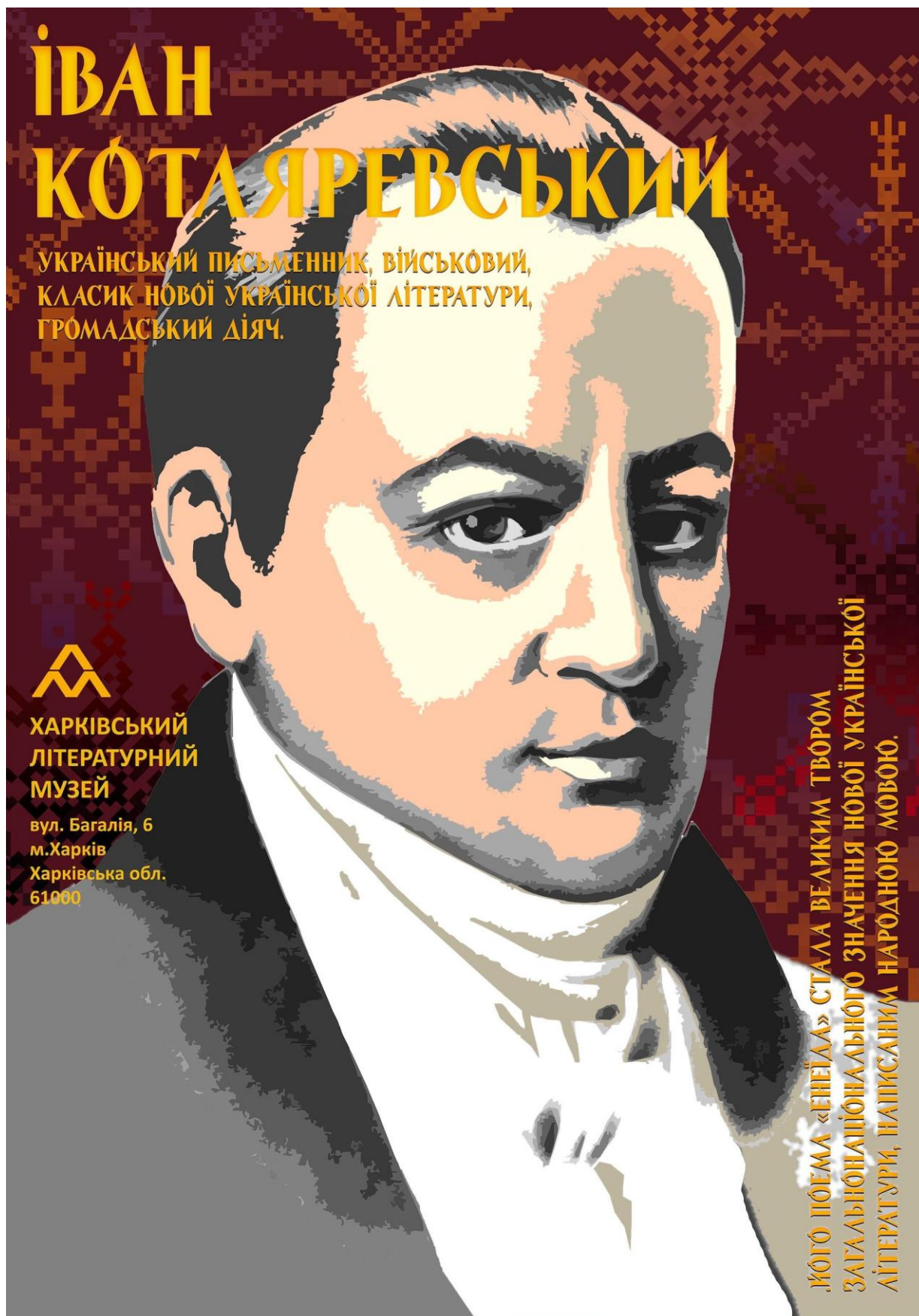
Плакат 1/9 Михайло Коцюбинський. Серія плакатів “ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ”



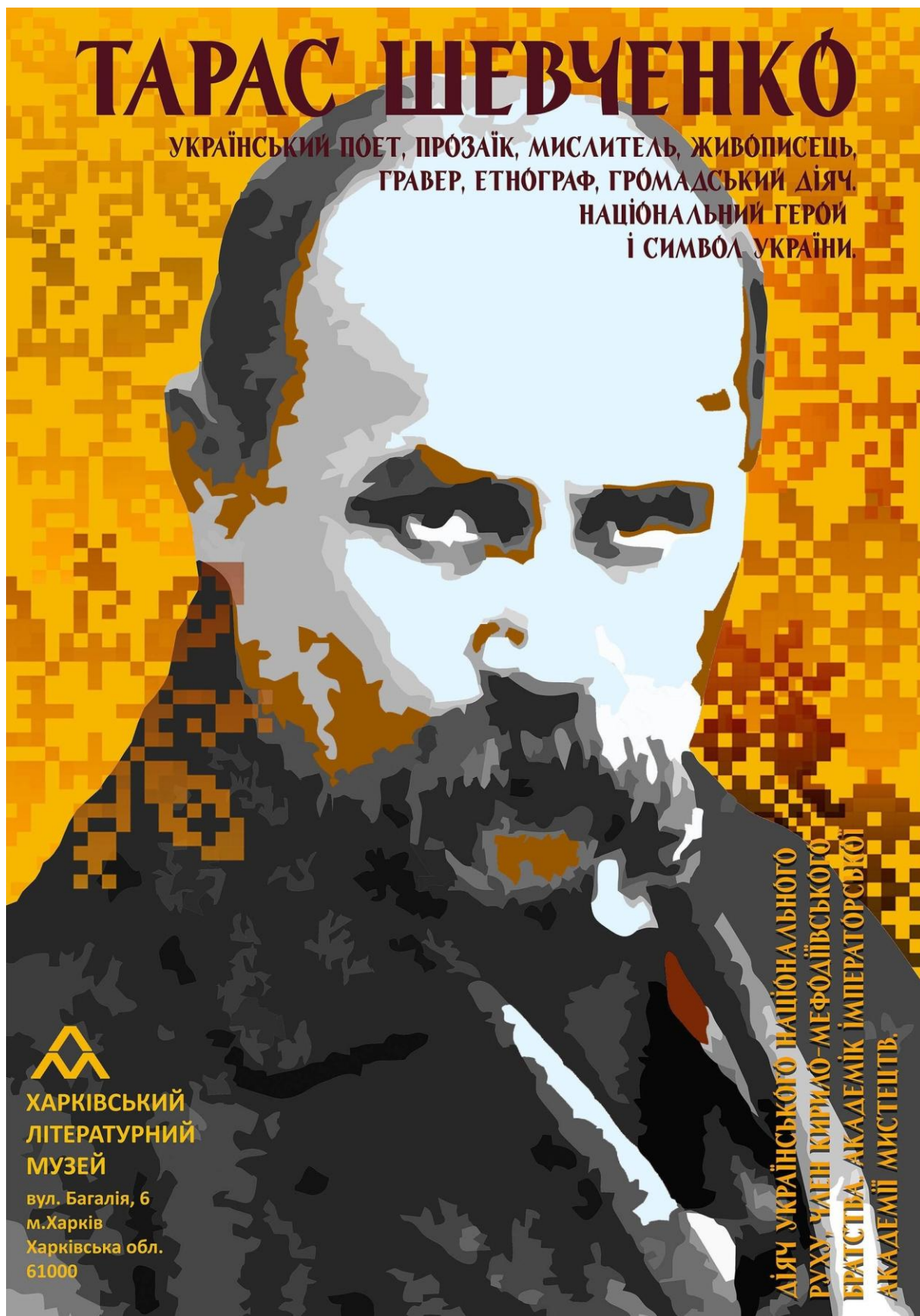
Плакат 2/9 Леся Українка. Серія плакатів “ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ”



Плакат 3/9 Іван Франко. Серія плакатів “ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ
УКРАЇНИ”



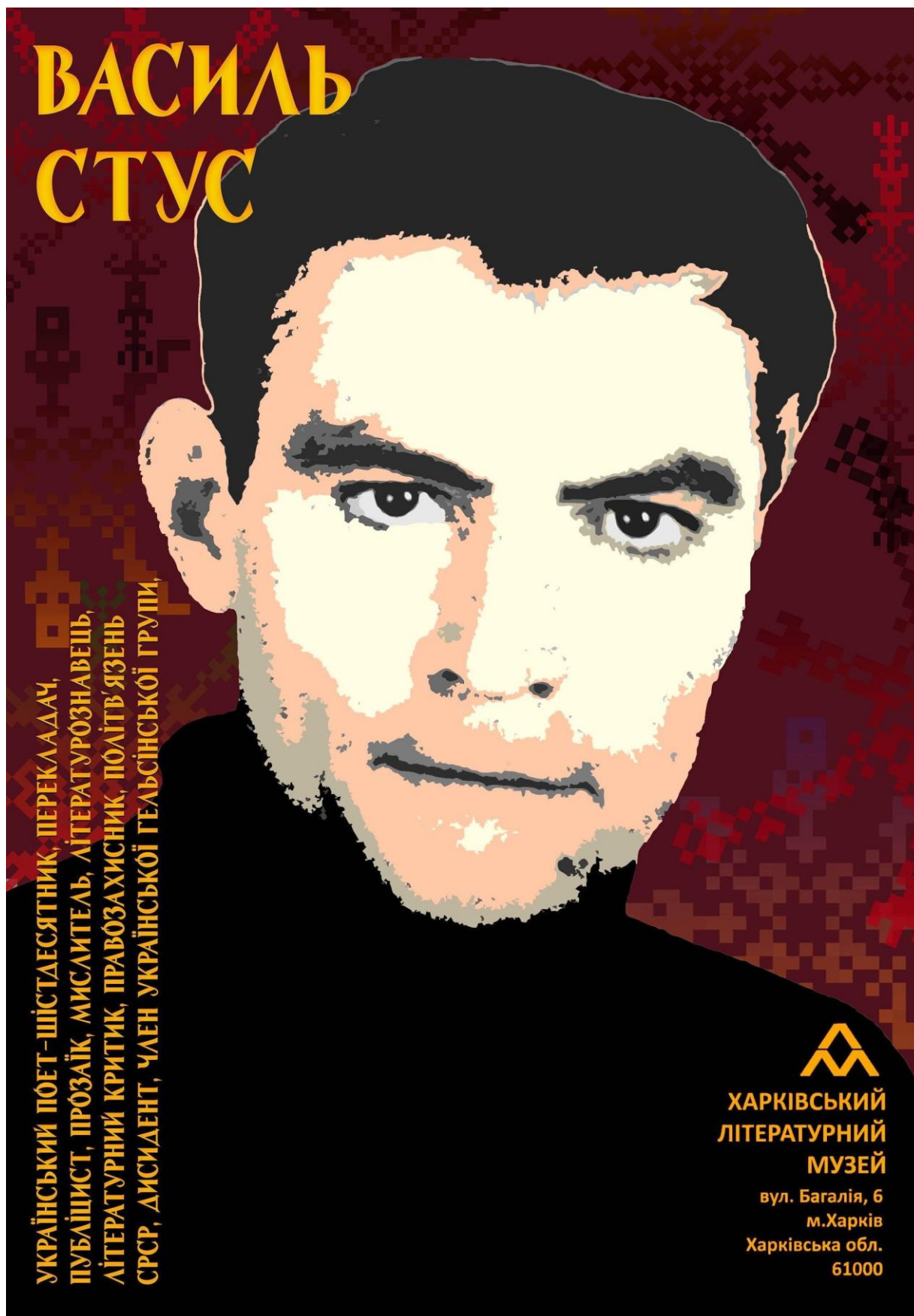
Плакат 4/9 Іван Котляревський. Серія плакатів “ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ”



Плакат 5/9 Тарас Шевченко. Серія плакатів “ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ
УКРАЇНИ”



**Плакат 6/9 Григорій Сковорода. Серія плакатів “ВИДАТНІ
ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ”**



Плакат 7/9 Василь Стус. Серія плакатів “ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ”



Плакат 8/9 Ліна Костенко. Серія плакатів “ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ”



Плакат 9/9 Марко Вовчок. Серія плакатів “ВИДАТНІ ПИСЬМЕННИКИ УКРАЇНИ”

Міністерство культури та стратегічних комунікацій України
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Кафедра графіки

РОЗРОБКА СЕРІЙНИХ ВИДАНЬ

для видавництва VIVAT

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація»

галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

ОПП «Графічні практики»

Ваава Єлизавета Сергіївна

Науковий керівник

доцент кафедри графіки

Розенфельд М.І

Рецензент

Директор видавництва «Astra»,

головний редактор

Джавахідзе Н. Н.

Харків – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ.....	8
8 1.1 Основна концепція теми та інтерпретація першоджерела	
.....8 1.2 Загальна структура книг	
.....9 <i>Висновки до першого розділу.....</i>	<i>10</i>
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	
.....11	
2.1 Художні аналоги	
.....11	
<i>Висновки до другого розділу</i>	<i>13</i>
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	15
3.1 Загальне візуальне рішення розробки серії видань	15
3.2 Техніка виконання.....	17
<i>Висновки до третього розділу.....</i>	<i>17</i>
ВИСНОВКИ.....	18
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ЕЛЕКТРОННИХ РЕСУРСІВ.....	19
ДОДАТОК А. список ілюстрацій.....	20
ДОДАТОК А Альбом ілюстрацій.....	21

ВСТУП

Тема дипломної магістерської роботи – розробка серійних видань для українського видавництва Vivat. У серії видань представлені бестселери та популярні напрямки сучасної літератури а саме: Голлі Блек «Книга ночі»; К.Н. Кровфорд «Мороз»; К.Ф. Брін «Руїна Троянд»; Аліна Шубська «Таро від першої особи, 78 добрих передвісників». Всі літературні твори відносяться до жанру фентезійної та магічної літератури, які затребувані сучасним читачем, що й визначило створення даної серії видань.

Дипломна робота була виконана у тісній співпраці з видавництвом Vivat, є реальним проектом який реалізовано видавництвом. Під час переддипломної практики відбувався збір матеріалів, аналіз аналогів, пошук художніх образів та композиційно-графічного рішення. Співпраця з видавництвом дає безцінний практичний досвід роботи зі створенням реальних книжкових проєктів та дозволяє більш глибоко дослідити всі етапи книгодрукування. Починаючи з коректною роботою з ТЗ, а саме уважно працюючи з наданими текстами та всіми технічними вимогами зазначеними видавництвом. Дізнаючись як проходить моніторинг ринку та попиту. Виконуючи повну підготовку макетів до друку та застосовуючи книжкові ефекти все сприймається зовсім по новому. Отримуючи готову книгу ми як і в більшості процесів які відбуваються в навколишньому світі навіть не замислюємося яка кропітка праця супроводжує кожну сторінку. Так і для повного занурення у книгодрукування мало просто зробити картину треба попрацювати у цьому середовищі навчитися та познайомитися з усіма процесами які проходить здавалося б «звичайна» книга на шляху до читача.

Створення серійних видань для видавництва дозволило не лише зреалізувати дипломну роботу, а й поглибити знання та отримати нові практичні навички

щодо створення книжкових проєктів в реальних умовах українського видавничого ринку.

Актуальність теми

Насьогодні жанр фентезі один з найпопулярніші жанрів літератури для читача. Він дозволяє читачу відволіктися від буденності, повсякденних обов'язків та отримати порцію позитивних емоцій. У серії представлені бестселери які користуються популярністю серед жіночої читацької аудиторії. Головні герої в цих творах привабливі та пристрасні, вони спроможні на божевільні вчинки та любов. З прочитання книжок фентезійного жанру читачки отримують яскраві враження, образи, все те, можливо чого, бракує у житті. В книзі люди можуть дозволити зробити собі те на щоби можливо ніколи не наважилися. Наприклад стрибнути з сколі чи лишивши повсякденне життя відправитися на пошуки пригод. Психологічно всі потребують розвантаження, дехто дійсно плигає з великої висоти чи переживає інші екстремальні ситуації тим самим перезапускаючи мозок, та нормалізуючи свій стан. Окрема категорія людей обирає більш безпечний спосіб отримати цей досвід, наприклад прочитавши одну з фентезійних книжок. В якій без проблем можна і на драконі покататися і у прірву стрибнути отримавши у якості компаньйона симпатичного охоронця.

Також однією з ключових позицій на даний момент займає так званий дарк-роман. Цей жанр впливає на зовсім інше емоції та почуття він змушує нервувати, знаходитись у напрузі та відкривати свої потаємні бажання. Жорстокість, пристрасть та страх червоною лінією простягається в цих книжках. Так само як і екстремальні види спорту дарк-роман виконує свою задачу дозволяючи читачу отримати свою порцію адреналіну. На сайті видавництва Vivat можна прочитати дуже влучну тезу яка дуже точно описує чому фентезі такий популярний жанр серед сучасних читачів: «Коли реальність не приносить достатньо позитивних емоцій, правильна книжкова

історія допоможе втекти в інший світ, повний непередбачуваностей, пригод і пристрастей кохання: цікаве ромені стане в пригоді тим, хто після роботи чи навчання хоче вирушити в захопливу мандрівку книжковими сторінками».¹

Отже, фентезійні книги дають читачу можливість емоційно розвантажитись, поринути у світ пригод та романтики або забезпечити інші свої потреби, наприклад в увазі протилежної статі. Багато людей в наш час відчують самотність або нестачу яскравих вражень в романтичному плані. Не кожного дня люди можуть спостерігати картину де прекрасний лицар долає дракона заради коханої чи лізе на балкон в пошуках прихильності, але в книзі все стає реальним. На сторінках улюбленого роману можна відчувати себе особливою, отримати турботу, чи пережити хвилюючі почуття.

До серії видань входить книга присвячена тарології. Література даного характеру розрахована на жіночу аудиторію яка цікавиться ізотерикою та магичними практиками. Бажання знати майбутнє та проста цікавість те що спонукає зануритися у світ пророкування. Ще дивлячись на останні тенденції, та зріст попиту на гадання після початку повномасштабної війни, все більше людей відкривають для себе езотеричні практики. Це не дивно, адже як зазначає психологиня Марія Гончарова: «Відомо що між появою магичного мислення та відчуттям загрози є безпосередній зв'язок».² Маріанна Ліндеманн з Гельсінського університету наводить кілька прикладів такого зв'язку в своєму дослідженні. Під час економічної кризи в 1930-і роки в США істотно збільшилася кількість публікацій на тему астрології. Чим сильніше росло політичне і соціальне напруження в Німеччині в період між двома світовими війнами, тим більше статей про астрологію, містицизм і культах потрапляли в друк. Забобони і магичне мислення часто були

¹ <https://vivat.com.ua/blog/dobirka-romantychnoho-fentezi/#gs.igi8yw>

² <https://kunsht.com.ua/articles/yak-karta-lyazhe-chomu-lyudi-viryat-tarologam>

притаманні людям, які опинялися в стресовій ситуації під час війни в Перській затоці. Не стала винятком і російсько-українська війна, все більше читачів звертається до магічної літератури, що обумовлює зростання даної літератури на українському видавничому ринку.

Тарологія, астрологія та нумерологія дають змогу отримати хоч і несправжній контроль над майбутнім і долею в сьогоденному мінливому світі.

Таким чином, актуальність теми дипломної роботи обумовлена зростанням запиту чатицької аудиторії до літератури фантазійного та магічного жанру, що вимагає від видавництва створення серійних видань даної літератури.

Новизна роботи

Розкривається у практичному виконанні завдання, у розробці оригінальної серії обкладинок. Серія обкладинок створена з використанням графічної програми Procreate, та пакету Adobe. Більшість з книг які входять в серійні видання мають зарубіжних авторів та багато адаптацій в різних країнах. Так як всі обкладинки розроблялися для видавництва всі деталі та дизайн неодноразово погоджувався з агентами, редакторами та художньою радою. Ціллю сумісної роботи було створити серії дана які б перегукувались з оригіналом та водночас зберігали би свою унікальність. Кропітка робота над образами персонажів в авторському стилі та дизайн оточення, рамки, фону та додатковими ефектами виділяють нашу обкладинку поміж інших. У зв'язку з тим, що всі роботи чітко прописані у технічних завданнях пошуком інформації дещо спрощується тому як консультантом виступають як перекладачі так і сам автор, побажання якого сильно впливають на кінцевий результат роботи. Таким чином ми отримуємо унікальний продукт створений завдяки кропіткій командній роботі.

Мета й завдання роботи

Метою є нова візуалізація серії книг яка задовольняє потреби сучасного покупці та виконує задачі видавництва які прописані у технічних завданнях.

Завданням є створити сучасний графічний образ який приверне увагу аудиторії. Привабливий продукт який буде відповідати смаку читача.

Для досягнення мети були визначені наступні пункти:

1. Ознайомитися з роботами попередників уважно проаналізувати надані в технічних завданнях приклади та звернути увагу на основні референси, уважно поставитися до композиційних та кольорових побажань замовника.
2. Прочитати та проаналізувати інформацію надану в технічних завданнях або в описі книги та виділити для себе головні моменти які відображають історію якщо немає чітких вказівок від редакторів.
3. Створити начерки з метою вибору графічного стилю, їх можливостями та візуальної характеристики. Якщо є побажання від видавництва зробити начерки в конкретному стилі з урахуванням бажаних технічних засобів.
4. Визначити графічні засоби та техніку виконання візуально обкладинки.
5. Окреслити time-line та розподілити завдання аби вкластися в строки які надані видавцем.
6. Застосувати результати дослідження під час створення комплексного оформлення.
7. Після узгодження чернетки та коректори від редактора розпочати роботу над чистовим дизайном.
8. Узгодити макети обкладинок з редакторами та на худраді.
9. Накласти необхідні ефекти в програмі InDesign, наприклад винести окремий шар для фольги, чи лаку заздалегідь перевівши частину зображення в вектор.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ

1.1 Основна концепція теми та інтерпретація першоджерела

Розробка серійних видань розпочалася та продовжується на даний момент ще з осені минулого року у співробітництві з видавництвом Vivat. Всі теми запропоновані видавництвом відзивається з моєю жагою до малювання магічних ілюстрацій в жанрі фентезі. В серійні видання входить такі книги як: Голлі Блек «Книга ночі»; К.Н. Кровфорд «Мороз»; К.Ф. Брін «Руїна Троянд»; Аліна Шубська «Таро від першої особи, 78 добрих передвісників». Всі ці книги є бестселерами та яскравими представниками свого жанру, що мають своїх поціновувачів по всьому світу.

Поміж оформлення обкладинок для деяких видань були зроблені форзаци та тематичне внутрішнє оформлення яке додає магічної атмосфери книги.

Отже, загальна концепція полягає у створенні нових візуальних образів для зарубіжної та вітчизняної літератури. Ми впевнені що така сучасна подача не тривіальних сюжетів та привабливі образи головних героїнь в купі з цікавою графічною мовою приверне увагу потенційних глядачів. Оформлення серійних видань буде будуватися на таких основних принципах застосування рамки з фольгою, буде застосовуватися у більшості обкладинок та переважно суцільний одноколірний фон. Центральна, симетрична композиція присутня у всіх представлених творах. В оформленні використовуються холодні кольори. Основними які виступають як фон обрані фіолетовий та чорний. В даних випадках підкреслюється спільна атмосфера історій та настроїв твору. Для початку створення практичної частини, буде проведений аналіз аналогів у подальшій роботі надані

редактором, а також будуть використані зазначені у технічних завданнях референси для розуміння який стиль чи графічний засіб краще використати у цій роботі.

Робота над ілюстраціями буде відбуватися у цифровому форматі, так як цей формат роботи має варіативність технік виконання, та й в цілому ті задачі які поставлені видавництвом майже не можливо виконати звичайними матеріалами. Комп'ютер надає низку можливостей в підборі кольорів, та в легкості їх редагування, це є важливим, бо ілюстративний ряд буде створюватися зі складною тональністю, або матиме книжкові ефекти які мають бути створені у векторі. Будь то лак зверху зображення де виділяється окремі елементи малюнку як у «Руїна троянд» чи рамка з фольги як в більшості книг серії. Растрове зображення необхідно обробляти в програмі, аби його допустили до друку. Для запланованого остаточного результату, перед ним, треба буде робити багато пробників надрукованих робіт. Також, цифровий формат надає можливість легкості роботи над текстурним рішенням в ілюстрації.

1.2 Загальна структура книг

Формат книг був наданий видавництвом розміри зрізів та всіх елементів узгоджені в технічних завданнях. Основну роль в цій серії грає обкладинка яка повинна не тільки захопити увагу потенційного читача але й влучно передавати атмосферу книги. У фентезі як і у багатьох жанрів є свої підвиди. На піку популярності на даний момент виступає темне фентезі з містичною загадковою атмосферою, тому такі обкладинки мають одразу показати що не являється звичайною казкою. Такі історії розкривають глибокі, тригерні для деяких людей теми. Також обкладинка візуалізує образи героїв навідміну від самої книги де відсутні ілюстрації, а є лише невеликі прикраси до блоку тексту. В середині книг присутні оверлеї які також можуть багато чого розповісти перед тим як читач перейде до тексту. Наприклад в книзі Голлі Блек «Книга ночі» форзаци виступають як контрастні кольорові елементи які

протиставляються більш стриманій обкладинці. На них можна побачити герої цієї книги та тіні які супроводжують їх впродовж сюжету. Яскравий зелений колір вигідно підкреслює спокійний чорний. В книзі Аліни Шубської «Таро від першої особи, 78 добрих передвісників» ми можемо спостерігати навпаки досить яскраву обкладинку, однотонні форзаци та ошатно прикрашений блог з великою кількістю декоративних елементів та прикрас. Книга К.Н. Кровфорд «Мороз»; має виразну обкладинку та декоративні форзаци які нагадують калейдоскоп чи сніжку. У книзі К.Ф. Брін «Руїна Троянд»; на форзацах дублюються образи персонажів з обкладинки на фоні зимового лісу. Сам блок має мінімалістичні прикраси.

Висновки до першого розділу

Для початку створення практичної частини, авторка проведе аналіз аналогів у подальшій роботі, а також вивчить художні прийоми, на основі котрих буде будуватися візуальний стиль. Не забуваючи про важливість передачі фентезійного стиля, в цифровій манері сьогодення. Загальна концепція комплексного оформлення полягає у створенні серійних видань, за новим поглядом, розглянутим на основі аналогів створених сучасними дизайнерами. Знайти підхід до кожної книги збірки, висловити її індивідуальність та спільну атмосферу зберігаючи вигляд серійності видань.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

В ході роботи за збором та систематизацією аналогів за темою було проведено огляд того, що було надано в прикладах в технічних завданнях яке розроблено ПР відділом, авторка додатково розглядає аналоги, тим самим вивчаючи систематизацію у візуальних роботах інших авторів. В-першу чергу, логічним рішенням є, на думку авторки, розбір саме першоджерела, а саме тексту книг. Анотації та уривки з яких були надані видавництвом. Це дозволяє швидко ознайомитися з тематикою та загальною атмосферою твору, дизайном персонажів та їх характерами. А вже по-друге, треба вивчати подальші роботи з оформлення обкладинки та внутрішньої складової взагалі, задля більш вдалого пошуку та дослідження. Пошук було здійснено в напрямку розгляду характеру робіт, до котрого входять як загальний візуальний образ, так і - обкладинка, ілюстрації й інше по-одиначо. Авторка також розглянула окремі кольорові та композиційні рішення які б могли підійти для створення цієї серії видань.

2.1 Художні аналоги

Фентезійні сюжети були популярні завжди, особливо нам відомі приклади з казок чи сучасної поп-літератури, що простягається до стародавніх міфів чи фольклору. Наприклад для книги К.Ф. Брін «Руїна Троянд»; були взяті аналоги які спираються на сюжети до казки «Красуня та чудовисько». Також бралися до уваги фан-арти та ілюстрації, мерч продукції до цієї книги, та звичайно роботи надані у технічних завданнях. В книзі немає чіткого опису зовнішності героїні тому доводиться будувати її на припущеннях та зображеннях які вже існують у мережі. Більшість з них належить сучасним зарубіжним художникам. Більшість робіт були взяті з джерела Pinterest. Або знайдені на сайтах популярних зарубіжних видавництв. Продовжуючи

розмову про книгу «Руїна Троянд». Можна виділити основні три аналогії на які авторка спиралася під час роботи та декілька артів для корегування зовнішності персонажів. Перша авторка обкладинки Karolina Keyren книги Гурав Моханти «Сини темряви». Використовує прийом на контрасті як і в готовій роботі розробленій автором дипломної роботи. Використовується чорно-біле зображення та золота фольга, що виглядає дуже ефектно. Присутня динаміка та ракурсність також як і в готовій дипломній роботі присутній звір. На другому референсі за авторством Danlin Zhang книги К. М. Енрігт «Повелителька брехні». ми можемо спостерігати схожі прийоми але в даному випадку авторку зацікавила саме композиція з жіночим образом в оточенні трояндових кущів. В готовій обкладинці ми використали схоже оточення у вигляді гілок та листя що рамкою охоплюють головних героїв. Обкладинка Hang Le книга К. А. Тауер «Долі та полум'я» 2021 року схожа за своєю контрастністю але в той же час надихає на поєднання саме шрифтової композиції з гілками які загрозливо нависли над головами персонажів.

При створенні обкладинки К.Н. Кровфорд «Мороз» використовувалися роботи попередників таких як Franziska Stern, Sasha Lee Coleman та українська дизайнерка Оксана. Всі ці обкладинки об'єднує холодні кольори та гарно передана атмосфера книги хоч і в різних варіаціях. Franziska Stern наприклад використовує предметну центричну композицію. В середині обкладинки меч на фоні місяця прикрашений рогами та квітами присутні сніжинки та цікаві візерунки. В цій роботі авторка надихалася кольоровою гаммою та плавністю ліній були взяті роги та трансформовані у колючі корони в руках та на голові героїв. Sasha Lee користується іншим прийомом. В центрі композиції головний герой історії на фоні засніжених гір та дерев в квітах. Авторка надихалася образом головного чоловічого героя саме з цієї ілюстрації: одяг зачіска та образ можна вгадати в новій варіації обкладинки в нашій дипломній роботі. У дизайнерки Оксани на обкладинці присутні одразу головний герой та героїня оточені фольговою рамкою яка

використовувалася як аналог до нашої. Звичайно рамка авторки більш деталізована та має більш дрібні елементи, такі як квіти та гілочки. Але за спільною композицією можна вловити деяку схожість. Образ героїні спирався на варіацію з цієї обкладинки.

Обкладинка Tes Galbraith книги Голлі Блек «Книга ночі» була основним референсом та канонічним варіантом для нас при створенні нашої варіації оформлення але також можна зазначити і Teresa що є не менш витонченою та естетичною. Ці роботи дуже схожі як і сам кінцевий результат нашої інтерпретації але він має більшу деталізацію та насиченість елементами, такими як образ тіні та жінки відкриті та закриті книжки, місяці й зорі, орнаментальні елементи.

Аліна Шубська «Таро від першої особи, 78 добрих передвісників» книга яка прикрашена великою кількістю рослинного орнаменту як і в внутрішньому оформленні так і на самій обкладинці має багато елементів взятих безпосередньо з самих карт таро, їх унікальних персонажів та атрибутів. Референсами до цієї роботи були взяті такі обкладинки: Eleonor Piteira дизайнерка книги С.Т. Гібсон «Воскресіння»; дизайнерка @green446004 книги Аналей Збрана «Легенда про дикі землі». Це два красивих оформлення мають схожі риси, а саме однорідний фон в одну фарбу та фольговану рамку. «Воскресіння» наприклад більш нагадує тематику обраної нами книги але тим паче «Легенда про дикі землі» наближена більш композиційно, хоча тонкість ліній та увага до деталей більше схожа на роботу Eleonor Piteira.

Висновки другого розділу

Результатом проведення аналізу аналогів в категорії жанру фентезі, авторка визначає висновки у вигляді розробки концептуального та практичного ведення роботи. Опорними точками стали такі підмічені моменти як: використання чорно-білих прикрас до блоку, створеними за

допомогою графічних матеріалів, наявність кольорової насиченої обкладинки, чи орнаментальної фольгованої обкладинки та яскравих внутрішніх форзаців які б контрастували з зовнішніми елементами. Також окремо можна виділити шрифтові композиції які гармонійно перетинаються з ілюстрацією та завершують спільну картину. В закінченій серії обрані більш класичні шрифти без складної конструкції чи замислуватого візерунку.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне візуальне рішення розробки серії видань

Результатом роботи з видавництвом Vivat є завершені цілісні продукти які відповідає всім задачам, як технічним так і візуальним. Читання книги супроводжується розглядом обкладинки, яка може складатися з однотонно чорного чи фіолетового фону, лінійного малюнку фольгованої рамки чи просто орнаментальної рамки з фольги, текстової композиції. Також є оформлений корінець з усією обов'язковою інформацією, зворот книги оформлений за усіма правилами регламентованими видавництвом Vivat. Звороти теж мають свій малюнок який гармонійно поєднується з анотацією твору. Підхід до образів персонажів на обкладинках та форзацах було проведено з усією зацікавленістю до авторського тексту, багато деталей на ілюстрації збагачують образ героя роблять його цікавим для читача, особливо в обкладинці романтичного фентезі де канонічним є привабливість героїв. Тому, авторка дипломної роботи свідомо використовує збагаченні деталізацією образи та активно використовує цей прийом як на обкладинці так і у форзацах. Кольоровий вибір допомагає зануритися в магічну деколи містичну атмосферу твору.

Кожну роботи не дивлячись на серійність варто розбирати окремо з огляду на дещо різні задачі які ставилися видавництвом. Починаючи з книги Голлі Блек «Книга ночі» можна сказати, що основною задачею було зберігати містичну та загадкову атмосферу твору використовуючи мінімальні засоби. З самого початку основним завданням було створити орнаментальну обкладинку з рамкою в якій містилися би основні атрибути цієї історії, такі як: образи ночі,

зірки, місяць, жіночий образ, та образ тіні, книги розгорнуті та відкриті. Срібна фольга найкраще передає відблиски зірок та місяця а чорний колір невід’ємни супутник ночі.

Книга К.Н. Кровфорд «Мороз»; також поєднує в собі срібну фольгу та один основний колір фіолетовий. В цій історії увага спрямована на взаємовідносини між персонажами, війну за владу та серце чоловіка, тому на обкладинці також можна побачити основних головних героїв.

У книзі К.Ф. Брін «Руїна Троянд» можна спостерігати схожі візуальні та технічні прийоми але без використання фольги. Також присутня рамка з рослинним орнаментом яка обрамляє головних героїв. Шипи та атмосфера холоду є яскравими символами які гарно виконують свою функцію а саме занурюють у цю загадкову атмосферу, нового погляду на красуню й чудовиська. Образи персонажів уважно створювалися з урахуванням канонічності та оригіналу.

У цьому варіанті обкладинки треба було використати прийом на контрасті зробити обкладинку чорно-білою із кольоровим доповненням фольгою, також було запропоновано додати додаткові деталі та вкраплення кольору в образ героїні, розмістити по центру та додати натяк на звіра.

Книга Аліни Шубської «Таро від першої особи, 78 добрих передвісників» має фольговану рамку з елементами з карт таро та рослинним орнаментом. Квіти в композиції орані не випадково адже будяки дуже впевнено посідають місце містичної рослини. За повір’ям воно захищає від нечистої сили тому вона як ніщо краще підходила для цієї ролі. Місяці зорі персонажі з карт органічно перегукується один з одним формуючи закінчену рамку.

Практична частина роботи починала проводитись з розробки підготовчих ескізів, і зупинилася на закінчених ілюстраціях для обкладинки, форзаців та підготовки прикрас для верстки.

3.2 Техніка виконання

Техніка зображення роботи - є авторська цифрова техніка, збудована на поєднанні кольору, текстур та графічної лінії. В деяких обкладинках використовується орнаментальна композиція на контрастному фоні. Виконання ілюстрацій для обкладинки було проведено за допомогою графічної програми Procreate та редактору Adobe Photoshop 2022, в програмі Adobe Illustrator були зроблені векторні зображення для ефектів з фольги, а верстка в Adobe InDesign 2022. Після закінчення кожного малюнку, авторка перевіряла та вивчала як вони виглядають у макеті обкладинки, за потребою, деякі речі було змінено або перемальовано, за цим же принципом і проходила редакція кольору в PSD та PDF форматі після закінчення ілюстрацій переводилося в формат SMYK.

Авторка роботи проводить у практичному етапі сумісність техніки цифрового малюнку з різноманітними фактурами, графічної техніки. Використання текстурних пензлів, дає змогу урізноманітнити малюнок та показати різницю матеріалів. Вже після виконання основного рисунку, кожна ілюстрація більше деталізувалася. Після накладювалася рамка з фольги чи пророблювалочя оточення. Подібна техніка надає характерність ілюстративним образам. Деякі ілюстрації ідуть на виліт обкладинки, але більша частина не продовжується за межі рамки та безпечної зони зрізу.

Висновки третього розділу

Технічна робота над створенням серії видань була відтворена на основі концептуального задуму, вивчених аналогів та поставлених з цим висновків по подальшій роботі. Як було зазначено у третьому розділі, авторка вивчила характер композицій, кольорове поєднання, техніка виконання та ефекти його актуальність в цій концепції, та створила новий авторський погляд, на практичну частину роботи. Дизайн обкладинок був створений з підбору ідеального можливого витворення.

ВИСНОВОК

В ході роботи над дипломним проектом, розглянуто аналоги оформлення обкладинок книг фентезійного жанру, направлено на дорослого читача. Аналіз аналогів було проведено по темі дипломної роботи. Пройшло знайомство з такими митцями як Eleonor Piteira, Hang Le, Tes Galbraith, Sasha Lee, Franziska Stern, Danlin Zhang які працюють у топових сучасних зарубіжних видавництвах. Таким чином слідкуючи за актуальними тенденціями книгодрукування та зарубіжними майстрами можна вчасно застосовувати передові технології та бути завжди в тренді. Надихаючись іншими авторами можна не тільки винести для себе щось нове але й багато чому навчитися.

Проведено вивчення графічних технік, як аналогічних дизайнерів обкладинок, так і зображень, котрі були обрані як приклад. Приділена увага до характерності техніки, а також створені найбільш влучних образів при роботі над практичним завданням. Цифрова техніка зображення була обрана з причини легкості виконання та гармонійності з сучасним видавництвом. Обрані й розвинені графічні техніки з поєднанням аналогових авторських технік малюнку. Також були підібрані символічні кольори для підтримки фетезійної атмосфери серійних видань, це поділяється і на остаточний вибір кольорової гама робіт. Були прийняті висновки щодо композиційних рішень у дизайні обкладинок.

Застосування результатів дослідження в ході практичної роботи над розробкою серійних видань, допомогло створити найвдалішу композиційну основу. Дипломна робота має мету подальшого розвитку галузі жанру фентезі та популяризацію видань, а також поглиблені розвитку фентезійної літератури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ЕЛЕКТРОНИХ РЕСУРСІВ

1. https://www.instagram.com/p/CxVddjQNaXw/?img_index=1
2. <https://www.instagram.com/lbardugo?igsh=MWhmYzI4cmh6Yzd6Mw==>
3. <https://www.instagram.com/blackholly?igsh=ZnlhNW1zcW0yNG45>
4. <https://www.instagram.com/reel/C12syh-h3c2/?igsh=OWs1ZDE0aWxkem9p>
5. <https://pin.it/3OAFcdwDF>
6. <https://vivat.com.ua/blog/dobirka-romantychnoho-fentezi/#gs.igi8yw>
7. <https://kunsht.com.ua/articles/yak-karta-lyazhe-chomu-lyudi-viryat-tarologam>
8. https://www.instagram.com/alex_oxy/profilecard/?igsh=bGY5N2lkZWVhpbGR0
9. <https://vivat.com.ua/product/moroz/>
10. <https://vivat.com.ua/product/ruina-troiand/>
11. <https://vivat.com.ua/product/taro-vid-pershoi-osoby/>
12. <https://vivat.com.ua/product/knyha-nochi/>
13. https://www.instagram.com/vivat_book?
14. <https://knigogo.top/knigi/mystetstvo-koloru/>

15. <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/chytaty-knyhu-dona-normana-opanuvaty-skladnist>

ДОДАТОК А. список ілюстрацій

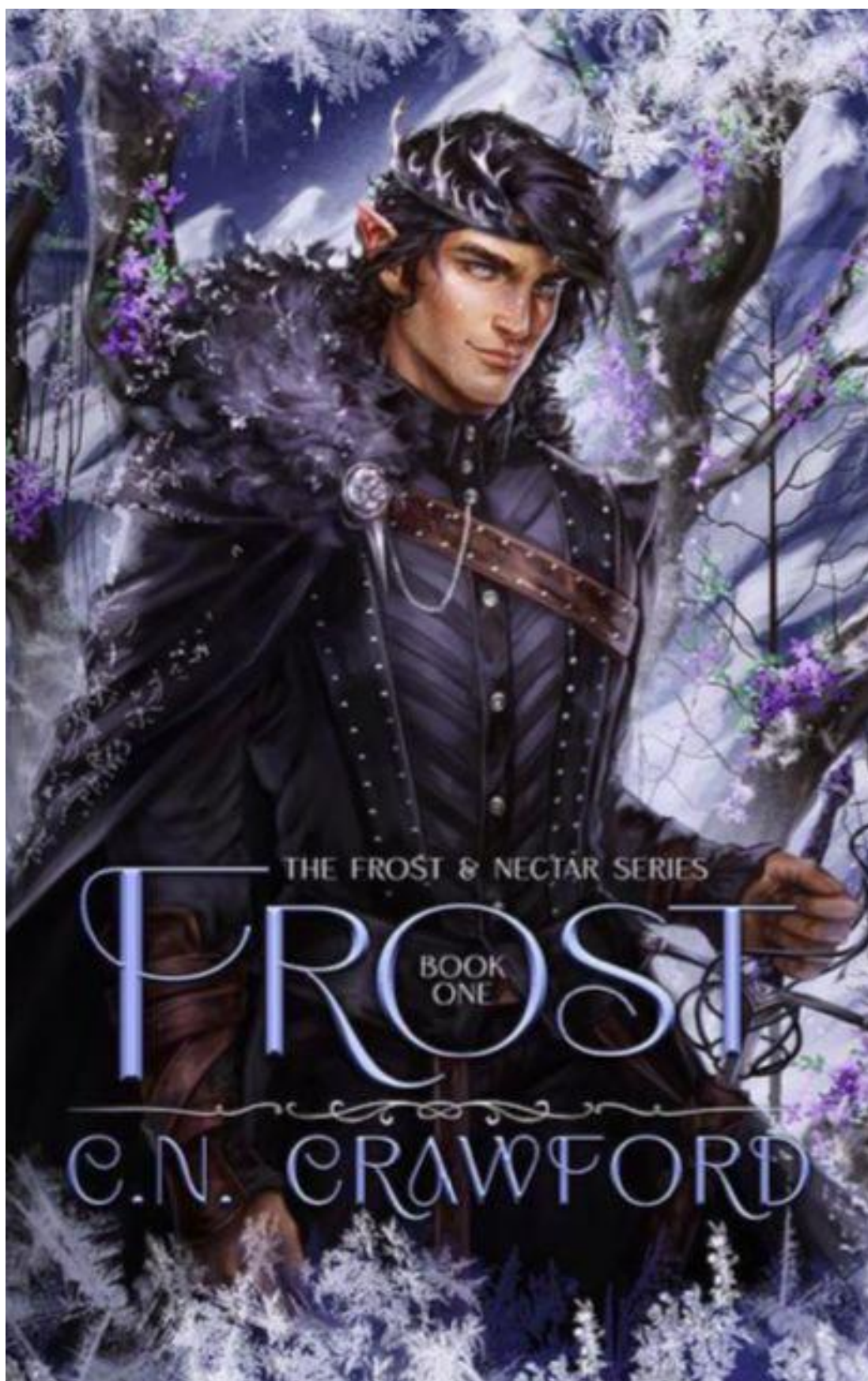
1. Автор обкладинки Franziska Stern книги К.Н. Кровфорд «Мороз».
2. Автор обкладинки Sasha Lee Coleman книги К.Н. Кровфорд «Мороз».
3. Автор обкладинки Оксана(@_alex_оху_) книги Сари Дж. Маса «Двір туману та ярості».
4. Ескізи до обкладинки книги К.Н. Кровфорд «Мороз».
5. Ескізи до обкладинки книги К.Н. Кровфорд «Мороз».
6. Ескізи до обкладинки книги К.Н. Кровфорд «Мороз».
7. Обкладинка книги К.Н. Кровфорд «Мороз».
8. Автор обкладинки Hang Le книга К. А. Тауер «Долі та полум'я» 2021 рік.
9. Автор обкладинки Danlin Zhang К. М. Енрігт «Повелителька брехні».
10. Автор обкладинки Karolina Keyren книги Гурав Моханти «Сини темряви»
11. Арти персонажу Фінлі та Ніфейна Alison Power до книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».
12. Ескізи до обкладинки книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».
13. Ескізи до обкладинки книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».
14. Ескізи до обкладинки книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».
15. Ескізи до обкладинки книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».
16. Обкладинка до книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».
17. Автор обкладинки Tes Galbraith книги Голлі Блек «Книга ночі»
18. Автор обкладинки Teresa (@divineliterary) книги Голлі Блек «Книга ночі»
19. Обкладинки книги Голлі Блек «Книга ночі».
20. Автор обкладинки Eleonor Piteira книги С.Т. Гібсон «Воскресіння».
21. Автор обкладинки @green446004 книги Аналей Збрана «Легенда про дикі землі».
22. Ескіз обкладинки книги Аліна Шубська «Таро від першої особи, 78 добрих передвісників».
23. Обкладинки книги Аліна Шубська «Таро від першої особи, 78 добрих передвісників».

ДОДАТОК А Альбом ілюстрацій

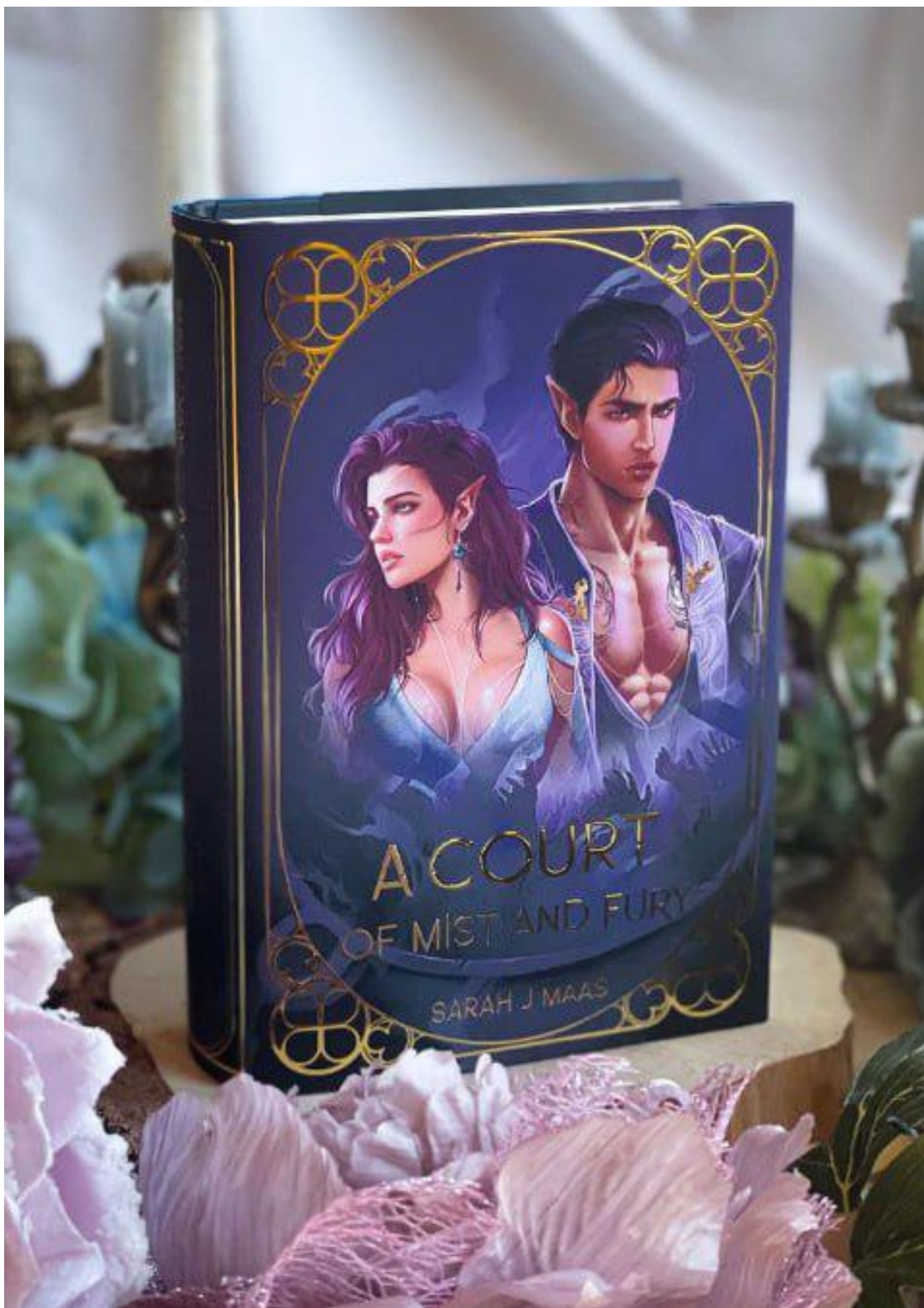
К.Н. Кровфорд «Мороз»



1. Автор обкладинки Franziska Stern книги К.Н. Кровфорд «Мороз»



2. Автор обкладинки Sasha Lee Coleman книги К.Н. Кровфорд «Мороз»



3. Автор обкладинки Оксана(@_alex_оу_) книги Сари Дж. Маса «Двір туману та ярості».

Чернетки



4. Ескізи до обкладинки книги К.Н. Кровфорд «Мороз»



5. Ескізи до обкладинки книги К.Н. Кровфорд «Мороз»

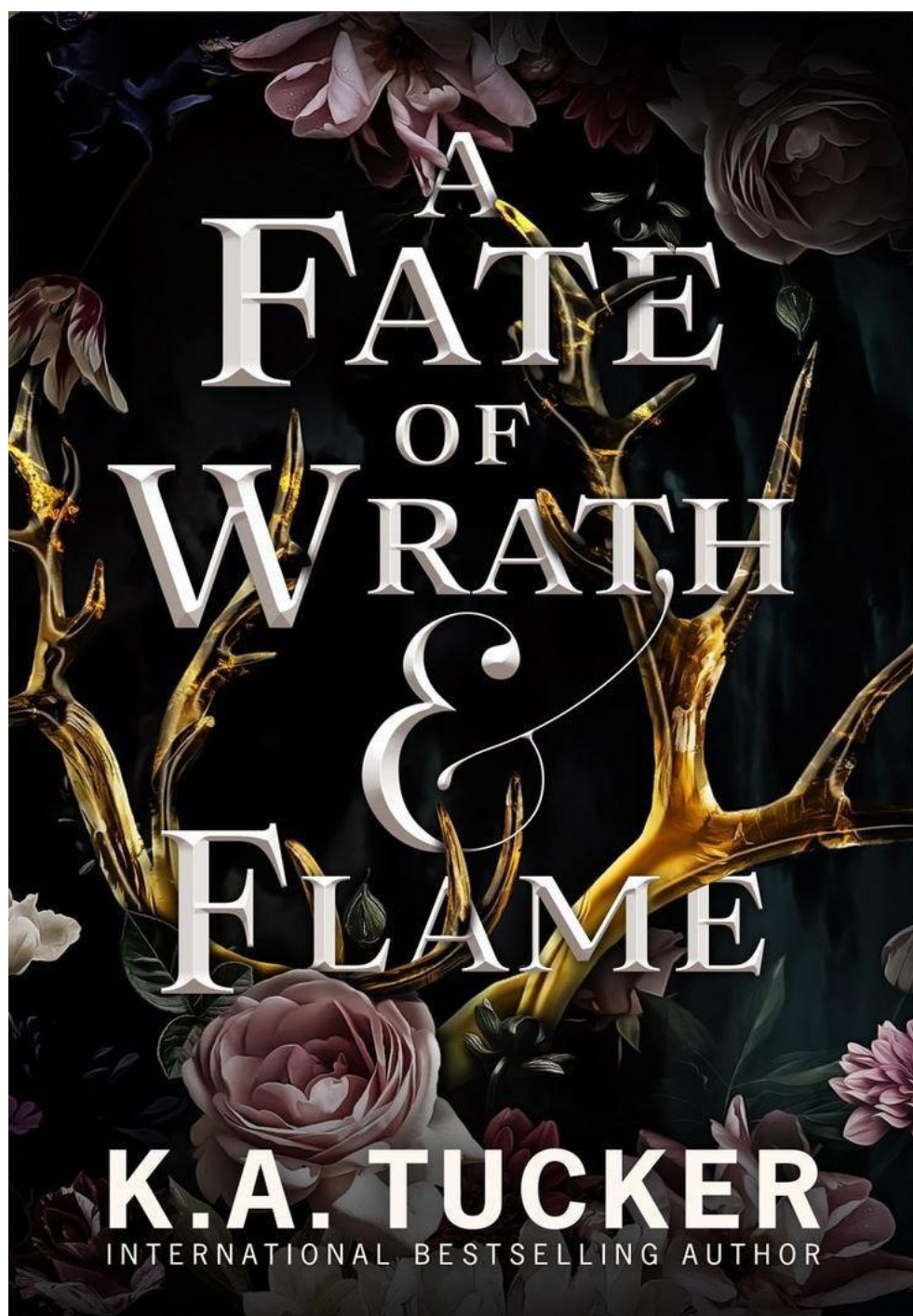


6. Ескізи до обкладинки книги К.Н. Кровфорд «Мороз»

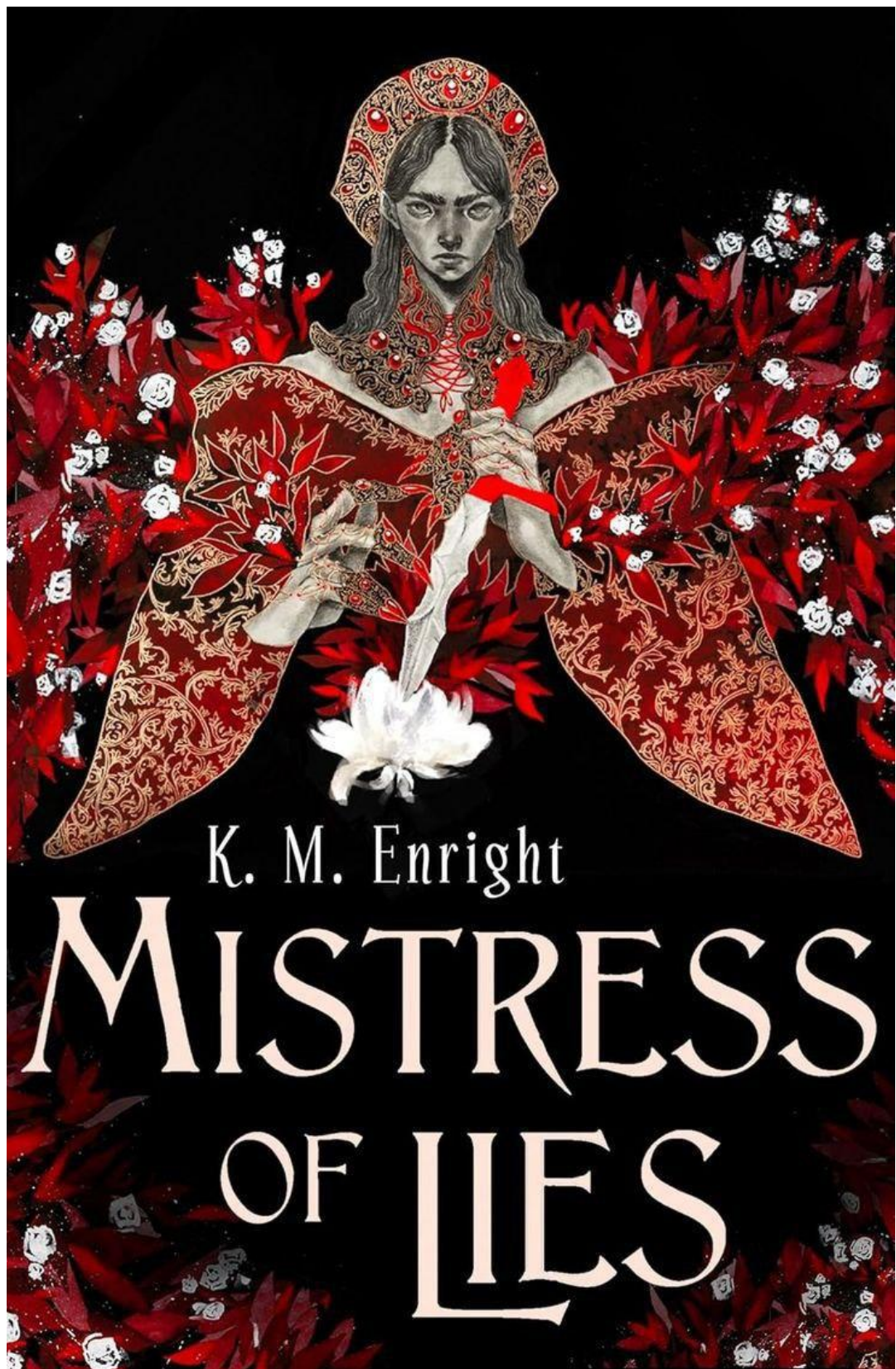


7. Обкладинка книги К.Н. Кровфорд «Мороз»

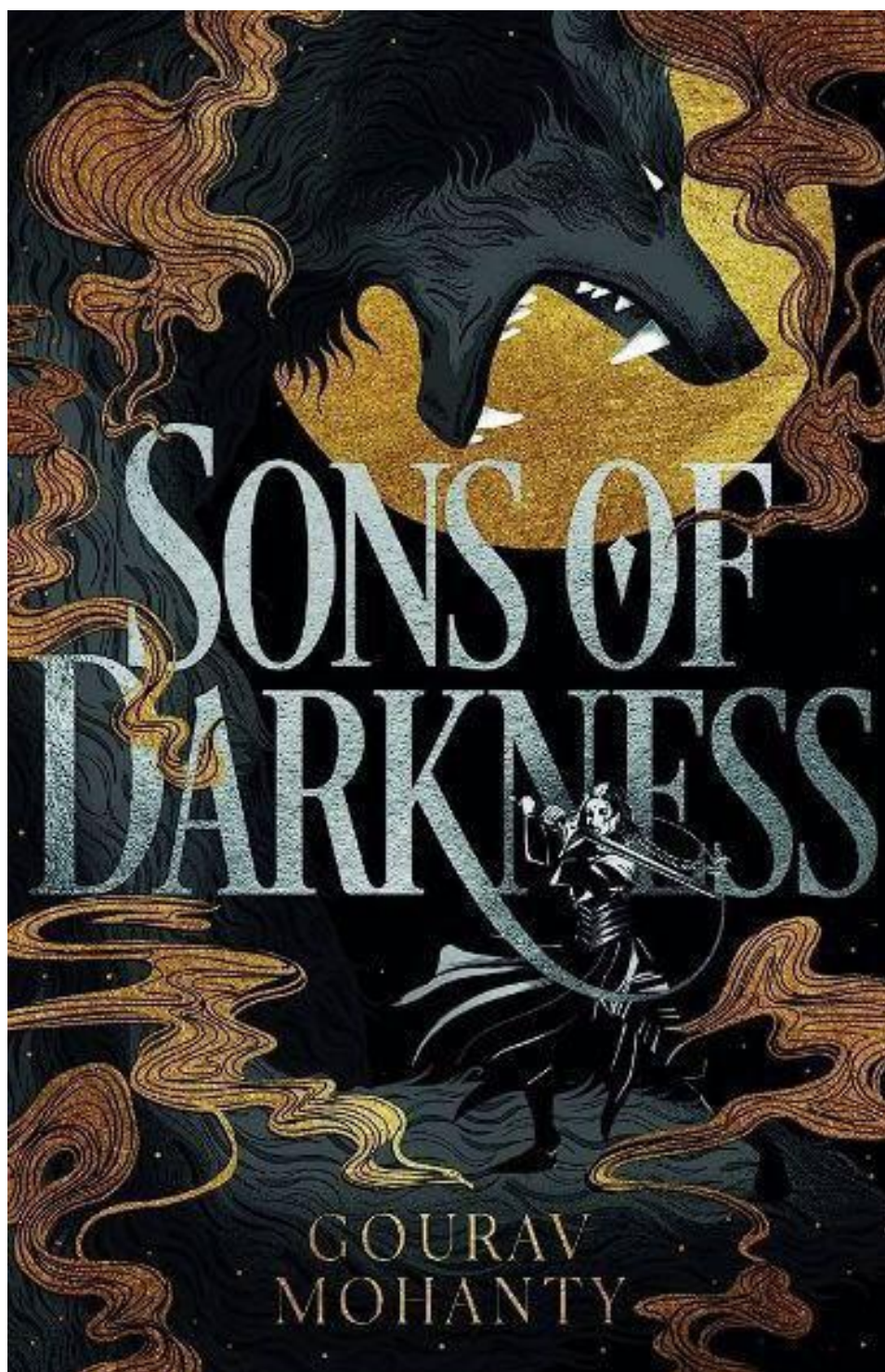
К.Ф. Брін «Руїна Троянд»



8. Автор обкладинки Hang Le книга К. А. Тауер «Долі та полум'я» 2021 рік.



9. Автор обкладинки Danlin Zhang К. М. Енрігт «Повелителька брехні».



10. Автор обкладинки Karolina Keygen книги Гурав Моханти «Сини темряви».



11. Арти персонажу Фінлі та Ніфейна Alison Power до книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».



12. Ескізи до обкладинки книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».



13. Ескіз обкладинки книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».



14. Ескіз обкладинки книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».

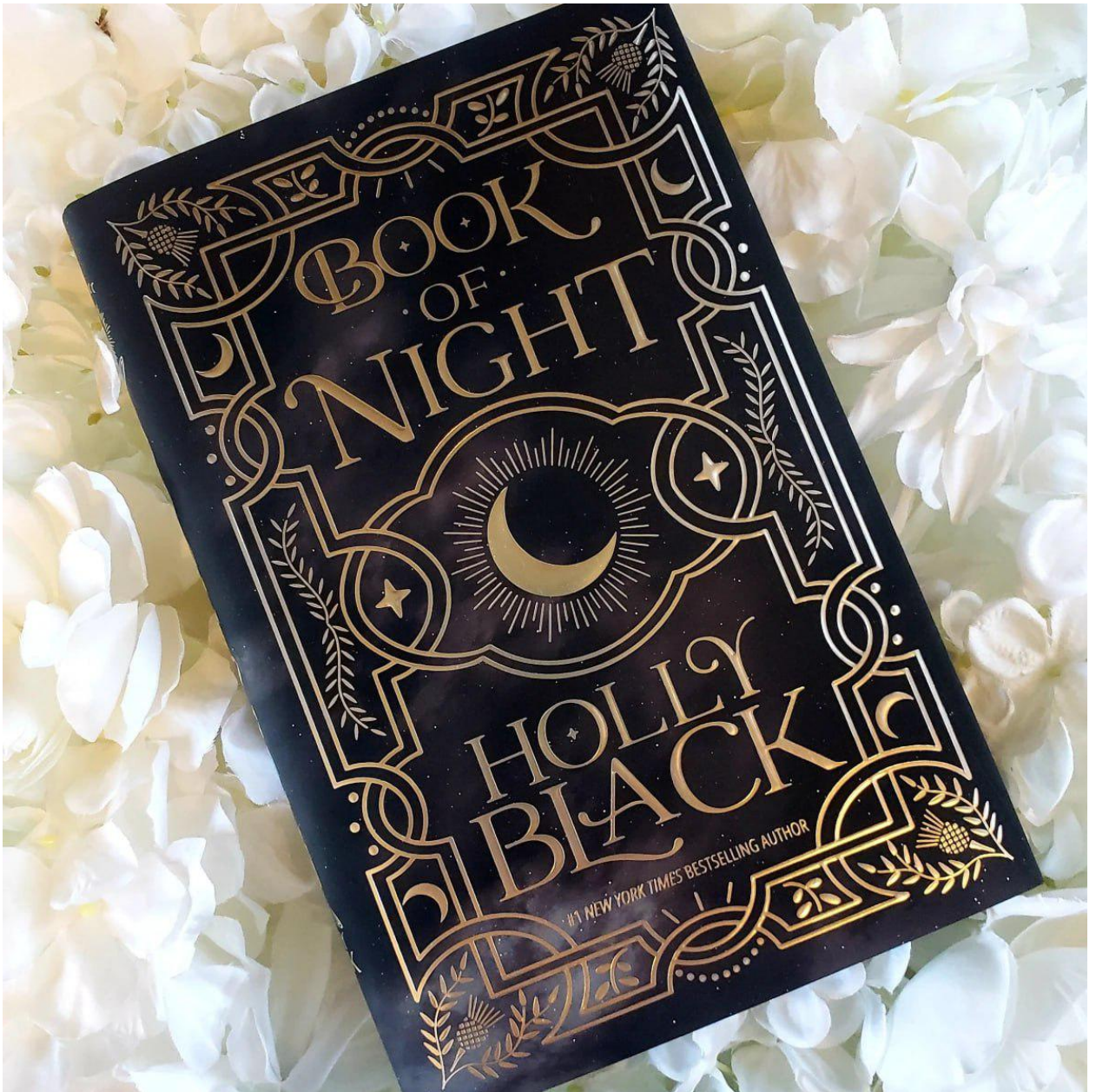


15. Ескіз обкладинки книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».

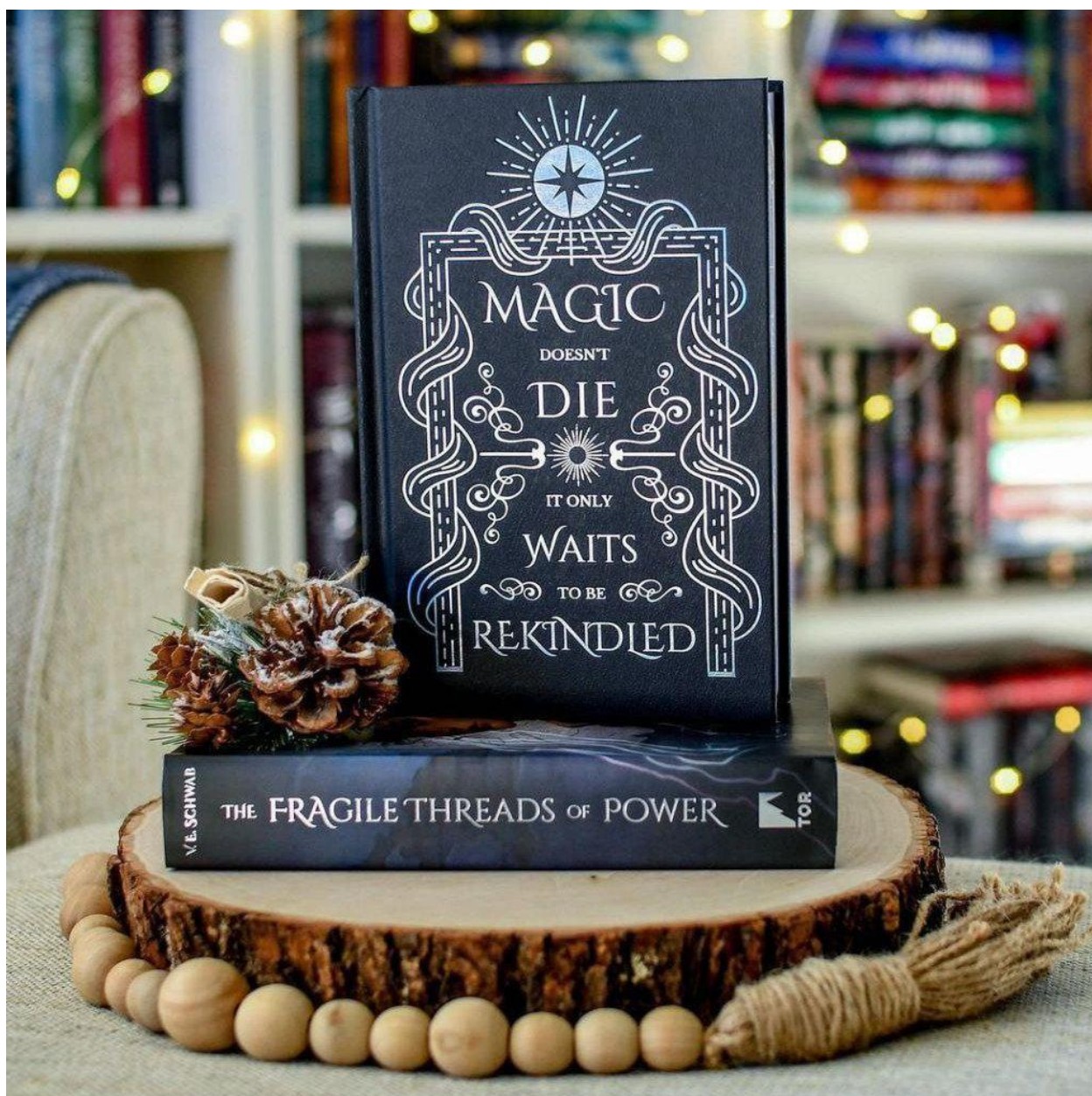


16. Обкладинка до книги К.Ф. Брін «Руїна троянд».

Голлі Блек «Книга ночі»



17. Автор обкладинки Tes Galbraith книги Голлі Блек «Книга ночі»



18. Автор обкладинки Teresa (@divineliterary) книги Голлі Блек «Книга ночі».

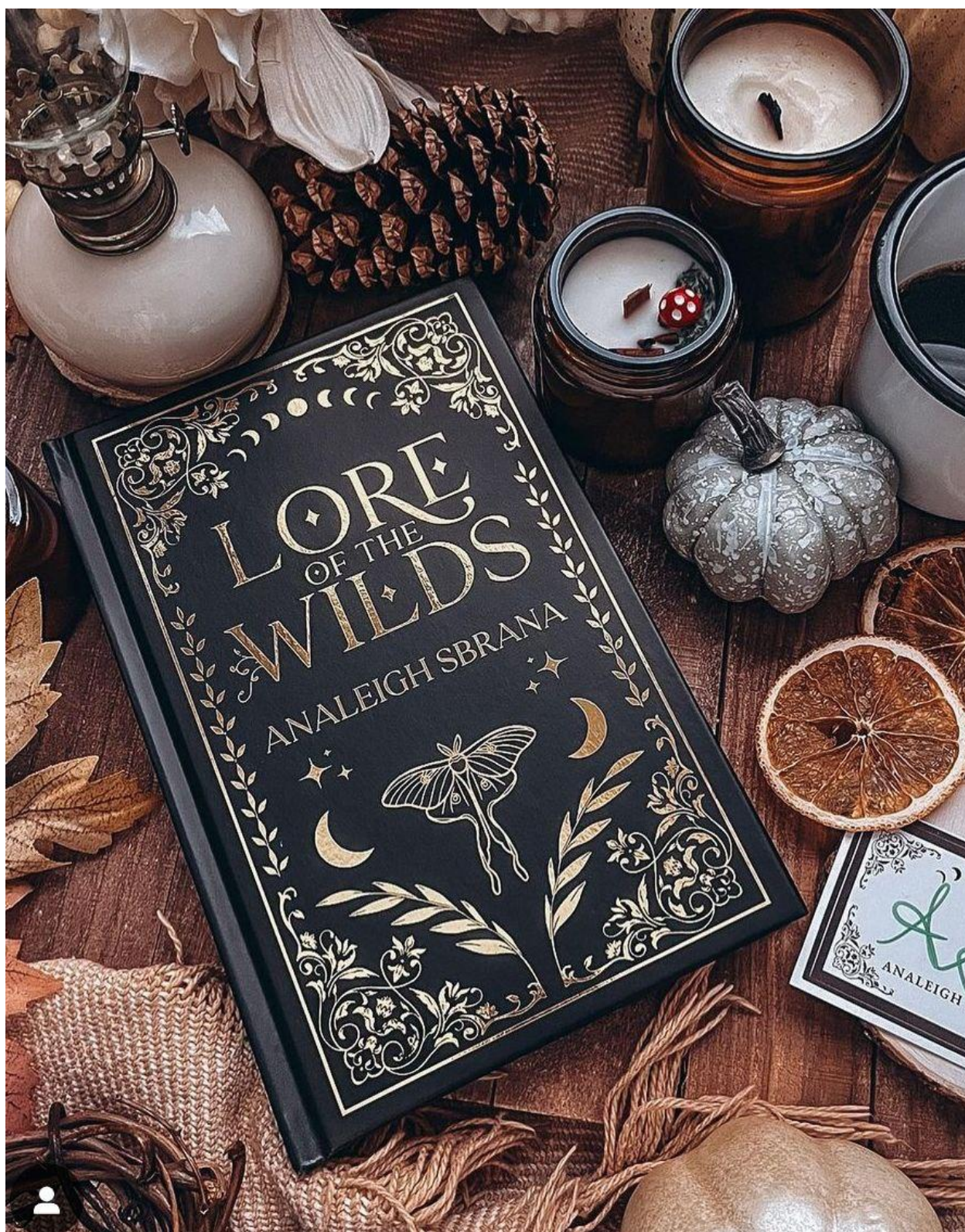


19. Обкладинки книги Голлі Блек «Книга ночі»

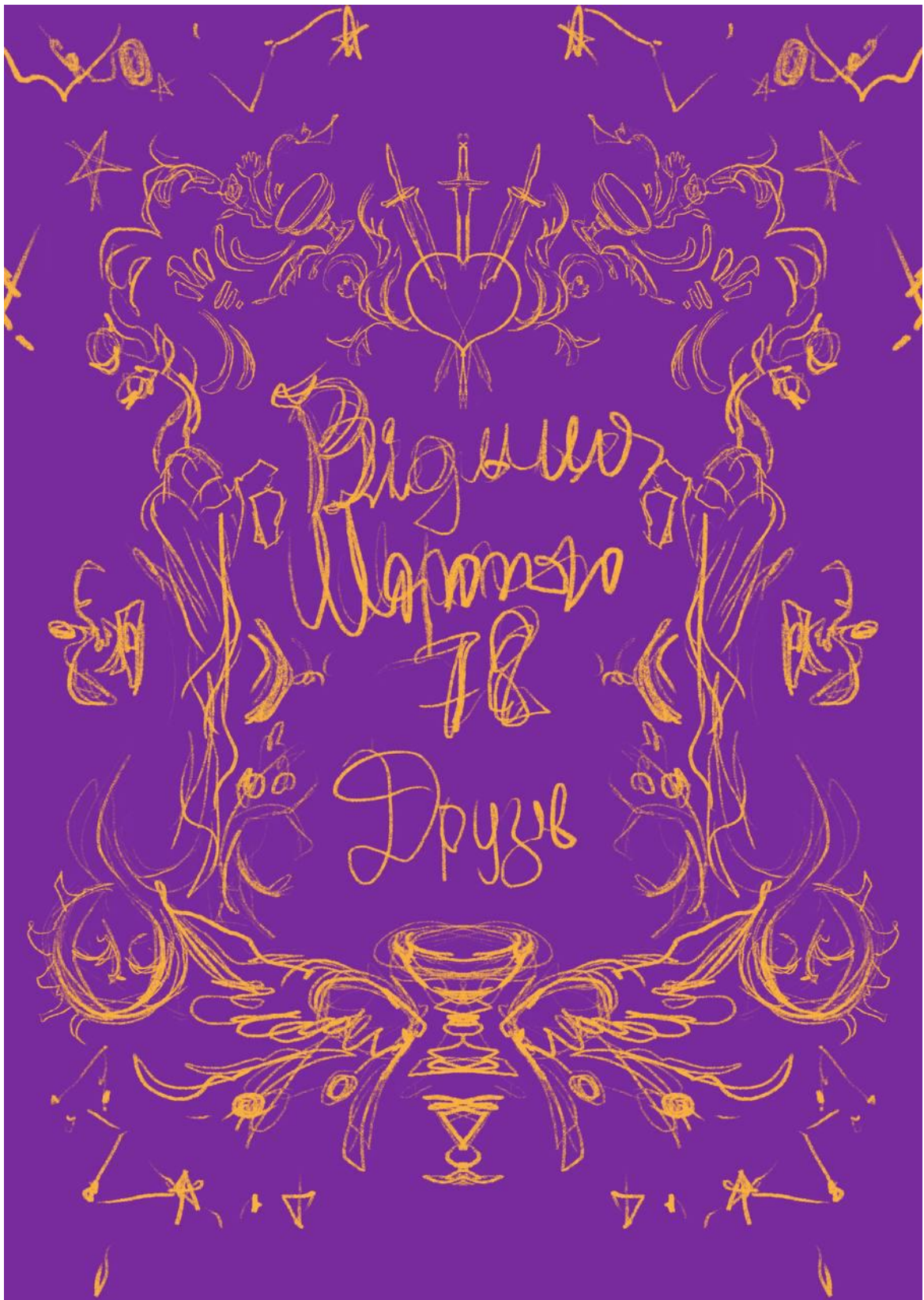
Аліна Шубська «Таро від першої особи, 78 добрих передвісників»



20. Автор обкладинки Eleonor Piteira книги С.Т. Гібсон «Воскресіння».



21. Автор обкладинки @green446004 книги Аналей Збрана «Легенда про дикі землі».



22. Ескіз обкладинки книги Аліна Шубська «Таро від першої особи, 78 добрих передвісників».



23. Обкладинки книги Аліна Шубська «Таро від першої особи, 78 добрих передвісників».

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»
Освітня програма «Графічні практики»
Кафедра Графіки

**КОМПЛЕКСНЕ ОФОРМЛЕННЯ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ
«УБИВСТВО НА СХОДАХ. ОСТАННІ РОКИ СТЕПАНА БАНДЕРИ»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»
Касьяненко Лада Робертівна

Науковий Керівник

доцент

Шевченко В. Я.

Рецензент

Директор видавництва «Astra»,

головний редактор

Джавахідзе Н. Н.

Харків 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ «УБИВСТВО НА СХОДАХ. ОСТАННІ РОКИ СТЕПАНА БАНДЕРИ»	7
1.1 Основна концепція теми та інтерпретація	7
Висновки до першого розділу.....	11
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНИХ АНАЛОГІВ	11
2.1 Сучасні українські комікси на історичну тематику.....	12
2.2 Аналоги загальної концепції та композиційні аналоги	13
2.3 Стилiстичні аналоги та ілюстрації на історичну тематику.....	14
2.4 Аналоги обкладинки.....	15
2.5 Творчість Ніла Хасевича.....	17
Висновки до другого розділу.....	18
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	19
3.1 Загальне візуальне рішення графічного роману.....	19
3.2 Техніка виконання.....	25
Висновки до третього розділу	26
ВИСНОВКИ	26
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	29
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	30
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій	32

ВСТУП

«Убивство на сходах» – це комікс в жанрі історичної драми про трагічну історію вбивства лідера української національно-визвольної боротьби Степана Бандери, яка переплітається з розповідями про інші визначні події періоду другої третини XX століття.

Суспільство завжди тяжіло до можливості зазирнути в минуле, до способу прожити інші епохи. Для сучасних людей природним є відчуття ностальгії за часами, в яких вони ніколи не жили, бажання відтворити їх і переміститись туди на певний момент. На сьогодні технічні і наукові можливості настільки розвинені, що збір даних, їх обробка, збереження надбань доступні, як ніколи раніше. Проте наразі в історії все ще безліч нез'ясованих питань, деяку інформацію вже неможливо здобути, бо вона знищена назавжди. До того ж, людина – істота, що наділена ірраціональною свідомістю і завжди тяжіє до більшого і іншого, ніж те, що здатна запропонувати об'єктивна дійсність і факти. Мистецтво і художня інтерпретація – те, що здатне задовольнити цю потребу. Художнє переосмислення історичної дійсності не вирішує остаточно жодну з наведених проблем, однак є універсальним засобом інформації для тих, хто готовий зберігати тверезість розуму і критичне мислення, але кому документалістика не лишає достатньо простору для емоцій. Саме тому історичний жанр в художніх творах не втрачає популярності з самого часу його появи.

До того ж, в часи нестабільності, воєн і суспільних переживань відбувається відродження національної пам'яті, переосмислення історичної спадщини, зокрема і шляхом створення мистецьких творів. Це свідоме і несвідоме прагнення народу заявити право на своє існування і задокументувати його всіма можливими способами. Зокрема у коміксах – у форматі, що поєднує літературний та художній твір [1] і має невичерпний

мистецький потенціал, обмежений тільки силами автора, і доступний широкому загалу водночас. Наразі в Україні формується бібліотека національного коміксу, де твори історичного жанру займають вагоме місце. Оскільки українська культура і історія є самодостатніми і повноцінними джерелами формування художнього всесвіту, вони пропонують митцям безкінечний матеріал для натхнення і дослідження.

Актуальність теми.

Обрана тема стосується зображення одного з найнасиченіших подій періодів і однієї з найбільш знакових постатей української історії, що вплинули і на існування сьогоденної України, і на національну позицію сучасного громадянського суспільства. Вивчення історичних джерел при знайомстві з темою дає змогу стверджувати, що згадані у графічному романі процеси можна зіставити із сьогоденням: минулі покоління боролись за ту ж мету, за яку бореться і сучасна Україна, тож комікс має перезапустити історичні події в контексті умов сьогодення.

В умовах війни з росією популяризація української культури та її переосмислення є не тільки естетичною потребою, а й суспільною необхідністю. В момент існування нації на межі можливостей відбувається її культурне піднесення, і мистецтво, зокрема і формат коміксу, в такі часи розвивається так само, як і будь-які інші форми національного руху спротиву. Комікс є ваговою складовою книговидавання у багатьох країнах, тож і у сучасному українському суспільстві існує великий попит на комікси, зокрема і власне українського виробництва. До того ж, на тлі відмови від російського контенту та посилення інтересу до національної спадщини на ринку виникає вільне місце та потреба створення нових оригінальних проєктів, спрямованих на розкриття і дослідження тем української історії та культури. Наразі розповсюдженою є тенденція звернення до подій минулого і їхнє переосмислення за допомогою сучасних графічних, технічних,

текстових, інтертекстуальних та інших засобів. Такі засоби та можливості їх використання у розробці коміксу розглянуті в процесі дослідження.

Світова практика доводить, що останніми роками популярність форми коміксу, саме як адаптації реальних історичних подій, зростає і демонструє освітній потенціал. Наприклад, за словами Арі Фольмана, автора графічного роману за мотивами «Щоденника Анни Франк», після випуску коміксу, обсяги читання оригінального щоденника збільшуються з кожним роком [2]. Тож враховуючи цей факт, можна припускати, що комікс як універсальна форма подачі інформації, здатен пробудити інтерес до реальних історичних подій і зробити розуміння складних суспільних процесів більш наочним і досяжним [3]. Тож очікується, що створення візуальної розповіді про одну з найважливіших тем історії України, спровокує в довгостроковій перспективі інтерес до вивчення історії майбутніми поколіннями вже з дитинства, що є необхідною і базовою нішею знань у всі часи. Також це можливість привернути увагу не тільки до вбивства Бандери, а до багатьох інших важливих питань і фактів в контексті теми, забутих імен тощо.

Новизна роботи.

Історії життя і вбивства Степана Бандери, а також загалом подіям того періоду, присвячені численні твори: художні та нон-фікшн книги, візуальні адаптації, зокрема документальні та ігрові фільми («Три любові Степана Бандери», 1998 р., «Секрети Бандери» 2014р., «Атентат», 1995 р., «Нескорений» 2000 р.), комікси («Вбивство з наказу КДБ» (1978) за перевидання СУМ в Україні (2009) [4] та «Україна в боротьбі» (1953). Найбільшу увагу в контексті цього дослідження варто приділити розгляду саме коміксів як виду адаптації. Наведені твори відрізняються від «Убивства на сходах» за поданням сюжету, візуальним рішенням і загальним концептуальним підходом. Детальніше ці твори проаналізовані у розділі 2. Вони видавались за іншого історико-культурного контексту, коли комікси ще

не сприймалися таким важливим і впливовим медіумом [5] як тепер, як в Україні, так і у світі. Наразі у сприйнятті коміксу як доконаного і самостійного культурного феномену спостерігається значний поступ, що, попри війну, створює більш сприятливі соціально-культурні умови для роботи над графічним романом за обраною темою.

«Убивство на сходах» – перший повноцінний графічний роман про згадані історичні події, проілюстрований в авторському стилі з використанням сучасних художніх прийомів та засобів, зокрема і цифрових. Роман сконцентрований не тільки на сюжеті вбивства, а охоплює широкий історичний контекст. Наведено багато архівних даних, зокрема і візуальних, що робить комікс не тільки розважальним продуктом, а ще й повноцінним документальним джерелом і носієм національної ідеї. До того ж, він орієнтований на аудиторію різного віку, зокрема дитячу, і поєднує в собі освітню та художню задачу. Також унікальність роботи – в детальному аналізі і відтворенні візуальних історичних джерел: зовнішності героїв, одягу, локацій, деталей інтер'єру – задля створення цілісного всесвіту всередині зображення. Це дає підстави стверджувати, що історія отримує нове, сучасне, індивідуальне переосмислення, особливості якого полягають у поєднанні застосуванню авторського бачення, традицій українського мистецтва, локальних особливостей мистецької освіти та сучасних світових тенденцій цифрової графіки.

Мета і завдання роботи.

Метою роботи є створення сучасною візуальною мовою на основі наданого текстового сценарію проєкту в форматі коміксу в жанрі українського історичного реалізму, що охоплює широку читацьку аудиторію і водночас зберігає мистецькі якості та авторське бачення теми.

Досягнення мети роботи передбачає виконання таких завдань:

1. Дослідження історичних фактів та документальних джерел до теми графічного роману.
2. Визначення передумов роботи над графічним романом та загальної концепції роботи, авторського розуміння теми.
3. Дослідження українських коміксів в історичному жанрі, а також попередніх адаптацій наведених історичних подій в коміксах.
4. Підбір, систематизація та аналіз художніх аналогів до графічного роману.
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 ГРАФІЧНОГО РОМАНУ «УБИВСТВО НА СХОДАХ. ОСТАННІ РОКИ СТЕПАНА БАНДЕРИ»

1.1 Основна концепція теми та інтерпретація

Згідно з наданим сценарієм, тему можна охарактеризувати як розповідь про останні роки життя та історію вбивства Степана Бандери зі згадками про визначні події з біографії діяча. Головна ідея полягає в тому, аби показати героїчну боротьбу України через розповідь про життєвий шлях конкретної історичної постаті та реальні події минулого, використовуючи сучасну і зрозумілу авторську графічну мову, що відповідає сюжету. Комікс – можливість переосмислити історичні факти очима сучасного суспільства, а

також зробити розповідь про серйозні події минулого цікавою і доступною для широкої аудиторії, зокрема і дитячої.

Степан Бандера – один з найвизначніших лідерів української національної ідеї, чий внесок в розвиток і спротив України загарбникам важко переоцінити. Графічний роман дає змогу зобразити його як живу людину і особистість. Одночасно важливо було не відхилятися від основної ідеї: цей твір, перш за все, про боротьбу України, про значущість згаданих історичних подій – тож застосовується подача глобального через конкретне.

В межах ніші історичного жанру можна знайти досить різноманітні за практичним виконанням і загальною ідеєю комікси. Тож варто продумати підхід, що забезпечить найбільш вдале розкриття обраної історії. Тема національно-визвольної боротьби є розповсюдженою для історичного жанру в українських творах, зокрема це стосується і періоду першої третини – середини ХХ століття. Саме події цього часу лягли в основу сценарію «Убивства на сходах»: основна лінія сюжету відбувається у 1954 – 1959 роках – до вбивства С. Бандери. Події минулого відсилають до 30-х та 40-х років: Голодомору, вбивства Майлова у Львові, вбивства Броніслава Перацького, Акту проголошення незалежності України 1941 року, арешту Бандери нацистами, тощо. Події розгортаються на території України, Польщі та Німеччини. Українські діячі ведуть боротьбу як з нацистським, так і з совєцьким терором. Історія в «теперішньому часі» ведеться від третьої особи і зображає паралельний розвиток сюжетної лінії і протагоніста, і антагоніста. Екскурси в минуле подані від особи Бандери як спогади при розмові з донькою.

За словами австралійського ілюстратора Шона Тана, процес роботи над графічним романом більше подібний до знімання фільму, ніж до

ілюстрування [6]. Потрібно створити послідовність ілюстрацій, які відгукнуться інтуїтивній здатності читача сприймати візуальний наратив, читати зображення. Паралельно виникають задачі діяти в межах обраного жанру і загалом психології людини та знайти власне прочитання об'єктивних історичних фактів, аби в результаті отримати графічний роман, що поєднував би унікальність бачення авторів та стандартні прийоми роботи з коміксом, як технічним підґрунтям, і жанром історичної драми, як стилістичним орієнтиром. Варто зазначити, що межі понять «графічний роман» і «комікс» згідно зі світовими практиками є досить розмитими, і відмінності між ними не є чітко визначеними. За однією з версій [7], графічний роман передбачає наявність більш складного сюжету і більшої складності ілюстрацій, закінченої думки тощо. В контексті цієї роботи терміни «комікс» та «графічний роман» є контекстуально синонімічними: можна вважати, що графічний роман – це завершений цілісний твір, а комікс – форма подачі інформації в ньому.

Важлива якість більшості сучасних художніх творів – залучити читача всередину історії, дати йому можливість відчувати себе учасником подій, навіть якщо ці події є важкими чи трагічними. Це пов'язано із тим, що тяжіння до естетизації та романтизації життя та бажання відтворити в дійсності атмосферу певної епохи чи всесвіту є характерною рисою сучасного світосприйняття. Тож стоїть задача створити проект, який взаємодіє не тільки з аналітичним, але і з емоційним сприйняттям людини, що є одним популярних методів освіти, цей феномен отримав назву «edutainment» (навчання через гру), а також це є одним з найважливіших критеріїв вибору читачем інформаційних джерел та культурних продуктів в сучасному світі.

Завдання ілюстратора полягає в тому, щоб обрати графічну мову, що зіставляла б тогочасні і теперішні події. За свідченнями сучасників подій 30-х – 50-х років XX століття, сенс тогочасної боротьби світова спільнота трактувала хибно, сприймаючи її не так, як самі українці [8]. Що відбувається і зараз в контексті сприйняття світом нагальних подій в Україні. Тож задача полягає в тому, аби створити історію, яка забезпечувала б правильне розуміння історичних процесів в Україні світовою спільнотою, а не тільки в межах країни. Під час вивчення історичних джерел було з'ясовано, що зображувані події є не просто локально українською історією: насправді Україна була в самому центрі подій, не відірваною від інших, а центральним учасником світових подій. Тож якщо мова іде про створення історичного твору, то не має сенсу більше робити локально український продукт - наразі створення видання, що відображає українську ідентичність, забезпечує авторам можливість використовувати візуальні засоби як спосіб комунікації зі світом, яка має бути використана. Ця ідея є вектором для подальшого масштабування проекту.

Отже, для ілюстратора зазначена тема в цілому і зображення Степана Бандери зокрема – відповідальна задача, яка потребує детального вивчення візуальних і текстових джерел, усвідомлення важливості зображуваних постатей і подій, поваги до них під час відтворення. В цьому випадку великою перевагою є робота з готовим текстовим сценарієм, завдяки чому ілюстратор може більше уваги приділити роботі з візуальним матеріалом і розвитком художньої концепції, оскільки сценарій вже передбачає великий ступінь систематизації і структуризації фактів і історичних джерел, що допомагає ілюстратору швидше визначитись з трактуванням історії на основі тексту. Автором сценарію є Віра Курико.

Варто зазначити, що, оскільки графічний роман розробляється як тиражне друковане видання, що буде представлене масовій аудиторії, то участь здобувача освіти в проєкті значною мірою вплинула на розвиток і покращення таких професійних навичок, як вміння працювати в команді, створювати комплексну візуальну концепцію великого твору, створення складного макету, дослідження технічних можливостей комп'ютерних програм первинна додрукарська підготовка, дослідження відповідної тематики ринку тощо.

Висновки до першого розділу

В основі роботи над проєктом – розуміння графічного роману як складного літературно-художнього твору, дослідження засад історичного жанру, особливості роботи з документальним матеріалом та бажання зробити завершений цілісний художній твір на актуальну тему, що буде інтуїтивно зрозумілий широкій аудиторії, зокрема також дітям та не дотичним до мистецтва читачам. Таким чином, візуальна частина проєкту має спиратись на здобутки масової культури, аби бути цікавою, та звички сприйняття українського читача, аби бути зрозумілим на рівні національної спільноти, проте також зберігати автентичність і достовірність, шанобливе ставлення до минулого, національної спадщини та внеску зображуваних історичних діячів у долю країни. Таким чином ця робота ґрунтується на комплексному баченні проєкту, одночасному врахуванні багатьох аспектів роботи – логічного, інтуїтивно-емоційного, емоційно-інтелектуального, мистецького, маркетингового, технологічного тощо. Головними рисами в роботі є врівноваженість під час поєднання різних напрямків: збереження балансу між достовірністю і художньою уявою, між зверненням до історичних матеріалів і сучасною візуальною мовою, між твором, що матиме мистецьку цінність і водночас відповідатиме запиту масового читача.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

Загалом комікс базується на вивченні документальних візуальних та текстових джерел – світлин зазначених періодів для зображення людей, локацій, інтер'єру, транспорту, зброї, одягу. Щодо художніх аналогів, то вони підбирались відповідно до особливостей наданого сценарію. Роботи, відібрані для аналізу, розподілені на комікси на теми української історії для оглядового аналізу ніші ринку, референси загальної концепції і композиційних підходів, а також аналоги стилістики та графічної мови. Окрема увага приділена аналогам обкладинки: проаналізовані сучасні портретні ілюстрації та роботи Ніла Хасевича, як одного з творців візуального стилю ОУН/УПА. Його графічна мова стала основою для рішення обкладинки.

2.1. Сучасні українські комікси на історичну тематику

Оскільки твір передбачає комунікацію з широким колом читачів в теперішньому моменті, то важливо розуміти, які комікси історичного жанру чи присвячені історії України присутні зараз на українському ринку, в чому їх особливості та схожість між собою та з цією роботою. В цілому можна відмітити популярність жанру, оскільки історія і культура України є насиченим інформаційним середовищем, яке досі перебуває на стадії вивчення і дослідження. Паралельний розвиток коміксу сприяє цим процесам. Наразі можна виділити такі твори: «Тарас Бульба» Костянтина Сулими (за Миколою Гологом), «Яритник» Геннадія Клименка і Дмитра Койдана, «Характерник» Олексія Чорного та Дарці Зіроньки, «Вдовичка» Ігоря Баранька, «Кобзар» Іллі Бакути, «Максим Оса» Ігоря Баранька, франшиза «Воля» (Рис. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7). Це як графічні романи, так і серійні комікси з невеликими випусками. Загалом можна відстежити тяжіння до періоду доби козацтва та додавання елементів фантастики, наукової фантастики, фентезі та споріднених піджанрів. Часто в серійних виданнях

застосовується тільки чорно-білий рисунок без використання кольору, з невеликою кількістю деталей, натомість одиничним творам притаманний більш складний підхід до візуального рішення.

Що стосується коміксів за тими ж історичними подіями, що й «Убивство на сходах», то 1978 року в журналі «Крила» був виданий комікс «Вбивство з наказу КДБ» (Рис. 8) за перевидання СУМ в Україні 2009 року [9], також 1953 року в тому ж журналі вийшов комікс «Україна в боротьбі» (Рис. 9) про німецьке та більшовицьке поневолення України [10], який носить антологічно-документальний характер. Хоч цій комікси і не можна назвати цілком сучасними, але варто враховувати їхнє існування як частини всієї множини художніх інтерпретацій історії вбивства Степана Бандери. Комікси виконані засобами чорно-білого рисунка з поєднанням лінії та локального тону і невеликим ступенем деталізації, лаконічними задніми планами. Створено точку фокусу безпосередньо на сюжеті, героях та подіях, але візуальними засобами не передано ширший погляд на культурно-історичний контекст.

2.2. Аналоги загальної концепції та композиційні аналоги

Варто зазначити, що в тих випадках, коли в якості аналогів обрані комікси, а не окремі ілюстрації, є сенс проаналізувати загальний підхід до роботи в таких творах на основі конкретних сторінок. Надалі розглядаються комікси української авторки Ана Godis, зокрема сторінки коміксу «Undead Cases» (Рис.10) Головна важливість цього твору в контексті цього дослідження полягає у відсутності чіткої структури сторінок, очевидної композиційної єдності між ними, сталої модульної сітки чи поділу на смуги. Візуальний аналіз дає підстави стверджувати, що організація сторінки підпорядковується не єдиним правилам, а розвитку сюжету, що перетворюється на свідомий концептуальний прийом. Проте попри це зберігається цілісність менш очевидних рішень, зокрема візуального часу,

ефектів, а також за допомогою стилістичних, колористичних, типографічних рішень, дизайн виглядає цілісним і послідовним, і кожна окрема сторінка сприймається частиною єдиного твору.

Інший комікс зі схожим підходом до вирішення загальної структури – «Stand Still Stay Silent» Мінни Сундберг в жанрі постапокаліптичної фантастики (Рис.11). Хоча в цьому випадку не стали композиційні рішення можна пояснити особливістю жанру, проте, як і в попередньому випадку, використані тут засоби композиції і організації простору є обґрунтованими відповідно до сценарію і допомагають рухати сюжет далі і керувати увагою глядача незалежно від жанрової приналежності. Також в обраних аналогах застосована обмежена кольорова палітра, що характерно для більшості коміксів і що буде враховано під час роботи над магістерським проектом.

Оскільки сценарій «Убивства на сходах» побудовано так, що декілька сцен відбуваються без слів, то варто також розглядати графічні романи без тексту та сайлентбуки, наприклад, «Прибуття» Шона Тана (Рис.12), де митець використовує виключно засоби візуального наратив і тишу як спосіб комунікації просування розповіді [11]. Робота з поглядами, предметами і натяками, простором та освітленням замінюють текст. Зрозумілість послання в зображенні демонструє рівень контролю митця над аркушем. Для роботи над власним коміксом, можна зауважити, що за допомогою лише зображення можна показати момент виняткового прояву емоцій, або максимальну конфронтацію між головним героєм та антагоністом, віддаленість між ними, як це робить Тан у «Прибутті». Також цей роман є прикладом візуальної подорожі, де головний герой долає різні емоційно забарвлені етапи: наприклад, прибуття до нової країни чи повернення додому. Можна провести паралель з поділом «Убивства на сходах» на сцени, де події несуть так само різне емоційне навантаження відповідно до стадії розгортання сюжету.

2.3. Стилiстичнi аналоги та iлюстрацiї на iсторичну тематику

Для пошуку стилістики були обрані роботи ілюстраторів з різних країн, які присвячували свою діяльність історичній тематиці, роботі з костюмами чи іншими предметами; досліджували різні історичні періоди, зокрема ХХ століття. Найголовніший фокус дослідження таких аналогів – логіка автора при побудові історично достовірного образу та відтворення документальних деталей у поєднанні з актуальними стилістичними прийомами в ілюстрації.

На обраних роботах інтерес для дослідження становлять персонажі, деталі, графічна мова, технологічні прийоми, моделювання форми, ступінь реалістичності зображення, робота з історичними деталями, зокрема розглядаються роботи таких митців, як Range Murata, Isobel Kelly, RuiRiel, Juliette Bocal, DoveGraveyard, Takato Yamamoto (Рис.13, 14, 15, 16, 17, 18).

Деякі роботи поєднують історичний жанр з фантастикою, деякі залишаються в полі реалізму, проте всі обрані роботи об'єднані зверненням до історичної тематики і художньою інтерпретацією документальних джерел, створенням цілісної художньої реальності на основі конкретної історичної епохи із застосуванням авторського бачення митців. Якщо в роботах Range Murata, Isobel Kelly та DoveGraveyard є тяжіння в бік тривимірності і більш реалістичного моделювання форми, з можливістю створити глибокий деталізований простір, то ілюстрації RuiRiel, Juliette Bocal, та Takato Yamamoto тяжіють до площинності і умовності, більша увага приділяється локальності силуету, лаконічності висловлювання. В практичній роботі такі рішення можна поєднувати і чергувати в залежності від розміру і наповненості панелей на сторінці.

2.4. Аналоги обкладинки

Оскільки графічний роман присвячений особі Степана Бандери, то доцільною є портретна обкладинка. Аналоги підібрані відповідно до цього рішення. Окремо досліджено те, як інтерпретується образ суспільно відомих діячів в ілюстраціях та на обкладинках біографічних книжкових видань,

коміксів (Рис.19), зокрема «Stan Lee: a life» Боба Бетчлора, графічна адаптація «Щоденника Анни Франк» Арі Фольмана та Давіда Полонскі, «Девід Бові в коміксах» Ніколаса Фінета та Террі Лемі, «Майкл Джексон в коміксах» видавництва NBM, «Аль Капоне» Свона Мірейллі та П'єра-Франсуа Раді, «The great successor», над яким працювали Те Кин Ха та Бйон Сон Чой тощо. Загалом можна простежити логіку побудови таких образів: вона ґрунтується на загальноприйнятому в суспільстві судженні про особистість діяча, беруться до уваги характерні риси зовнішності та поведінки, ключові факти з біографії, що визначають сприйняття глядачем конкретної персоналії. Ці риси передаються за допомогою візуальних засобів задля створення з одного боку, виразного і промовистого образу, з іншого – адекватного фактичній дійсності. Поєднання саме цих факторів забезпечує створення вдалого художнього портрету зі збереженням зв'язку з реальністю. Тож, проаналізувавши ці аналоги, можна зазначити, що в рішенні обкладинки важливо передати не просто портретну схожість, але і створити цілісний концептуальний образ діяча, певною мірою перетворити його на персонажа.

Також розглядаються інші аналоги портретних ілюстрацій. Обрані взірці (Рис.20, 21) дозволяють побачити, що графічний стиль з чіткими межами силуетів, мінімалізм кольору і композиції, маєстатична поза персонажа – стримана, але не скута, а також дещо перебільшений ракурс фігури та відкрите обличчя – це саме ті деталі, які дозволяють створити якнайвиразніший образ лідера і авторитетного діяча.

Оскільки комікс поєднує біографічну оповідь про життя Бандери та паралельно зображає важливо історичні події, то було вирішено застосувати ефект подвійної витримки, аби створити враження двоїстого розуміння ідеї коміксу. Сам ефект, наразі розповсюджений у фотомистецтві, виник ще у другій половині XIX століття, тож його використання посилює в обкладинці враження вінтажності та зв'язку з минулим. Якщо розглянути наведені

приклади застосування подвійної витримки в ілюстрації (Рис. 22), то загальна ідея полягає в тому, аби сумістити два зображення, зробивши кожне з них видимим і виразним, зберігаючи при цьому ієрархічність силуетів. Це варто враховувати при роботі над власним твором.

2.5. Творчість Ніла Хасевича

Події «Вбивства на сходах» мають тісний зв'язок з діяльністю ОУН та УПА, тож це має бути відображено в загальному оформленні, зокрема в обкладинці, щоб зробити дизайн впізнаваним і дотичним до естетики тих часів та зазначених організацій. Ніл Хасевич – графік і дизайнер, чийі роботи супроводжують великий часовий проміжок діяльності ОУН та УПА та є визначальними при формуванні візуальної мови української визвольної боротьби, яку проводили ОУН та УПА з першої половина XX століття. Тому графіка митця дозволяє посилатись на неї у візуальному рішенні обкладинки. Хасевич створював дереворити, зокрема екслібриси, дизайни медалей та нагород, а також ілюстрації до журналів УПА, карикатури, бофони та майстерні шрифтові композиції [12], фактично ставши автором айдентики українського руху опору і надавши їй характерної і впізнаваної графічної мови[13]. Хасевич звертається до тем національно визвольної боротьби українського народу, засудження більшовицького режиму, використовує різноманітні елементи національної символіки і розробляє власний код символів УПА, наприклад в своєму коментарі до проекту медалей митець пояснює значення деяких елементів, як-от мечі або герб у вінку [14]. Після долучення до лав УПА, Хасевич працював у важких і не сприятливих для мистецтва умовах [15], тож його роботам властива монументальність графічних форм, як результат адаптування графічних технік до наявних умов праці. Його творам (Рис. 23), виконаним в техніці деревориту, притаманна характерна витонченість, чіткість та конкретність форми, продуманий баланс світлого і темного, умовність зображення, поєднання площинної і об'ємної мови, що разом створює велике різноманіття засобів виразності і

уможливлює подальше опрацювання творів Хасевича задля інтерпретації вже в контексті сучасних графічних практик і створення відсилки у конкретному творі. Постає Степана Бандери – одна з ключових для українського визвольного руху, його життєвий шлях цілком органічно поєднується з темами, які порушував Хасевич у своїй творчості, а отже і з візуальною мовою митця.

Висновки до другого розділу

Були розглянуті та систематизовані різні за виконанням, задумом на призначенням художні аналоги. Зокрема, це українські комікси в історичному жанрі, що допомогло ознайомитись з ринком і виявити головні читацькі тематичні та візуальні інтереси на цей момент часу. Окрім цього, тут розглянуті референси, що допомогли визначити загальну концепцію та композиційні рішення. Можна зазначити, що наведені підходи до організації композиційного простору є ефективними незалежно від жанру і сюжету і можуть бути застосованими в цьому проекті як концептуальна основа практичного виконання. До того ж, були проаналізовані аналоги стилістики та графічної мови і на їх основі визначено напрям подальшої роботи і застосування системи технічно-стилістичних прийомів у власній роботі, яка головним чином передбачає поєднання умовності і лаконічності з реалістичністю і передачею глибини зображення. Було здійснено дослідження портретних ілюстрацій для обкладинки і визначені основні особливості таких ілюстрацій, які мають бути враховані під час роботи над обраною темою, а також твори Ніла Хасевича - роботи, створені в часи згаданих в графічному романі подій, що відображають дух часу та естетику української боротьби. Загалом результатом підбору і аналізу аналогів стало знайомство з тим, хто і яким способом візуально розкривав та інтерпретував обрану або схожі теми, вивчення можливостей історичної ілюстрації, визначення головних рис, технік, засобів і прийомів, на яких має ґрунтуватись практична робота.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

В цьому розділі розглянуті технічно-матеріальні, стилістичні і композиційні особливості твору. Важливою умовою роботи є збереження особливостей жанру і дотримання меж, поміркованість під час поєднання в коміксі історичної дійсності та художнього вимислу. Провідна задача – зберегти в ілюстраціях протягом всього роману ідею про важливість наведених історичних подій і роль Степана Бандери в героїчній боротьбі українців, державотворчому процесі, силу духу народу і масштаб особистості лідера. Водночас, аби посилити художню та ігрову складові, в коміксі присутні елементи нуару і детективу. Тож художнє рішення спрямоване на дотримання балансу жанрів та жанрової цілісності всього твору, збереження поваги до першоджерела.

3.1 Загальне візуальне рішення графічного роману

Варто зазначити, що визначальною рисою візуального оформлення графічного роману є множинність сенсів. Стилiстика обрана відповідно до жанру історичної драми: вона поєднує чіткість і графічність та виразно виглядає саме в коміксі, водночас застосовано більш живописний підхід до використання кольору та більш реалістичне, об'ємне моделювання форми, збереження стриманості рисунка та реалістичні пропорції, аби герої виглядали живими та схожими на себе, оскільки ідеться здебільшого про реальні постаті. Така стилістика дозволяє обернути дійсні історичні події на художній твір та водночас додає матеріальності предметам; дає змогу документально зображати інтер'єри, архітектуру та інші деталі для відтворення атмосфери конкретного історичного періоду чи події.

Наскрізною практичною задачею графічного роману було виразно зобразити декілька окремих історичних періодів, але зберегти цілісність графічної оповіді. Для цього були застосовані художні рішення, які об'єднували б різні часи і місця подій: всі сторінки мають тоноване тло, яке імітує старий папір, що задає основу загальному кольоровому рішення та створює відчуття заглибленості в історію. Перехід між різними часами позначається іншою текстурою паперу, що дозволяє легко орієнтуватись в сюжеті і посилює ефект «історії в історії», який сценарно переданий розмовою Бандери з донькою Наталею. До того ж, використання тонованого тла сторінки зменшує контрастність між панелями і полем, що дає кращий результат друку. Також до загального рішення макету належать плашки для текстових довідок, що нагадують таємні записки, та додають коміксу ігрової, інтерактивної складової, а також колонцифри, оформлені у вигляді табличок з номером квартири, таке рішення виправдане стилістично, вони підважують велику кількість деталей у фреймах.

У графічному романі присутні декілька ілюстрацій реальних документальних матеріалів, що стосуються певних історичних подій (Голодомор, пацифікація 1930 року) – вони зроблені в сепії, аби зламати четверту стіну і показати історію реальною, без викривлень, оскільки деякі події – більше, ніж просто сторінки історії: це колективні травми тривалістю в покоління і мотивація протагоністів до дії і опору. Сучасна Україна має такий самий емоційний відгук і погляд на ті події, що і герої коміксу, бо боротьба триває. Загалом, колористичні пошуки ґрунтуються на використанні обмежених кольорових палітр, як і в наведених аналогах. Палітри підібрані відповідно до сюжету, вони змінюються з кожним новим епізодом, дозволяючи глядачеві легше орієнтуватись в русі сюжету.

Комікс побудовано так, що один епізод займає одну або декілька повних сторінок. Оскільки «Убивство на сходах» – це невеликий ваншот, до того ж, того ж такий, що розповідає про серйозні історичні події та містить велику кількість документальних деталей, то було вирішено відійти від стандартного для коміксів поділу на смуги чи іншої модульної сітки та застосувати натомість вільну композицію сторінок. Компонування панелей на сторінці здійснене з використанням діагоналей, нашарувань одних зображень поверх інших, асиметрії та відмови від правильних форм у загальній композиції сторінки, щоб додати динамізму і напруги відповідно до сюжету та відволікти глядача від автоматизованого сприйняття. З цією ж метою застосовується малювання з різних ракурсів, а також різні масштаби фігури людини. Баланс між документальністю та створенням нового всесвіту, в який глядач зможе зануритись і відчути себе за межами звичної реальності, полягає в тому, що деяку інформацію неможливо змінити чи інтерпретувати вільно, оскільки вона заснована на реальності, натомість в інших моментах, як-от композиція сторінок, автор може розпоряджатись зображенням на власний розсуд, без ризику створити викривлення змістів.

Часто обличчя, постаті чи предмети зображені фрагментарно, наприклад, коли треба чітко показати емоцію або особливу дію персонажа. Також цей прийом став важливим для зображення портретів совєцьких та нацистських лідерів та ідеологічної символіки: такий прийом дав можливість не акцентувати увагу на ній, хоча вона і є значущою деталлю для створення відповідного контексту, а натомість показати, що в центрі історії Україна і українські діячі. Наприклад, нацистські хрести на прапорах в сцені з допитом Бандери – зрізані межами панелі, а напис на воротах табору Заксенгаузен зображений дзеркально. Бульбашки під текст, окрім інформаційної функції, виконують також роль важливого композиційного об'єкта та тонального камертону. Вони розташовані за загальними правилами шрифтового

оформлення коміксу, аби читач зміг одразу ж визначити порядок читання, і водночас вони підтримують композицію сторінки. Подальше типографічне оформлення блоку здійснювала Катерина Базарова. Сценарій побудовано так, що подекуди реплік в персонажів небагато або зовсім немає, ключова інформація надається в коментарі на початку сцени, тож велика увага приділена саме візуальному наративу та комунікації з глядачем за допомогою зображення. Для цього використані загальні закони композиції та роботи з зображенням. Цей візуальний простір також лишає місце для уяви та глядацьких інтерпретацій.

Оскільки сценарій побудований саме під графічний роман, тобто під велику цілісну історію, що має зачин, основну частину, кульмінацію, розв'язку, то у візуальному рішенні це виражено використанням відповідних прийомів та ефектів. Це стосується кольорової гамми, кількості панелей на сторінці, їх розміру і форми, ракурсів всередині кадру, кількості деталей тощо. Наприклад, перед арештом Бандери, врівноважена та спокійна атмосфера його помешкання в Кракові змінюється напруженим очікуванням, коли кадр фокусується на великих зачинених дверях без будь-якої іншої дії. В сцені, де Богдан Сташинський, вбивця Бандери, намагається наздогнати його перед остаточним ухваленням рішення про вбивство, панелей на сторінках стає більше а їх розмір менше, що підкреслює сильний внутрішній неспокій і вагання агента. І навпаки, в сцені де Бандера перебуває на допиті у Кундта, панелі більші, а дії в них відбувається менше, час ніби розтягується задля нагнітання емоційної напруги, водночас використано багато діагональних скосів, які ніби підкреслюють ризикованість і непередбачуваність кожного наступного слова чи руху. Такі прийоми застосовані протягом всього роману.

Часто, оскільки цього потребує тема, в процесі роботи ілюстратор звертався до реальних візуальних аналогів: історичних постатей, задніх планів, деталей інтер'єру, транспорту, зброї, тощо. Деінде, де дізнатись вигляд достовірно неможливо, були створені уявні образи на основі загальних контекстуальних аналогів, наприклад, інтер'єри консульства СРСР у Львові, Краківського помешкання Бандери натхненні предметами інтер'єру 30-х та 40-х років ХХ століття. Сцена, де над вулицями Кракова пролітає літак, ґрунтується на реальній фотографії, водночас, потрібно було підключити художню уяву, аби зобразити реакцію людей, показати, як всі відволікаються і завмирають на мить, стурбовані моментом.

Враховуючи особливості сюжету та біографії Бандери, який часто змінював місце перебування – художнє рішення створює візуальну подорож місцем і часом, дозволяючи глядачеві подолати країни та історичні епохи в межах однієї розповіді. До того ж, предмети оточення здатні додавати контексту персонажам, впливати на їх психологічний портрет, як, наприклад, сцена в консульстві, де доброволець Микола Лемик оточений дещо хаотичним і підроблено розкішним інтер'єром, який демонструє несмак і відштовхуюче, вороже враження про совєтів.

В розділі 2. зазначалось, що обкладинка має фокусуватись на портретному образі, однак більш детальні пошуки візуального рішення обкладинки порушили змістову дилему межі поєднання художнього сюжетного твору з дійсною історичною основою. Чи має посил, який передає обкладинка, стосуватись лише подій коміксу, чи охоплювати більш широкий державотворчий контекст біографії Степана Бандери. Під час розробки обкладинки були розроблені декілька концептуально різних ескізів (Рис. 24, 25), деякі з них або розкривали історію як класичний історичний пригодницький роман або зображали згадану в історії архітектуру як

метафору суміщення різних світів. Зрештою, було ухвалене рішення, що остаточна обкладинка має відображати постать Бандери як ідейного лідера національної боротьби та відображати його погляди та внесок в історію України. Сама постать Степана Бандери зображена на основі фотографічних даних та згідно з визначеним у попередньому розділі вектором роботи.

Шрифтове оформлення обкладинки ґрунтується на використанні шрифтової пари *Philosopher* – універсального шрифту з загостреними зарубками – та *Kyiv* – антиквенного шрифту, який підкреслює українську ідентичність. Назву-логотип створено на основі *Philosopher* із застосуванням прийомів лєтерингу. Отримана шрифтова композиція підкреслює тематику графічного роману та строгість історичного контексту, вона ґрунтується на асоціаціях з стриманими архітектурними формами ХХ століття, а також елементами зброї. Цей шрифт став основним для обкладинки: його застосовано в оформленні корінця та задника. Підзаголовки оформлено більш живим шрифтом *Kyiv*. Така пара, а також ієрархія використання цих шрифтів, обґрунтовані потребою поєднання загальнодержавних процесів та ідеї про цінність особистості під час найважливіших суспільно-історичних моментів, події української історії та культури як частину загальних історичних процесів ХХ століття.

Кольорова гамма обкладинки – стримана червоно-чорна, традиційна для зображення тематики української визвольної боротьби зазначеного періоду. Композиція на тлі – символічна та формальна алюзія на творчість Ніла Хасевича та візуальної мови ОУН\УПА загалом. Прапори з гербами, мечі, вінки, стрічки, неглибокий об'єм та простір – відсилають до дереворитів, хрестів та медалей (Рис. 26), дизайнером яких був Хасевич. На звороті обкладинки зображено герб в поєднанні зі стягом, мечами, дубовим листям – композиція поєднується з фронтальною стороною обкладинки та

практичним виконанням, також відсилає до дизайну медалей та відзнак Ніла Хасевича. Листю дуба дослідники надають різне трактування, однак часто сходяться на тому, що дуб означає стійкість на довго тривалість, невмирущу справу. Також дуб часто можна зустріти в графіці ОУН/УПА. Ефект подвійної витримки, застосований до силуету Бандери, проводить психологічний паралелізм між Бандерою лідером і політиком та Бандерою – звичайною людиною, між історією цілої країни і ролі окремої особистості в її плині. Загалом, шрифтова композиція та ілюстрація на обкладинці утворюють ефект подвійного сприйняття: це і історія про національно-визвольну боротьбу, і пригодницький роман про вбивство. Символізм обкладинки є актуальним і зрозумілим для сучасного глядача: він покликаний провести паралелі між тогочасною боротьбою і подіями сьогодення, оскільки цілі і прагнення українського народу не змінилися.

3.2 Техніка виконання

Щодо технічного виконання коміксу, було застосоване цифрове малювання, як в більшості сучасних коміксів, задля зручності процесу роботи та якості готового макету. Такі програми, як Clip studio paint, для створення та макетування ілюстрацій, оскільки програма призначена спеціально для роботи з коміксами, та Indesign для збірки обкладинки. Загалом процес роботи побудований так, що спочатку на основі текстового сценарію була створена скетч-розкадровка (Рис. 27), 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 має сталі поля та загалом не використовує модульну сітку, що обґрунтовано задумом. Був застосований стандартний процес створення цифрових ілюстрацій: ескіз-рисунок, базові заливки кольором, рендеринг. Були

використані стандартні інструменти та можливості програмного забезпечення. Задля кращої якості ілюстрацій була обрана роздільна здатність 600 dpi, що не впливає на фізичні розміри макету, але дозволяє працювати з більшою кількістю дрібних деталей.

Висновки до третього розділу

Було розроблено комплексне рішення ілюстрацій, загалом блоку та обкладинки, зокрема здійснено пошук і обґрунтування стилістики, композиції сторінок та окремих панелей, продумані часові і просторові переходи, поділ на епізоди тощо. Загалом практичне рішення використовує засоби візуального сторітелінгу для досягнення потрібної комунікації з глядачем через окремі ілюстрації та комплексне оформлення книги. 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 в графічному романі. 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. Проаналізована реальна історична основа (факти і архівні документи, біографічні дані, реальні фото історичних діячів, предметів, локацій) та наданий сценарій задля орієнтування в темі і розуміння культурно-історичного контексту зображуваної історії та її візуального коду.

2. Обґрунтована актуальність і доцільність роботи над зазначеним проектом. Визначена важливість звернення до історичної спадщини та порушення тем національної боротьби в сучасному художньому творі, переосмислення цих подій за допомогою сучасних візуальних та технічних засобів. Встановлено, що наразі соціокультурні умови в Україні створюють попит на графічний роман за біографією Степана Бандери.

3. Розглянуто українські комікси на історичні теми, а також попередні візуальні адаптації, зокрема комікси, присвячені історії життя і вбивства Бандери чи інших подій цього періоду. 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. Зокрема це ілюстрації на історичні теми, аналоги коміксів з вільною структурою панелювання, портретні ілюстрації. Більш детально досліджена творчість та візуальна мова Ніла Хасевича для роботи над обкладинкою графічного роману.

5. На основі досліджених аналогів проведено пошук і визначення стилістичних, композиційних, колористичних та технічних рішень, загального напрямку візуального оформлення графічного роману відповідно до теми, сюжету та особливостей жанру проекту. На конкретних прикладах обґрунтовано застосування обраних прийомів у практичній частині роботи.

6. Паралельно з теоретичним дослідженням було виконано оригінал-макет на основі зібраної та викладеної інформації. Практична частина поєднує документалістику та художнє уяву, доступність графічного роману широкій аудиторії та індивідуальне художнє

бачення авторів. Твір виконаний з урахуванням поставленої мети та завдань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Коваль Н. Комікс – це мистецтво. Хтось сумнівається? URL: <https://chytomo.com/komiks-tse-mystetstvo-khtos-sumnivaetsia/> (дата звернення: 02.12.2024).
2. Holligan A. Diary of Anne Frank transformed into graphic adaptation. URL: <https://www.bbc.com/news/world-europe-41517570> (дата звернення: 10.12.2024).
3. Brewer L. Anne Frank relaunched in the world of comics and graphic novels. URL: <https://www.slideshare.net/slideshow/anne-frank-relaunched-in-the-world-of-comics-and-graphic-novelspdf/259703845> (дата звернення: 10.12.2024).
4. Вбивство з наказу КДБ. Юність Степана Бандери. URL: https://chtyvo.org.ua/authors/Koval_Omelian/Vbyvsta_z_nakazu_KGB_Uni_st_Stepana_Bandery/ (дата звернення: 10.12.2024).
5. Крупницький Л. Українська історія в коміксах. URL: https://www.bbc.com/ukrainian/entertainment/story/2008/10/081019_comics_ukrhstory_ie_is (дата звернення: 10.12.2024).
6. Taun Sh. The Arrival. URL: <https://www.shauntan.net/arrival-book> (дата звернення: 10.12.2024).
7. 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: 10.12.2024).
8. Графіка в бункрах УПА / за ред. Д. Баглая, П. Мегики, Л. Шанковського. Філадельфія : Пролог, 1952. 70 с.
9. Коваль О., Нептун. Вбивства з наказу КДБ. Журнал українського юнацтва «Крилаті» / упоряд. С. Липовецький. 2009. 146 с.
10. Парфецький. Л. Україна в боротьбі. Журнал українського юнацтва «Крилаті». 2007. 17с.

11. Hermanoczki S. A graphic journey: the Arrival home for Shaun Tan's immigrant. Writing the Ghost Train: Refereed conference papers of the 20th Annual AAWP Conference. The University of Melbourne. 2015. 12 p.
12. Даревич Д. Гроші УПА – графічні шедеври Ніла Хасевича URL: <https://uartlib.org/groshi-upa-grafichni-shedevri-nila-hasevicha/> (дата звернення: 10.12.2024).
13. Дьомін. М. Бойове мистецтво графіки і плакати у творчості Ніла Хасевича. *Світогляд*. 2016. № 6. С. 56–67. URL: <https://www.mao.kiev.ua/biblio/jscans/svitoglyad/svit-2016-11-6/svitoglyad-2016-6-12-dyemin.pdf> (дата звернення: 10.12.2024).
14. Хасевич Н. А. Найживіша галузь мистецтва. Твори / упоряд. І. Нагорна. Рівне : Азалія, 2009. 60 с.
15. Пилипчук. М. Митець-повстанець Ніл Хасевич: «Визвольна боротьба триває, українці б'ються!». URL: <https://www.volynnews.com/news/culture/mystets-povstanets-nil-khasevych-vyzvolna-borotba-tryvaye-ukrayintsi-biutsia/> (дата звернення: 10.12.2024).

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

Рис. 1 «Тарас Бульба» Костянтина Сулими (за Миколою Гологом)

Рис. 2 «Яритник» Геннадія Клименка і Дмитра Койдана

Рис. 3 «Характерник» Олексія Чорного і Дарці Зіроньки

Рис. 4 «Вдовичка» Ігоря Баранька

Рис. 5 «Кобзар» Іллі Бакути

Рис. 6 «Максим Оса» Ігоря Баранька

Рис. 7 Обкладинка коміксу «Воля», вид. The Will Production, 2018

Рис. 8 «Убивство з наказу КГБ» 1978, перевидання 2009 року.

Рис. 9 «Україна в боротьбі» 1953, перевидання 2007 року.

Рис. 10 Комікс «Undead Cases» авторка Ana Godis

Рис. 11 «Stand Still Stay Silent», авторка Мінна Сундберг

Рис. 12 «Прибуття», автор Шон Тан

Рис. 13 Концепт-арт до аніме-адаптації «Last Exile», художник Range Murata

Рис. 14 Ілюстрації RuiRiel

Рис. 15 Ілюстрації Juliette Bocal

Рис. 16 Ілюстрації Isobel Kelly

Рис. 17 Ілюстрація Takato Yamamoto

Рис. 18 Ілюстрація DoveGraveyard

Рис. 19 Приклади зображення реальних особистостей в ілюстраціях і коміксах

Рис. 20 Аналоги ілюстрацій до обкладинки

Рис. 21 Аналоги ілюстрацій до обкладинки

Рис. 22 Приклади застосування ефекту подвійної витримки

Рис. 23 Роботи Ніла Хасевича

Рис. 24 Ескізи до обкладинки

Рис. 25 Ескізи до обкладинки

Рис. 26 Відзнаки за проєктом Ніла Хасевича

Рис. 27 Ескізи-розкадровки до сторінок 38-39 та 42-43

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



Рис. 1 «Тарас Бульба» Костянтина Сулими (за Миколою Голодом)



Рис. 2 «Яритник» Геннадія Клименка і Дмитра Койдана

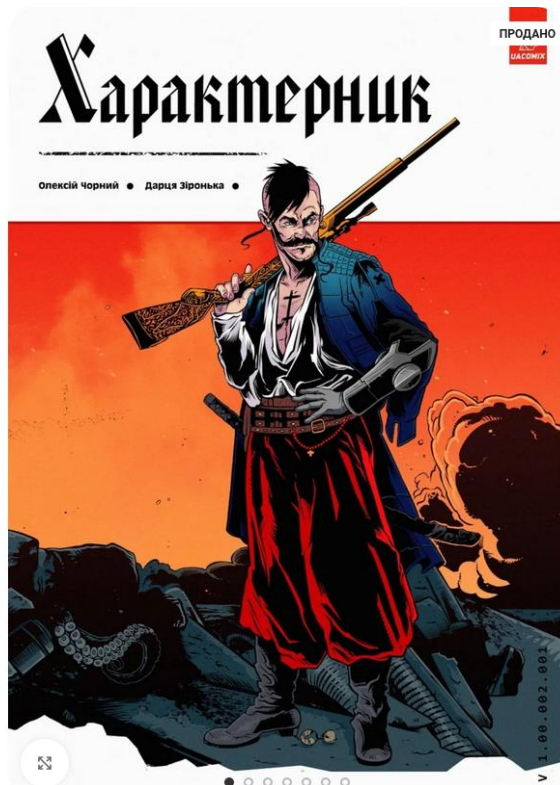


Рис. 3 «Характерник» Олексія Чорного і Дарці Зіроньки

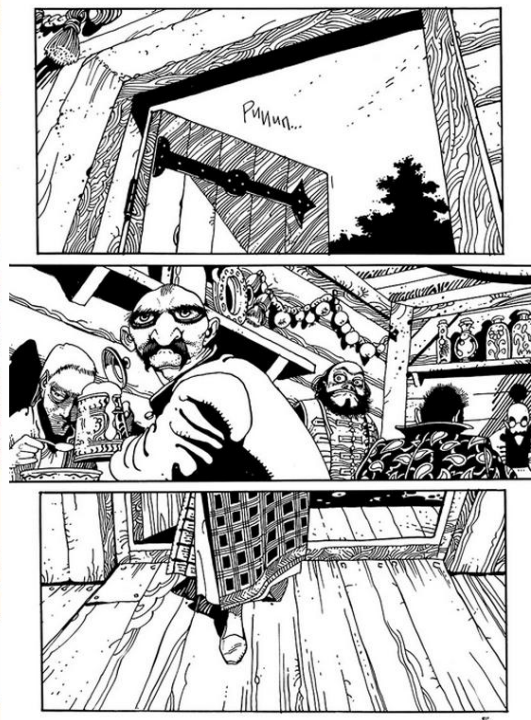
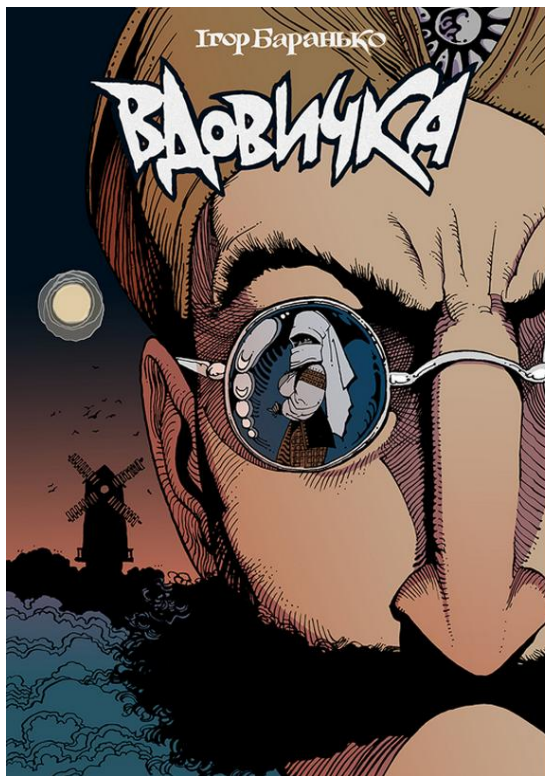


Рис. 4 «Вдовичка» Ігоря Баранька

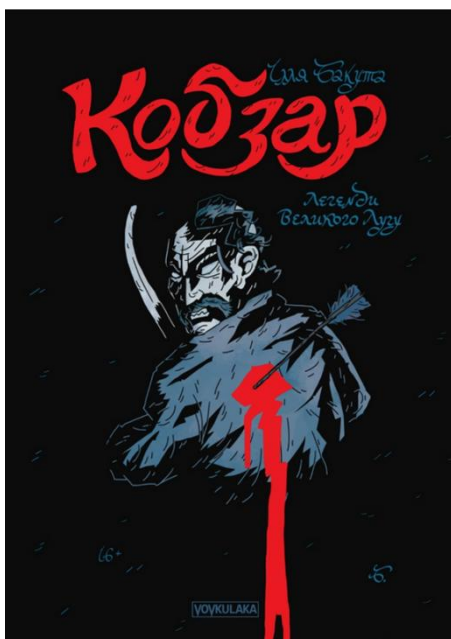


Рис. 5 «Кобзар» Іллі Бакути

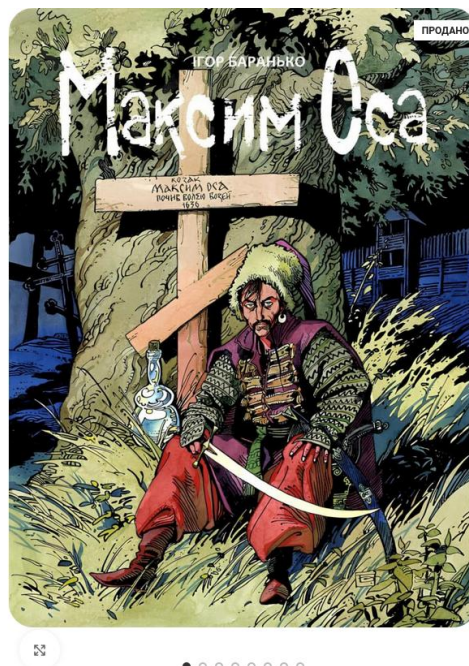


Рис. 6 «Максим Оса» Ігоря Баранька



Рис. 7 Обкладинка коміксу «Воля»



Рис. 8 «Убивство з наказу КГБ» перевидання 2009 року.



Рис. 9 «Убивство з наказу КГБ» перевидання 2009 року.



Рис. 10 Комікс «Undead Cases» авторка Ana Godis

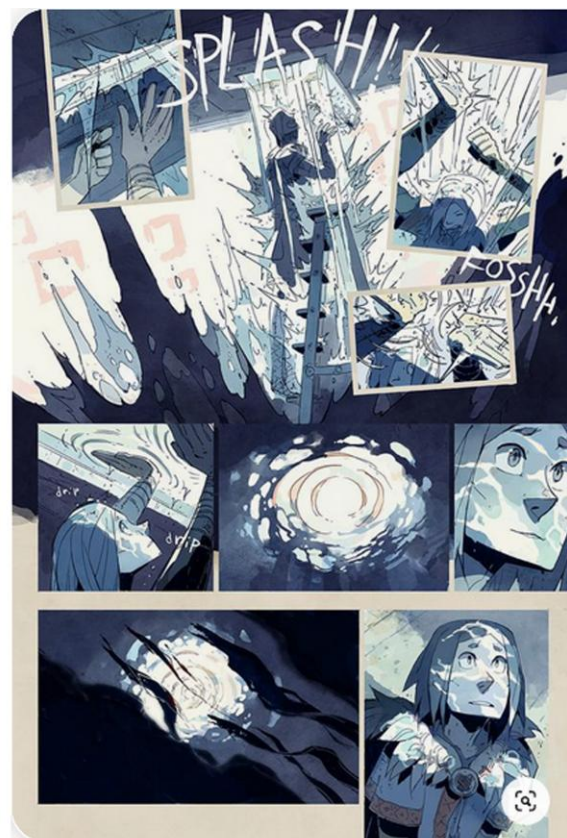


Рис. 11 «Stand Still Stay Silent» Мінни Сундберг

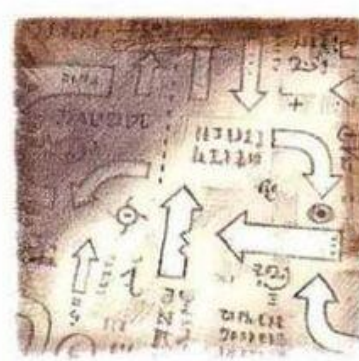


Рис. 12 «Прибуття» Шон Тан



Рис. 13 концепт арт до аніме-адаптації «Last Exile», художник Range Murata

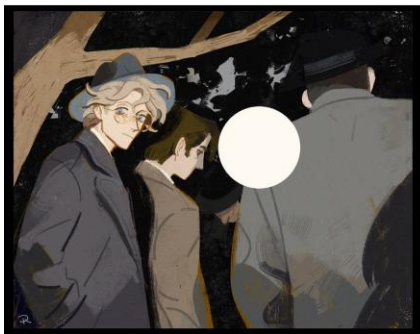


Рис. 14 ілюстрації RuiRiel

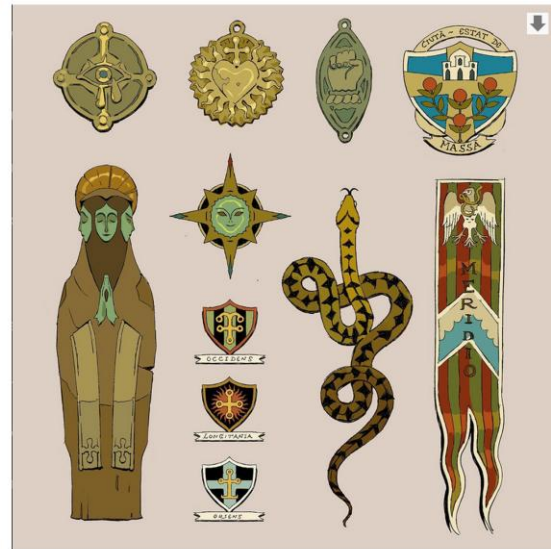
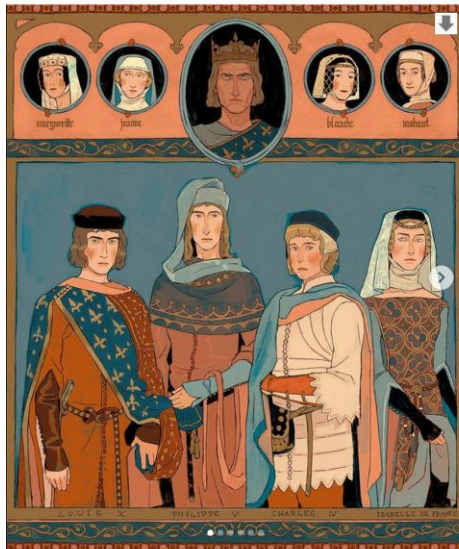


Рис. 15 ілюстрації Juliette Bocal



Рис. 16 ілюстрації Isobel Kelly

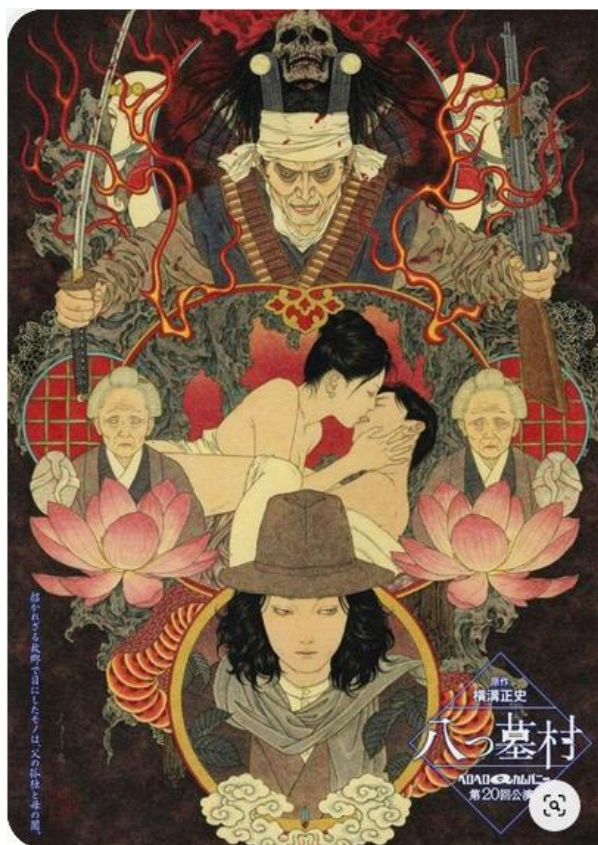


Рис. 17 ілюстрація Takato Yamamoto



Рис. 18 ілюстрація DoveGraveyard

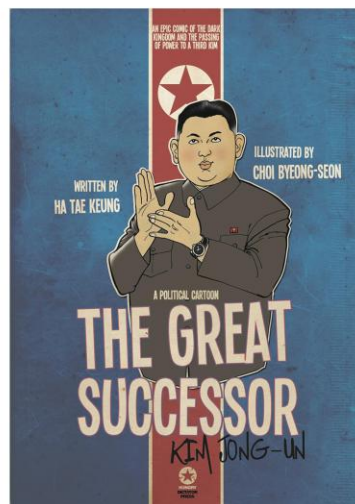
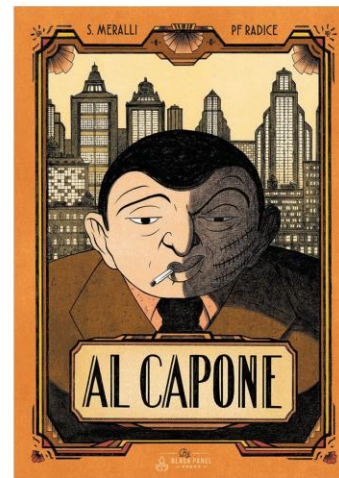
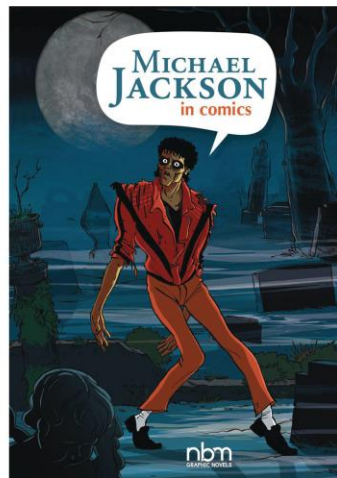
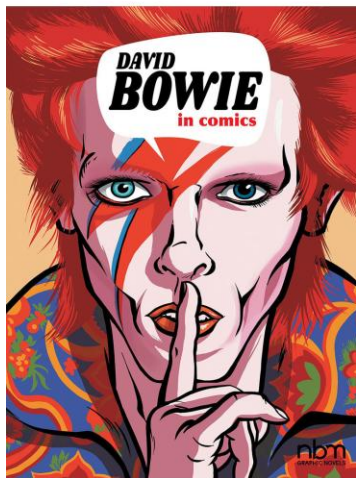
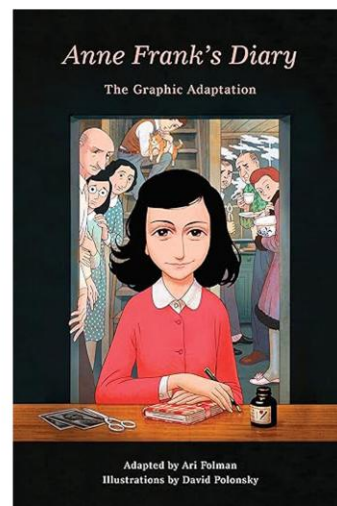
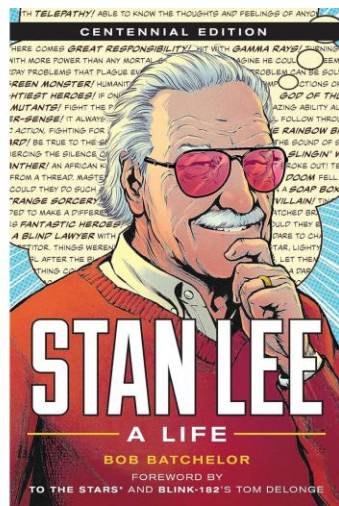


Рис. 19 Приклади зображення реальних особистостей в ілюстрації і коміксах

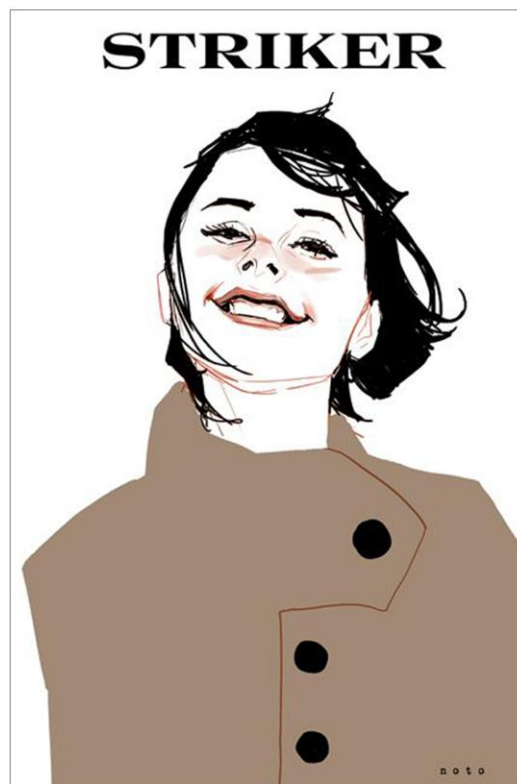
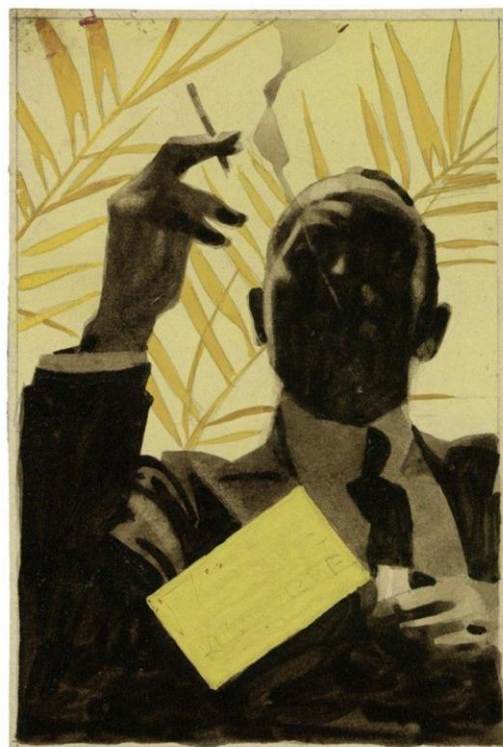
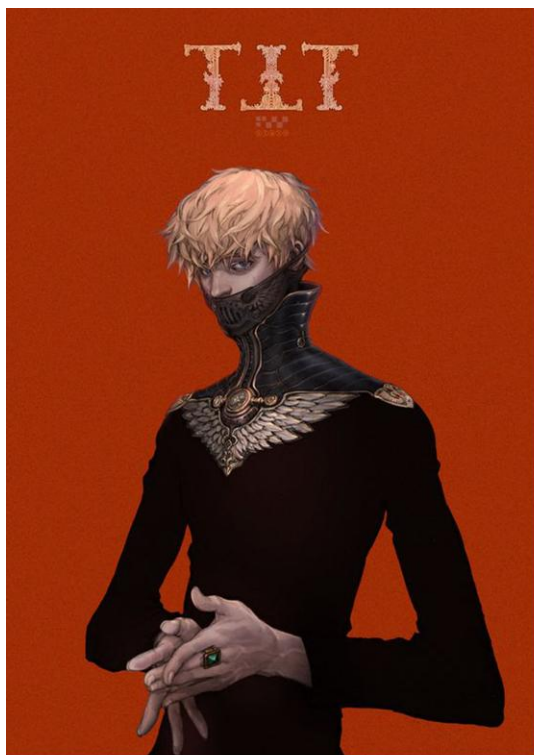


Рис. 20 Аналоги ілюстрацій до обкладинки

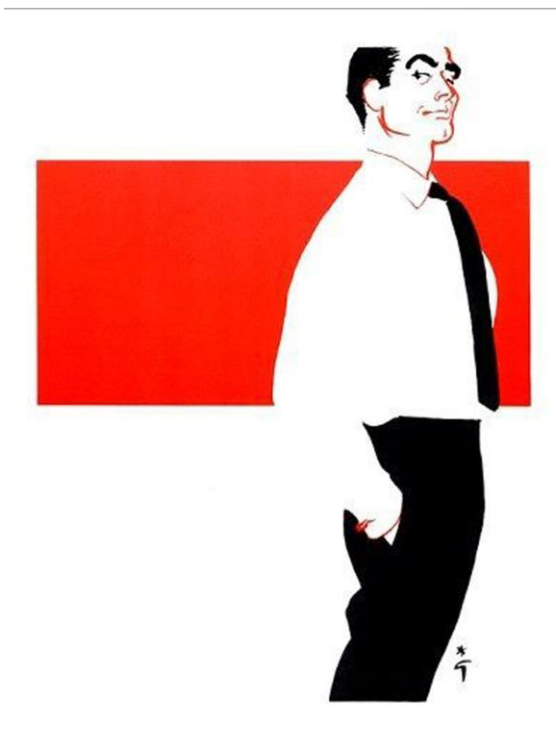


Рис. 21 Аналоги ілюстрацій до обкладинки

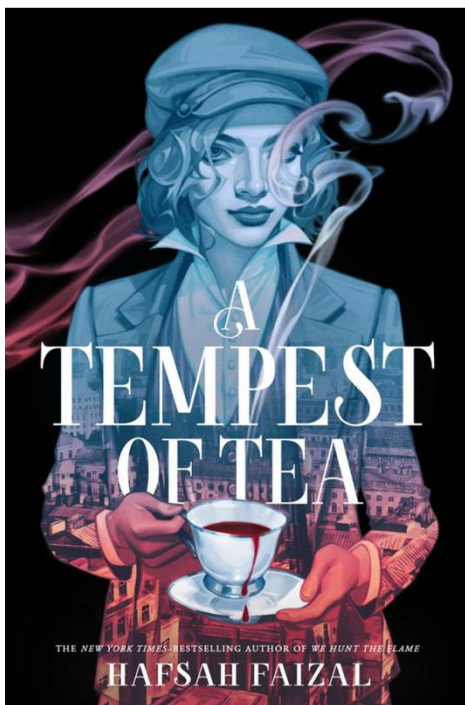
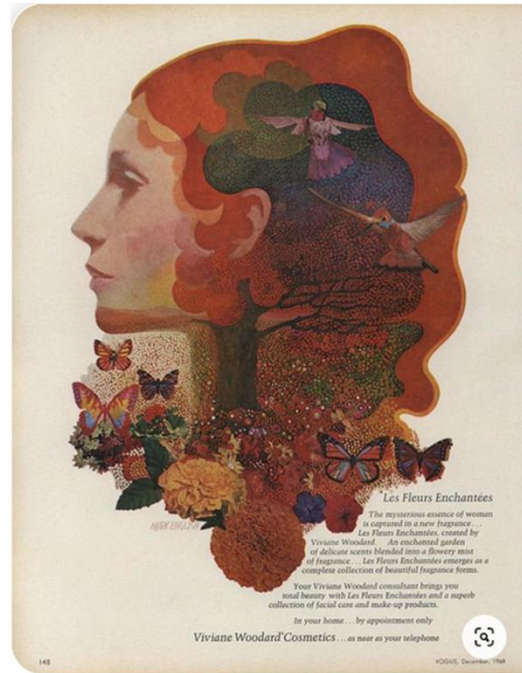


Рис. 22 Приклади застосування ефекту подвійної витримки

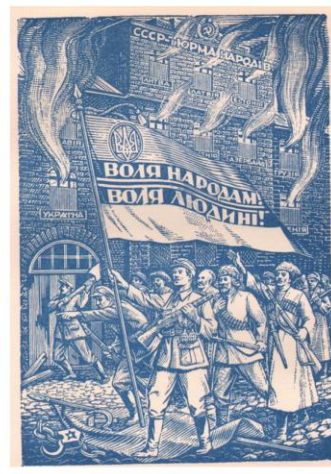
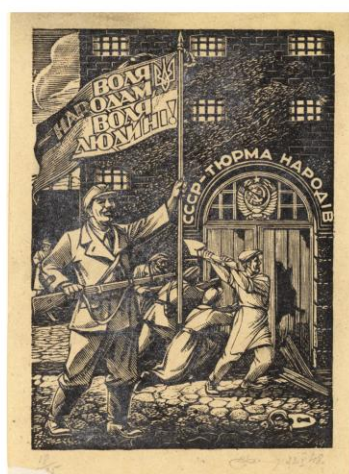


Рис. 23 Роботи Ніла Хасевича

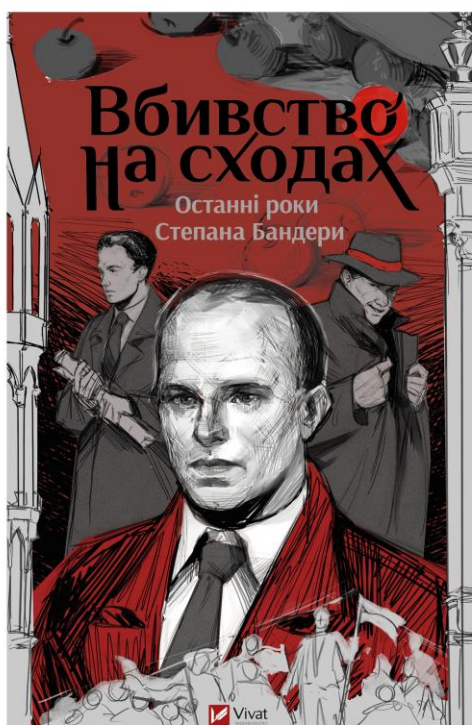


Рис. 24 Ескізи до обкладинки

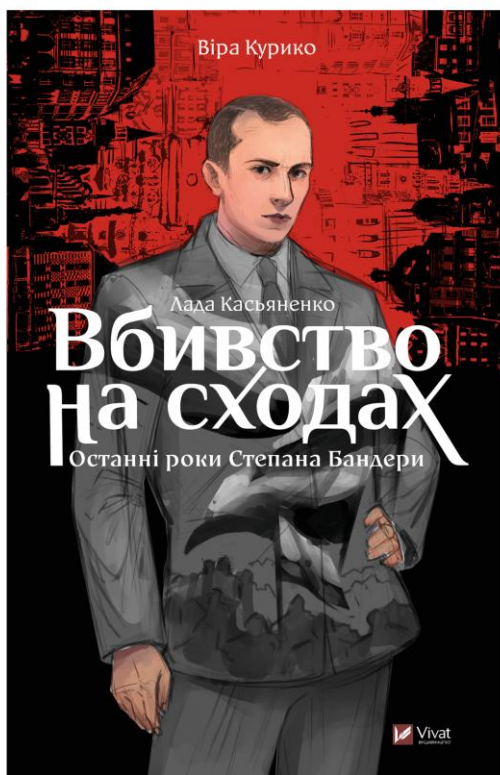


Рис. 25 Ескізи до обкладинки



Хрест Заслуги
проект N. 1.



Хрест Бойової Заслуги
проект N. 2.



Хрест Заслуги
проект N. 3.



Хрест Заслуги
проект N. 4.

ПРОЕКТИ ХРЕСТІВ:



Хрест Заслуги
проект N. 5.



Рис. 26 Відзнаки за проектом Ніла Хасевича

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»
Освітня програма «Графічні практики»
Кафедра Графіки

Магістерська робота на тему:
ІНТЕРАКТИВНА КНИГА «ЗИМОВІ СВЯТА»

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»
Кузьменко Євгенія

Науковий керівник
Доцент
Мельникова У. П.

Рецензент
Директор видавництва «ASTRA»,
головний редактор
Джавахідзе Н. Н.

Харків 2024ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ЗАДУМУ «Зимові свята»	7
1.1 Підхід до візуальної інтерпретації ідеї.....	7
1.2 Історія походження та розвитку інтерактивної книги	10
<i>Висновки до першого розділу</i>	<i>19</i>
РОЗДІЛ 2. ВІДРОДЖЕННЯ POP-UP: АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ. 21	21
2.1 Войтех Кубашта, Уолдо (Волдо) Хант та сучасні майстри інтерактивної книги	21
2.2. Світові зірки інтерактивної книги: Роберт Сабуда, Мэтью Райнхард, Бенджамін Лакомб та інші	24
2.3. Інтерактивна книга та її механік. Візуальна та тактильна взаємодія	27
2.4. Паперова інженерія. Особливості типографського друку.	32
2.5. Прототипи ілюстративного блоку.....	35
<i>Висновки до другого розділу.....</i>	<i>37</i>
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	38
3.1. Загальне візуальне рішення розробки книги	38
3.2 Техніка виконання	40
<i>Висновки до третього розділу.....</i>	<i>41</i>
ВИСНОВКИ.....	41
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	43
ДОДАТОК Альбом ілюстрацій.....	48

ВСТУП

У сучасному світі високих технологій, де гаджети стали невід'ємною частиною повсякденного життя, паперова книга зберігає свою унікальну чарівність, стаючи предметом передчуття задоволення та натхнення. Її привабливість полягає не лише у змістовному наповненні, а й у комплексному емоційному досвіді, який вона дарує. Це передчуття створюється гармонійним поєднанням тексту, зокрема ретельно підібраним шрифтом та його розміром, естетичною привабливістю обкладинки, із дрібними, але не менш значущими деталями, як запах свіжої типографської фарби чи приємними тактильними відчуттями від гортання сторінок. Паперова книга — це витвір мистецтва, який зачаровує всі відчуття, створюючи особливий зв'язок між читачем і твором. Більше того, безумовною є магія дитячої книги. Вона викликає інтерес у дітей і дорослих. Історія дитячої книги не досить тривала, але її багатогранність захоплює. Особливо коли звертаєш увагу на захоплення та цікавість з яким інженери художники та видавці беруться за розробку. Це є найбільший дитячий експеримент під назвою «а що буде якщо зробити так?, чи це буде цікаво?».

Вивченням питань інтерактивної взаємодії займалась Величко Н. В. [1:], Коржик Н. та Савченко О. М.. Також вагомий внесок у дослідження інтерактивних видань зробили такі вчені, як І. Г. Абрамова, В. Анохін, В. Балабанова, Ю. Бокарева, Л. Г. Борисова, Л. М. Городенко, М. Доусон, М. П. Єфімова, Д. А. Золотарьов, І. Ключник, Ю. Кузнецова, В. В. Лупенко, С. Моїсєєва, Е. Монтенаро, К. С. Мосюндз, М. Назаркевич, Л. В. Пироженко, О. І. Пометун, Н. Ф. Сбитнева, О. Сторож, Н. М. Фіголь та інші.

Конструкція і механіка інтерактивної книги приваблює дітей буквально з першого погляду, викликаючи інтерес та заохочуючи до пізнання. Різноманіття конструкції — від клапанів до тривимірних конструкцій, що розгортаються, викликає бажання гри та збуджує фантазію.

Еволюція інтерактивної книги та винахід поп-ап (pop up) – спливаючих, оживаючих конструкцій зробили переворот у відношенні до книги. Вона стала не лише носієм інформації, але й інструментом розвитку, де фантазія збуджується завдяки невербальним, а візуальним повідомленням та інженерним конструкціям. Застосування тривимірної композиції стало новою формою сприйняття - паперова конструкція зображення, що змінює форму при розгортанні в буквальному сенсі зачаровує глядача, сам процес гортання сторінок «оживляє» ілюстрації, а використання клапанів та рухомих елементів спонукають до досліджень та гри. Тривимірна конструкція дає можливість розширення художнього простору книжного блоку, переводить ілюстративний ряд з плаского зображення в об'ємне. Саме цей тип книги на наш погляд, є доречним для ілюстрації зимових свят. Більше ста років зимові дні напередодні Нового року та Різдва викликають у дітей чарівні передчуття. Героями книги є авторські ляльки, створені на кшталт дитячих, в народному вбранні. Обличчя героїв дещо схожі на маски колядників. Це уособлює їх з героями вертепу.

Книга передбачає момент гри, отже її прочитання не є одноразовим. Вкладишем до книги є фігурки – герої, учасники Вертепу, що підготовлені для подальшого використання їх у грі в якості власного вертепу, вигадуванні власних історій та можливо, власних персонажів.

Актуальність. Традиційні зимові свята завжди є елементом свята. Зараз, за умов постійного стресу та нервової напруги викликані звуками сирен, обстрілами, необхідністю проводити з дітьми час в укриттях, книга з якою можна пізнавати та взаємодіяти є актуальною. Вона передбачає широке коло використання – від наочного матеріалу для розповіді про національні традиції, стимулювання вивчення українського фольклору до простої гри вдома та вигадування власних сюжетів.

Новизна роботи полягає в аналітичному вивченні застосування авторської ляльки в якості ілюстративного об'єкту книги, використанні фотоколажу. Паперові ляльки - конструкції для подальшої взаємодії для власного вирізання, у вигляді вкладишу стануть додатковим інструментом

взаємодії та сприятимуть розвитку таких навичок як творчість, спілкування, взаємодія. Такий підхід до комплексного оформлення вирізнить книгу серед інших видань та зробить її пізнаваною серед аналогічних сюжетів.

Мета і завдання роботи. Метою роботи є створення пізнавально-розважальної інтерактивної книги з елементами гумору та гри, цікавої з комерційної точки зору – як подарунок.

Для виконання розроблено актуальний план:

1. Дослідити історію виникнення та розвитку інтерактивної книги.
Ознайомитись з попереднім досвідом використання ляльки як предмету ілюстрації, навести приклади фотоілюстрації.
2. Ознайомитись з особливостями вертепу та коляди як з особливими традиціями зимових свят.
3. Визначитись з характером книги, підходом до роботи, технічними та графічними засобами, технікою виконання.
4. Створити загальний ескізний вигляд роботи з метою пошуку кращих шляхів візуального та інженерного рішення.
5. Безпосереднє оформлення книги.

Структура роботи. Робота складається зі: вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу та загального висновку, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ЗАДУМУ «ЗИМОВІ СВЯТА»

1.1 Підхід до візуальної інтерпретації ідеї.

Українській нації, попри всі складні історичні процеси, вдалось зберегти унікальну національну культуру. До неї відноситься костюм, народні казки, звичаї святкувань, декоративно-ужиткове мистецтво з його рушниками, писанками, розписами, та унікальною українською лялькою. Саме цей момент народного іграшкарства став вирішальним при обранні майбутніх персонажів книги. Основним матеріалом для виготовлення народних ляльок були дерево та інші рослинні матеріали: кукурудзяне листя, лоза, солома трава. Ляльки виготовлялись з текстилю та глини і навіть із сиру. Наприкінці ХХ століття в світовій практиці виникає новий вид мистецтва – лялькарство. В Україні розпочинається нова хвиля народного мистецтва, яку можна назвати як відродження українського народного іграшкарства [11]. В цей же час відбувається відродження таких стародавніх традицій як святкування Коляди та Маланки [3;7;8;9;10]. Історія цих святкувань поринає ще у дохристиянські традиції. За твердженнями дослідників-етнографів [3] ця традиція прийшла до нас з Римської імперії, і розповсюдилась по всіх європейських країнах набувши місцевого колориту, пов'язаного із дохристиянськими звичаями. Для прикладу, карнавальні перевдяганнями властиві майже всім країнам Європи.

В українській міфології Коляда – Бог, що розпочинає Коло Свароже – Новий господарський рік. Коляда - це велике свято Різдва, народження молодого Божича - сонця, час, коли зимове сонце повертає на літо.

Сам обряд колядування простий. Колядники ходили від хати до хати, співали замовляння та побажання всіляких гараздів кожному дому та збирали пожертви (ласощі). Аби злі сили їх не розпізнали, колядники рядилися у маски: тура, кози, вовка, ведмеда, чорта. Ходили із восьмикутною зіркою, славили господарів - трудівників, бажаючи їм урожаю та багатства у новому «Колі Сварожочому» на щастя і добро, і богам і людям, піснями відганяючи від оселі та худоби злих духів.

Співали про те, що вони – прибульці з потойбічного світу, які переправились через море та прийшли до господаря з допомогою. Колядників називали «добрими, бажаними гостями», «Божими слугами», «посланцями з неба, що приходять раз на рік». Прихід колядників порівнювався з відвідуванням дома самим Богом.

У XVI сторіччі церква називала Коляду препоганим, язичницьким святом, коли «простолюдини збираються напередодні Різдва Христового, співають пісень, в яких і про Різдво Христове згадуюсь, і біса Коляду величають» [3], але ніякі заборони не змогли знищити народні традиції. Пізніше свято на честь Коляди було приурочене до Різдва Ісуса Христа. У піснях – колядках Господь означав Сонце, Пречиста Діва Марія стародавню Ладу, а св. Петро – Перуна.

З часом сюжети змінювались. Зараз ми знаємо колядки, що прославляють народження Сина Божого - Ісуса Христа. А самих колядників сприймаємо як народних акторів, які розігрують дуже різні історії – про добро та зло, про Біблійні сюжети, про сюжети з повсякденного життя.

Сучасне колядування це швидше театральне дійство і художня лялька найбільше передає цю образність.

Важливим етапом підготовки до свята був процес виготовлення масок. Спочатку їх вирізали з дерева, пізніше стали виготовляти в техніці пап'є-маше шляхом нашарувань. Саме простота та яскравість примітивних образів, екологічність та пластичність техніки, її наближеність до народних традицій стали основою створення персонажів для обраної теми.

«Колядники» це представлена в ігровій формі ілюстрація всього кола зимових свят, де дійові особи –ляльки, що символізують традиційні народні святкування, а ляльки, у свою чергу, виступають як символи, котрі пробуджують уяву, викликають асоціації зі спогадами та надихають на фантазію, зберігаючи зв'язок із традиційними народними святкуваннями.

Ляльки виконані в стилі примітивізму, або наївного мистецтва. Їх образи не є точним відтворенням національного одягу, або карнавального костюму. Вони

створені за мотивами національного українського, словацького, болгарського, польського одягу, адже така зимова переберія - святкування з карнавальними перевдяганнями, що, як згадувалось вище, властива майже всім країнам Європи. Звичайно, костюми та образи у кожному регіоні різні, але основні герої: Коза, Ведмідь, ватажок з зіркою та сама суть обрядів дуже схожі. Спрощені, наївні лялькові «обличчя з життя» схожі на дружні шаржи на веселого сусіда, чи знайомого, чи випадкову людину з транспорту. Все разом підштовхує вигадувати власні сюжети та історії.

Ідея використати стиль «наїв» виникла як протест проти сучасної тенденції в лялькарстві – тяжіння до досконалої краси, точної передачі людської анатомії та «солодкого» вигляду.

Більшість об'єктів створені в техніці пап'є – маше: нашарування слоїв паперу та використання паперової маси при побудові дрібних рис обличчя. Для розпису обличчя використані: темперні фарби, акрил, акварель, пастель та акриловий лак. Одяг виготовлено з вінтажного або «зістареного» різними натуральними способами текстилю. Волосся - з вовни або вовняної пряжі. Основною ідеєю при обранні матеріалу була екологічність використання матеріалу.

Створення ляльок як ілюстративних героїв книги було зумовлене бажанням з'єднати гру, народні традиції зимових свят, вертепу, показати виразність наївних образів. Відтворити цю образність у книзі стало можливим за допомогою фотоколажного поєднання елементів.

Книга орієнтована на дітей шкільного та молодшого шкільного віку. Діти люблять розглядати персонажів, незвичне використання фактур розвиває увагу і запрошує до улюбленої дитячої гри «давай грати ніби то оце є...». Для дорослих така ілюстрація є незвичною, вона несе елемент жарту, переключає увагу на світ мрії, збуджує фантазію, спонукає до гри, занурює до іншої естетики.

Дії в книзі розвиваються в календарному порядку свят. Свята розпочинаються з основних зимових свят: Св. Миколая, Різдво, Новий рік,

Маланка та Василь, Водохреща. Ці свята, як згадувалось вище, мають дохристиянське походження, ілюстрації створені з метою відтворити настрій дитинства, радості та безтурботності, без прив'язки до конкретної традиції, зберігаючи основний колорит свята та традиційність українського колориту. Зі зміною свята змінюється колористичне рішення ілюстрацій.

Інтерактивні елементи книги будуть спонукати до гри, лишаючи місце для вигадки власних пригод, що є невід'ємною частиною самого вертепу. Адже ілюстрації як візуальні об'єкти взаємодії, розвивають уяву. Збільшений формат книги обрано як найбільш зручний для дитячого користування.

Святкування різдвяних та новорічних свят пов'язують із казкою, добрими містичними історіями, і не дивлячись на множинність їх інтерпретацій в мистецтві, завжди лишається місце для нового погляду.

Формат книги був обраний згідно основної ідеї книги – запрошення до гри, заохочення до розповіді власних історій, зацікавлення українськими традиціями. Елемент розваги буде допомагати і дорослим, на певний час позбутись рефлексії війни та нервової напруги.

Обкладинка, як головний елемент першого сприйняття книги, яскрава, дещо гротескна, що пасує до самої ідеї карнавалу, виконана за допомогою фотоколажу.

Конструкція інтерактивної книги дає можливість розширення художнього простору книжного блоку, переводить ілюстративний ряд з плаского зображення в об'ємне. Надає додаткової можливості взаємодії через клапани, закрilки, вкладиші, підйомні конструкції та рухомі елементи.

1.2 Історія походження та розвитку інтерактивної книги.

Історія походження інтерактивної книги налічує близько 700 років. Найдавнішим прикладом інтерактивної книги є ілюстрований рукопис, атрибутований між 1090 і 1120 роками під назвою «*Книга квітів*» (*Liber Floridus*)

(рис.1). Це один із відомих зразків середньовічної енциклопедії, створений монахом Ламбертусом С. Аудомаро. Манускрипт являє собою прототип сучасної енциклопедії, містить дані про історію, географію, природничу історію і навіть ілюструє орбіти планет навколо Землі. Наявність інтерактивних клапанів дозволяє вважати цей рукопис першою інтерактивною книгою.

Наступний схожий рукопис датується XIII століттям. Він був створений бенедиктинським ченцем та істориком - Метью Парісом (Matthew Paris), який жив в Англії у 1200-1259рр. Це відомий середньовічний історичний трактат «Велика Хроніка» (Chronica Majora) досить тривалий час був важливим історичним джерелом в середньовічній Європі, він описував події від 1066 по 1259 рр., спирався на понад 200 хронологічних джерел, а деякі ілюстрації цієї книги були влаштовані у вигляді клапанів та паперових обертових елементів (рис. 2) . Вони нашаровувались одне на одне, і при певному обертанні утворювали своєрідний універсальний календар, що пояснював зв'язок між сезонами та фазами місяця та релігійними святами та допомагав ченцям вираховувати святкові дні. [21]

Близько 1305 року майоркинський поет, окультист, філософ Рамон Ллуль (Ramon Llul), спираючись на праці Ансельма Кентерберійського (XI ст) написав свою головну працю «Велике мистецтво» (*Ars Magna*). Рамон Ллуль намагався вивести християнське вчення до рівня раціональної дискусії. Для цього він використав математику та складні механічні методи, що в сучасному світі відомі як «Кола Лулліана» [44] . Фактично це перша «логічна машина», що складалась з декількох обертових паперових механізмів, що містили літерну або символічну інформацію. Обертові елементи склались з паперових дисків з написаними літерами або символами. Диски обертались окремо, що створювало безліч комбінацій ідей, ряд термінів або символів, пов'язаних із цими термінами, було розміщено по всьому полю. Цей обертовий механізм був більш складним (рис. 3), він дозволяв як обчислювати астрологічні положення зірок, так і виражати духовні концепції [25:35]

Петрус Аспіані Petrus Arrianus математик, картограф з Саксонії, приблизно у 1540 роках створив ще один унікальний трактат для імператора Карла V. Цей рукопис має назву *Астрономія імператора Astronomicum Caesareum* (рис. 4, 5). Книга також містила обертові механізми, якими користувались для розрахунків. Їх механіка містить круглі частини, що обертаються на втулках. Книга зберігається в Національній бібліотеці Шотландії в Единбурзі, Великобританія.

Винахід друкарського станка Йоганесом Гуттербергом в 1440х роках був визначальним для розвитку книги. Можливість друкувати пересувними літерами зробило революцію не лише для книгодрукарства, це започаткувало нову епоху просвітництва. І книга Петріуса Аспіані стала першою друкованою книгою з обертовими механізмами.

У 1543 р. Андреас Везалій (Andreas Vesalius) (1514-1564pp) з Брюсселя, використав паперовий інтерактивний механізм з шарів та клапанів для створення першого анатомічного атласу – книги «Про будову людського тіла» (*De Humani Corporis Fabrica Librorum*). Він показував анатомію людського тіла в семи накладених один на одний шарах і вперше застосував науковий підхід до вивчення будови тіла людини. Дивовижна праця Везалія широко розійшлася Європою (рис. 6).

Не менш популярним став наступний детальний анатомічний посібник німецького лікаря та математика - Йоханеса Реммеліна (**Johann Remmelin**) (1583-1632pp) «Дзеркало мікрокосму» (*Catoptrum Microcosmicum*), опублікований у 1619 році. Він являє собою три повносторінкові гравюри Лукаса Кіліана (*Lucas Kilian*) створені за ідеєю Реммеліна, що показують чоловічі та жіночі фігури, включаючи торс вагітної жінки, з десятками вигравіруваними підйомними клапанами, що ілюструють органи людського тіла. Ілюстрації зроблені таким чином щоб користувач міг віртуально розкрити людські тіла. На фігурі Адама розглянута робота серця, а фігура Єви демонструє роботу легенів. Для кожної гравюри створені клапани, схожі на тканину, їх покривають інші клапани, із зображенням окремих внутрішніх органів. Спочатку книга була створена для власного використання, але у 1613 році вийшли друком ілюстрації, в 1614 році

– вийшов текст без ілюстрацій і лише повністю з дозволу автора вся книга, у 1619 році. Інтерактивна механіка анатомічних атласів - клапани та паперові закрilки.

Формат книги - 465x358 мм. (рис. 7, 8)

До 1700-х років друкарська технологія розвинулась, що дозволило книгам вийти на масовий ринок. Це був час брошур, дешевих друкваних видань, газет і книг, спрямованих на всі верстви суспільства. Із середини вісімнадцятого століття інтерактивні механізми на папері також почали використовувати більш легковажними способами.

Англійський ландшафтний архітектор, Ланселот Браун, відомий також як Капабіліт Браун (Lancelot " **Capability** " **Brown**) (1715/16-1783). [24;] Відомий також як найвидатніший садовник Англії, [24], Капабіліті Браун спроектував понад 170 парків, багато з яких збереглись, а своє друге ім'я отримав завдяки здатності запевняти клієнтів, що їх садиби «здатні» до покращення. Для візуалізації він використовував механізм паперових закрilок. Таким чином, замовник міг швидко побачити ідею «до» та «після». Хоча К. Браун і був новатором у ландшафтному дизайні, використання паперових закрilок для візуалізації проєктів більше асоціюється з практикою Гамфрі Рептона. Цей відомий ландшафтний архітектор використовував "Red Books" з паперовими накладками для демонстрації своїх дизайнерських ідей клієнтам (рис. 9) та (рис. 9 (2)).

Томас Малтон (Thomas Malton) у 1775 році видає книгу «Повний трактат про перспективу в теорії та практиці; за принципами доктора Брука Тейлора». Ця книга – перша з відомих книг, яка друкувалась як комерційна. І перша з інтерактивних книг яка містить тривимірний елемент (поп-ап, або спливаючий елемент). Якщо потягнути за шнур, плоский механізм геометричної фігури перетворюється на об'ємний. Ця механіка допомагає архітекторам та художникам зрозуміти та розробити концепцію перспективи до своїх робіт (рис.10)

Окремо треба зупинитись на конструкції тунельної книги. Цей цікавий вид інтерактивної книги є поєднанням театральної декорації та акордеону. Перші книги датуються XVIII ст. Тунельна книга містить окремі сторінки, скріплені за допомогою складених смужок паперу з кожного боку. Збоку така конструкція нагадує акордеон. Ілюстрації всередині книги містять ретельно вирізані зображення, і складені купкою вони утворюють тривимірне зображення на кшталт театральної сцени. Загальний ефект – глибина та перспектива досягається додатково – обмеженням зорового простору. Для цього цупкий передній аркуш містить невеликий отвір, на кшталт замкової щілини. Ефект перспективи і тривимірного зображення утворюється коли глядач дивиться на панораму через невеликий отвір. Такий цікавий ефект заохочує розповідати історії. До середини XVIII ст. такі книжні конструкції мали назву " *Pin-shou* " (PeepShow) що можна перекласти як «підглядати». Назва «тунельна книга» (tunnel book) виникла пізніше, у 1851р. від книг, створених на честь будівництва тунелю під річкою Темза в Лондоні. (рис. 11). Надалі ця конструкція часто використовувалась в якості сувенірної продукції і як ілюстрації до значущих публічних подій - Великої виставки у Лондоні (1862р). У Сполучених Штатах тунельні книги присвячувались Всесвітній виставці (1893р) та Нью-Йоркському ботанічному саду [26].

Бібліотека музей дизайну Купера-Хьюїтта придбала тунельну книгу XVIII століття, яку приписують граверу та продавцю гравюр Мартіну Енгельбрехту (1684-1756) з Аугсбурга, Німеччина [58].

Дитячі книги, як жанр, з'явилися лише у XVIII столітті. Як бачимо їх відсутність пояснювалась відсутністю технологій. Британський дослідник дитячої літератури, Харві Дартон, зазначає, що дитячої розважальної літератури до 70х років XVIII століття не існувало [26].

Дітей не вважали членами суспільства, не зважали на їх потреби. Для суспільства вони були аморальними створіннями, яких треба спочатку навчити розрізняти добре від поганого. Промислова революція в Англії сформувала середній та заможний прошарок населення, адже вартість книг була чималою.

Крім того розвитку дитячої книги сприяли започаткування впровадження недільних шкіл (1780-ті роки). Зростання грамотних заможних громадян спонукало до розвитку дитячої книги.

У XVIII столітті англійський видавець Джон Ньюбері почав видавати байки для дітей у форматі, рор-уп. Його книги швидко стали надзвичайно популярними серед вищих класів Англії та Франції. Назви авторів більшості видань невідомі, оскільки авторські права на той час ще належали книготорговцям чи власникам преси. [17]/

Роберт Саєр у Лондоні видав першу з багатьох книжок-іграшок під назвою «Арлекінада» у 1765 році. Це були історії про Арлекіна та його спроби освоїти міське життя чи подорожі по світу. Невеликі книжки являли собою аркуш, складений вчетверо, закріплений у верхній і нижній частинах складок. **Під клапанами** містились текст або малюнки. Перші арлекінади носили повчальний характер і призначались для дорослих, але незабаром англійський видавець Роберт Саєр почав випускати книги, присвячені виключно дітям, дозволяючи їм фантазувати про історії та персонажів з усього світу, і щоразу відкривати чудові ілюстрації, розфарбовані вручну (рис. 12).

У 1850-х роках з'явилися перші рухомі книжки, анімовані шляхом вставлення паперових вкладок, і ці книжки були опубліковані великими тиражами в 4000 або більше друкарнями та видавцями Лондона Dean & Son. Рухливі елементи зі стрічковими язичками були зроблені з паперу, з'єднаних дротяними опорами, розфарбованих вручну та зібраних вручну. Dean & Son з гордістю називали себе «творцями дитячих рухомих книг». Так, сьогодні ми маємо приклад їх досвіду в *паперовій інженерії*, термін, який сьогодні використовується для опису паперової механіки. Першою офіційною «тривимірною книгою» вважається книга «Червона шапочка», опублікована в 1855 році видавництвом Dean & Son.

Поліграфічна технологія робила гігантські кроки в покращенні передачі кольору та якості. Німеччина була лідером у цій галузі, і видавці швидко побачили можливості. У Нью-Йорку фірма McLoughlin Brothers стала лідером у

виданні недорогих ілюстрованих дитячих книг. Використовуючи європейські ліцензії, розробляючи власні мобільні пристрої та використовуючи переваги яскравого кольорового хромолітографічного друку на масляній основі, який чудово підходить для дуже великих тиражів, McLoughlin відкрив ринок з необмеженим потенціалом. Нова технологія інколи ставала важливішою за історію, яка була прикріплена, і правила полем складки-гармошки, кола, що розчиняються, та інші трюки. *Серія «Маленький шоумен»* використовувала багатошарові вирізані ілюстрації, прикріплені одна до одної, які піднімалися, коли відкривалася обкладинка, а деякі видання постачалися з рухом із вкладками (рис. 14, 15).

Томас Дін і син був першим видавцем, який випустив книги з рухомими елементами великим накладом. Протягом 1860-х років вони випустили широкий вибір інтерактивних книг. У їхньому виробничому відділі працювали кваліфіковані майстри та художники. Вони спеціалізувались на механізмі трансформації, де картинка була поділена на рівні частини, і потягнувши за вкладку, картинка чарівним чином перетворювалася.

1880-х і 1890-х роках німецьки митці винайшли техніку хромолітографії завдяки якій можливості друку розширились.

Рафаель Тук та сини (Raphael Tuck and Sons) – видавництво німецького емігранта, започатковане у 1870 році у Лондоні. Видавництво «Отця Тука» створювало конкуренцію Томасу Діну. Їх видавниче виробництво виробляло пазли, картки та паперові ляльки. У 1882 році Рафаель Тук став британським громадянином і офіційним видавцем королеви Вікторії. В рухомих книжка «Отця Тука» діючими елементами були клапани, що розгорталися, відкриваючи багатошарові тривимірні сцени, або механізми «тягнути за язичок» та «піп-шоу».

Ернест Ністер **Ernest Nister** (1842-1909) видавець і друкар рухомих книжок для дітей . Він придбав літографічну майстерню в Нюрнберзі та друкував книги для лондонських видавців. Книги з картинками що

обертаються, розчиняються та стоять створили дитячий світ Вікторіанської доби. У 1888 році він став самостійним видавцем з офісом в Лондоні. В останній чверті XIX століття **Ністер** спеціалізувався на високоякісному кольоровому друку для дітей (рис. 16). Пересувні книжки з різними механізмами стали його візитівкою після 1890 року (коли була опублікована перша книжка з вертикальними картинками (stand up)). Він також створив численні книжки з малюнками, щорічники, вірші, дитячі віршики, календарі та вітальні листівки, працював із багатьма письменниками: Кліфтоном Бінгемом і Робертом Елліс Маком, а також ілюстраторами, зокрема Евелін Ленс, Гаррієтт М. Беннетт, Едіт А. К'юбітт і Розою Петерік. Ернест Ністер вдосконалив техніку, використану в дизайні «чарівних вікон», «розчинних картинок» і спливаючих книжок, видавши їх у своїй фірмі в Нюрнберзі. І був першим, хто винайшов *автоматичні* спливаючі книги. До **Ністера** спливаючі вікна потрібно було вручну переводити у вертикальне положення.

Лотар Меггендорфер, карикатурист, лялькар, художник і творець геніальної паперової магії зі свого видавництва в Мюнхені став першим художником, який моделював свою роботу. Він розробив концепції, виготовив готову ілюстрацію та розробив механічні макети та форми, які були готові для видавця. Результатом стали всесвітні видання багатьма мовами. Меггендорфер став відомий тим, що розробляв складні важелі та висувні вкладки, які були приховані між сторінками. Він використав багато нових механічних елементів, таких як котушки мідного дроту та металеві заклепки. Він був першим, хто запровадив одночасні кілька рухів від однієї вкладки, керованої прихованими складними важелями, скріпленими крихтними завитками мідного дроту. Меггендорфер був генієм із чудовим почуттям гумору та дотепністю, і він ніколи не був передбачуваним у тому, що створював для своєї аудиторії. Наприклад, йому вдалося відтворити сцену величезного бенкету, за допомогою однієї вкладки, яка рухала очима, ротами, руками та ногами всіх гостей. Сьогодні на його честь названа щорічна нагорода за поп-ап книжку. Однак і за

часів Меггендофера, спливаючі книги все ще були досить дорогими та доступними не всім (рис. 17).

До кінця 1920-х років індустрії рухомої книги знадобилось, щоб оговтатися від воєнних потрясінь і мати можливість створювати та пропонувати нові концепції.

Новий крок у інженерії рухомих інтерактивних зробили С. Луї Жиро (S. Louis Giraud) в Англії (1930-ті роки) разом із Томасом Брауном створили те, що вважається справжньою спливаючою книгою, з тривимірними окремо вертикальними спливаючими вікнами, які можна було переглядати з усіх боків. Кожна книга містила принаймні п'ять спливаючих ілюстрацій. Надруковані на дешевому целюлозному папері через післявоєнне нормування та офсетний друк, ці книжки оздоблені малюнками, які з'являються у формі моделі, вони були дешеві і швидко набули популярності серед широкої аудиторії. Невдовзі Л.Жиро започаткував власне видавництво «Strand Publications». Тут вийшла серія книг (рис.18).

Стефан Луї Жиро запатентував механізм паперової конструкції, яким дав назви: «рухомий як живий» - stand-up life-like, «оживаючи малюнки» - pictures that spring to life, «живі фігурки» - living models. Видавництво проіснувало до 1949 року та випустило 16 книжок, які виходили щороку. Назву «живі моделі» книга отримала завдяки унікальним конструкціям складання паперу, коли кожен сюжет розгортався на подвоєній сторінці, а конструкція дозволяла роздивлятись сцену з різних боків, до того ж дії персонажів могли продовжуватись після відкриття сторінки [27]

Саме ці книжки вважають першими дитячими рухомими книжками.

Велика Депресія призвела до більш жорсткої економії, і книговидавці шукали нових ідей або явно ігнорували обмеження авторського права! Видавництво «Blue Ribbon Books» (Блакитна стрічка книги) в Америці повторило те, чого Луї Жиро з великим успіхом досяг в Англії. Гарольд Б. Ленц - людина, яка стоїть за «Блакитною стрічкою», повторив механіку та досвід європейських книговидавців та опублікував серію книг, пов'язаних з

мультиплікацією Уолта Діснея. У 1935 році «Blue Ribbon» продав понад 300 000 книг, і вперше було запатентовано термін «Pop-Up», його вживали як рекламу книги (рис. 19, 20).

Джуліан Вер (**Julian Wehr**) розробив дизайн для видавців у Нью-Йорку та за 10 років виготовив понад 30 рухомих книг, використовуючи механізм вкладок для створення кількох рухів, що імітують Меггендорфера, за допомогою недорогих методів виробництва на основі пластикової спіральної палітурки та дешевого легкого паперу. У 1938 році анімація Джуліана Вера для дитячих книжок була запатентована як «рухомі ілюстрації», які переміщують зображення вгору, вниз і горизонтально одночасно одним рухом. Його персонажі приводились у дію вкладками, розташованими внизу та з боків сторінок книги, вони та рухалися вперед і назад через прорізи на сторінках. Запатентована ідея полягала в фоновому малюнку з частинами, які переміщувалися за допомогою шаблону, що маніпулював вкладками, з'єднуючи ці частини. Шаблон був закріплений у фіксованій точці конструкції механізму, і це дозволяло компонентам рухатися назад і вперед, вгору і вниз, навколо— за бажанням читача. Першою книгою, розробленою Джуліаном Вером, яка вийшла на ринок мобільних книжок у 1942 році, були *«Захоплюючі пригоди Скрипаля Фінні»*. Більшу частину роботи Джуліана з рухомими книгами було реалізовано друкарнею Duenewald у 1943-1946 роках (рис. 21).

Висновки до першого розділу

Ідея створення інтерактивних книг не є нової. Механіку книги використовували у наукових цілях: у філософії, анатомії, математиці, астрономії, релігієзнавстві, архітектурі, навіть при плануванні військових дій. Але складні елементи що спонукають до гри, розвивають уяву провокують нові винаходи, інтерактивна книга набула лише двісті років тому, коли отримала призначення дитячої книги.

Загальна концепція книги полягає у створенні інтерактивної книги з використанням лялькових персонажів в якості головних героїв та фотоколажних ілюстрацій для створення фону. За рахунок поєднання фактур буде посилюватись ефект тактильності та гри. Використання саморобної ляльки у стилі «фолк арт», вдягнених у стилізоване національне вбрання згідно дійовим особам карнавалу (переберії) та різдвяних історій, буде надихати дітей до власної творчості. Авторка сподівається що робота буде корисно не лише як розвага, але як і просвітницький і розвивальний матеріал при роботі з дітьми, або проведенні дозвілля. Дасть змогу подивитись під іншим кутом на народну творчість, на її можливості в якості ілюстративного та розважального елемента. Пригорне увагу до використання вторинних матеріалів як екологічного матеріалу для творчості. Книжкові ілюстрації являтимуть собою серію фотоколажів. Саме цей метод краще відтворить предметність та фактурність персоніжів.

Перед початком практичної частини буде наведено аналіз аналогів використання схожих за ідей та механік використаная інтерактивної книги.

РОЗДІЛ 2. ВІДРОДЖЕННЯ POP-UP: АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ.

2.1. Войтех Кубашта, Уолдо (Волдо) Хант та сучасні майстри інтерактивної книги.

Войтех Роберт Володимир Кубашта (Vojtěch Kubašta)

Войтех Роберт Володимир Кубашта (Vojtěch Kubašta) фактично віродив механічну книгу у післявоєнній Європі. Войтех Кубашта, чеський архітектор, художник, графічний дизайнер. Створив біля 120 механічних книг, в основному використовуючи «V-подібні» механізми, досягаючи приголомшливих ефектів завдяки простому, але вражаючому дизайну. [53]

Войтех Кубашта народився у 1914р. у Відні. У 1918р. його родина переїхала до Праги. У 1938 р. він закінчив архітектуру та цивільну інженерію в Політехнічному університеті в Празі. В цей період тут читали лекції майстри живопису, графіки та ілюстраторів, оскільки спеціальність архітектора вважалась більш мистецькою. З 1940 року Войтех Кубашта працював оформлювачем книг та ілюстратором. Кожного різдвяного сезону він проектував та ілюстрував нові вертепи, в яких він відображав традиційну чеську атмосферу Різдва. У 1956 році Войтех Кубашта створив свою першу механічну книгу «Червона шапочка» та запропонував її видавництву ARTIA, яка була державною зовнішньоторговельною корпорацією. Наступні ілюстрації побачили світ у 1962 році. Видавництво Golden Pleasure Books представлено його ілюстрації в книзі Роджера Ланселін Гріна «Одного разу давно». Книга містила 70 казок з різних країн та культур. Книга перевидавалась ще два рази - у 1966р та 1967р. .

Скорочена версія книги (35 казок та 140 сторінок) під назвою «Once Upon a Time: Folk and Fairy Tales of the World» вийшла друком в 1962 році у видавництві Golden Press (Нью-Йорк) та The Musson Book Company (Торонто). Ці видання містили ті самі ілюстровані макети, але лише половина (35) казок, загалом 140 сторінок. Поп-ап ілюстрації Войтеха Кубашти зробили його відомим ілюстратором та книжковим дизайнером.

На сьогоднішній день продано більше 35 мільйонів примірників його книг, а його твори перекладені 24 різними мовами. Оригінальні видання Кубашти користується великим попитом серед колекціонерів мистецтва в усьому світі. Серед них: «Як Колумб відкрив Америку», «Кіт у чоботях», Попелюшка, «Джек і бобове стебло» та інші.

Уолдо Хенлі Хант (Waldo Henley Hunt)

Книги Войтеха Кубашти безпосередньо сприяли ренесансу книжної поп-ап індустрії Сполучених Штатів, яку зараз називають другою золотою ерою поп-ап книг.

Уолдо Хант народився 1920 р. у Чикаго в родині священика, навчався в місцевому коледжі, повернувшись після Другої світової війни, займався рекламою. Одного дня, на П'ятій авеню, в Нью-Йорку, на вітрині магазину він побачив дитячу поп-ап книгу з Чехословаччина. Це була книга чеського художника Войтеха Кубашти. Можливо припустили книгою була саме «Once Upon a Time: Folk and Fairy Tales of the World». З того часу відновлення механічної книги стало справою його життя «Я знав, що знайшов чарівний ключ», — сказав він 2002 року.

Книги з підйомними складками були занадто дорогими, оскільки доводилося робити вручну. Для США таке виробництво було дорогим [56]. Варшавський договір перешкодив Сполученим Штатам імпортувати книги Кубашти з Чехословаччини.

Уолдо Хант вийшов на ринок, найнявши кваліфікованих майстрів із високими технічними навичками. Здешевити роботу зі зборки книг вдалось, встановивши партнерські відносини з компаніями на Далекому Сході та в Південній Америці. (рис. 22 [46])

Ці складові на додачу з невтомною енергією та власною зацікавленістю зробили Уолдо Ханта тим, хто відтворив поп-ап книгу у Сполучених Штатах. Він мав талант знаходити талановитих інженерів паперу та креативну молодь, яка винайшла нові способи зробити свої книги свіжими та живими. [55]

У 1965 році Хант створив Graphics International, яка випускала механічні книги для видавництва Random House. Першою механічною книгою проданою Хантом, були «Спливаючі загадки Беннетта Серфа» (Bennett Cerf's Pop-Up Riddles). Протягом двох років для Random House, разом з Кристофером Серфом було створено понад тридцять механічних книг. Щоб зібрати складну механіку книг, Уолтер Хант зібрав квалікованих майстрів, які щоразу робили механізми більш складними. [39]

У 1969 році Hallmark Cards придбала Graphics International і, випустила понад сорок найменувань із Hallmark. На початку 1970-х Хант заснував Intervisual Communications у Лос-Анджелесі. Тонке почуття гумору Уолтера Ханта додавали шарму його книгам. Яскравим прикладом став випуск у 80-х роках механічної книги для дорослих з рухомими малюнками «Дівчини Гібсона» книга мала назву «Неслухняні дев'яності» (рис. 23)

Мінімалістична дитяча механічна книга для дітей «Скільки жуків у коробці?», була першою у співпраці з Девідом Картером [21]

Анатомічний атлас «Людське тіло» Джонатана Міллера лише за ідеєю схожий на «Дзеркало мікрокосму» Йоханеса Реммеліна. Механіка книги побудована на принципі розвороту V-образних складок [50]. Гумор та проста блискуча ідея інженерії зробили дитячу книгу Яна Пієнковського «Час обіду» (Jan Pienkowski.Dinner Time), об'єктом для гри з дітьми дошкільного віку. Рухома частина – це пащі різних тварин, зроблений також образною складкою. При відкритті розвороту, паща відкривається, що виглядає ніби тварина оживає та говорить. Інша частина тварина намальована на білому тлі. Текстова частина займає небагато місця, отже лишає місце гри та фантазії читача та дитина. (рис. 24) Якісне виробництво також відіграло важиву роль у популярності книги. [50].

До 1970 року авторство інженерів не включалося до творців книг. Іб Пенік, датський інженер з виробництва паперу, став відомим у 1970 році в «The Dwindling Party» Ханта. У 1980-х роках було видано кілька чудових публікацій із

визнанням таких інженерів паперу, як Рон ван дер Меєр, Девід Картер, Чак Мерфі та Роберт

Сьогодні Intervisual Communications, або ICI, випускає на ринку велику кількість поп-ап книг. Уолтер Хант значно розширив привабливість спливаючих вікон, створивши дизайн для дорослих і дітей, початкової цільової аудиторії спливаючих вікон. Він також інтегрував багато технічних досягнень у їх створення та виробництво [54;55;56]

Уолтер Хант популяризував рухомі книги з середині двадцятого століття по теперішній час.

2.2. Світові зірки інтерактивної книги: Роберт Сабуда, Метью Райнхард, Бенджамін Лакомб та інші

Сьогодні у сфері створення тривимірних книг працюють відомі дизайнери такі як: **Роберт Сабуда (Robert Sabuda)**, визнаний майстер тривимірних зображень. Його книга «Різдвяний алфавіт» (The Christmas Alphabet) 1996 року виділяється має не одинарну ідею та дизайн. Щоб підкреслити механічні тривимірні конструкції книги, він рішив її в білому кольорі. Кожна ілюстрація символізує літеру абетки. Кожен розворот книги містить чотири кольорові клапани, які при відкритті утворюють тривимірні зображення. Більшість зображень є різдвяними символами, які не є суто релігійні: Янгол, дзвіночок, пуансетія (різдвяна квітка), олені, сніговіки, остання літера латинської абетки символізує сон Санти. [The Christmas Alphabet by Robert Sabuda]

Метью Крістіан Рейнхарт (Reinhart Matthew) Одна з його найбільш популярних книг - Гаррі Поттер: Спливаюча книга- керівництво Діагональ алея Harry Potter: A Pop-Up Guide to Diagon Alley and Beyond.

Першою роботою Метью Крістіан у світ поп-ап книжок була «Спливаючою книгою фобій». Після цього вийшло багато поп-ап книг, як спільних, так і сольних творів, як-от бестселер New York Times Encyclopedia Prehistorica, дочірня трилогія Encyclopedia Mythologica, співпраця Mommy? з відомим Морісом Сендаком, біблійним переказом «Ковчег» і класичними спливаючими версіями історій, зокрема «Книгою джунглів» і «Попелюшкою». Завзятий фанатик коміксів, фентезі та наукової фантастики, Метью створив величезну кількість спливаючих вікон про поп-культуру, як-от його бестселер «ЗОРЯНІ ВІЙНИ: Спливаючий путівник по галактиці», «Гра престолів: спливаючий путівник по галактиці». Вестерос, Disney Princess: A Pop-Up World, Transformers: The Ultimate Pop-Up Universe, Frozen: A Pop-Up Fairy Tale, Lego Pop-Up і багато, багато іншого.

«Одна червона точка» (One red dot) - ще одна фантастична книга зі складним інженерним рішенням від Девіда Картера. «Одна Червона крапка» зі складною механікою взаємодії абстрактних форм. У 2006 році Девід отримав премію Меггендорфера за її створення. Ідея книги – це пошук невеличкої червоної точки, яка ховається серед об'ємних скульптур на сторінках книги.

Бенджамін Лакомб (Benjamin Lacombe) – французький художник-ілюстратор. Отримав славу найдивовижнішого творця тривимірних ілюстрацій сучасності. На замовлення видавця він проілюстрував вісім дитячих книжок. Перше що звертає на себе увагу це характер дитячої ілюстрації, не є «солодкою» картинкою, а його технічно складні елементи буквально вистрибують з розвороту. Яскравим прикладом є ілюстрація з картами з Аліси, де гральні карти буквально оживають. У творчому доробку тривимірних книг Бенджаміна: "Червона капелюшка", "Піноккіо", "Аліса в Країні Дивацтв", "Синя Борода", "Пітер Пен", "Спляча Красуня", "Дюймовочка" та "Мадам Баттерфляй".

Петер Дамен - «Казка про кролика Пітера: спливаюча пригода» (The Tale of Peter Rabbit: A Pop-Up Adventure, автор тексту та малюнків Біатрікс Поттер

Брюс Фостер – створив понад 65 інженерних конструкцій у тому числі до таких беселерів як Гарі Поттер Ілюстрації Ендрю Вільямсона.

Рай Маршал (Ray Marshall) Paper Blossoms : A Pop-Up Book Ідея книги тривимірний букет що розгортається при відкритті сторінок, утворюючи справжній букет, або квіткову композицію в природі

Процес створення тривимірної книги є кропітким та складним, але він захоплює митців. Цікавою тенденцією створення книги в одному екземплярі. Прикладом може бути творчість Тіни Краус та її книги (Цирк Зінгаро: спливаючи книга) (Circus Zingaro – A Pop-Up Book). Тіна Краус – паперовий інженер, яка створила книгу як свій дипломний проект. Ще деякий час знадобився аби покращити та змінити конструкції. Готовий проект як відео був представлений на каналі YouTube. Так його змогли побачити графічні та веб-дизайнери - Деніс і Жан-Поль - колекціонери і «фанатики» поп-ап книг - як вони себе називають. Захопившись магнетизмом цих книг, вони створили інтернет сторінку та YouTube «BestPopUpBooks» . Однією з цілей діяльності цих платформ - зібрати разом поп-ап книги, авторів та їх шанувальників. Отже саме на цій платформі, було представлено Тіну Краус. Колекціонерів здивувала швидкість з якою книга набула популярності. У книзі йдеться про дівчину який менеджер манежа влаштовує екскурсію по кібіткам бродячого цирку. Інженерне рішення книги це суцільне поєднання рухомих елементів, спливаючих конструкцій, клапанів, паперових ляльок. Взаємодія з елементами книги є справжня магія невідомого та «вау» ефекта. спроектовані навіть трюки акробатів та справжні циркові номери. Ілюстрації до книжки Тіна також робила власноруч. Це досить рідкісне явище для сучасного ринку тривимірної інтерактивної книги коли одна людина є і ілюстратором, і конструктором/

Підводні камені, пов'язані з незалежним видавництвом поп-ап книг досить повно наведені авторами блогу BestPopUpBooks. Варто підкреслити, що ця робота займає повний день. Вона включає процеси виробництва, доставки,

маркетинга, реклами, продажу, після продажного обслуговування. Звісно, звернення до видавництва полегшить роботу, але виробництво такої книги є коштовним з огляду на збірку всіх механізмів і, невідомо чи окупиться вона після такої великої праці.

«Українськими видавництвами, які спеціалізуються на випуску популарних книг, є «Моя книжкова полиця», «Ранок», «Розумна дитина», «Іліон», «Махаон Україна», «Artbooks», «АБАБАГАЛАМАГА», «Vivat», «Країна мрій» та ін.» [12].

2.3. Інтерактивна книга та її механіки. Візуальна та тактильна взаємодія.

Інтерактивна книга – друковане видання, яке завдяки спеціальним додатковим конструкціям дозволяє читачу взаємодіяти не лише з текстом, але і з самою ілюстрацією. Взаємодія з книгою відбувається не лише вербально та візуально але й механічно (тактильно).

Взаємодія з книгою може відбуватись за рахунок використання трансформації, перетворення, обертання, тунелі.

До об'єктів механіки інтерактивної книги належать елементи:

- Закрилки - flaps
- Відвороти – turn-ups
- Обертові вкладки - wheels
- Висувні вкладки , або ковзанки - pull tabs, pull-downs
- Обертний механізм - volvelles
- Механізм трансформації (transformations)

Metamorphoses

- Peepshow
- Tunnel book
- Pop up та pop-outs (спливаючі вікна)

Книги поп-ап, буквально перекладається з англійської як «спливаюча», «виникаюча», фактично це конструкція зображення, що змінює форму при розгортанні. Це складна паперова конструкція є результатом спільної роботи інженера та художника. Термін «*pop up*» - «спливаючи вікна» вперше з'явився у 1932 році, у видавництві *Blue Ribbon*, США. Так називали книги, з елементами, які розгортаються під час перегортання сторінки. Термін «спливаюче вікно» став торговою маркою у 1932 році.

Термін «спливаюча книга» (*pop-up*) часто застосовується як загальний для рухомих книг, спливаючих вікон, тунельних книг, трансформацій, волвеллів, клапанів, висувних вкладок та сторінок, розтягування тощо, кожне з яких має власне проектування та взаємодію. Ми вважаємо, що в такому значенні доречніше вживати термін «інтрективна».

Зображення створюються за допомогою механізму, що дозволяє ілюстрації піднятися вгору, утворюючи трьох вимірний ілюстративний простір. Розворот книги набуває об'єму і ілюстрація «оживає». У ХХ сторіччі книгами *pop up* називали всі книги зі складною конструкцією [20].

В Україні у 1970-1990х роках книги з такими конструкціями були в основному дитячими та мали назву «книга-іграшка», «книга-панорамка», «книжка-розкладушка». Але такий переклад вносить плутанину в понятійний апарат. Отже, пропонуємо поп-ап конструкції застосовувати в даній роботі без перекладу, і вживати до нього синонім тривимірне зображення або прямий переклад «спливаюче вікно» (рис. 25).

Візуальна та тактильна взаємодія.

Взаємодія читача та *pop up* книги може бути не тільки візуальною, але й тактильною. Візуальна взаємодія з тривимірною книгою викликає тонкий психологічний ефект, що з'являється завдяки застосуванню дизайнером різноманітних 3D-форм, використаних у книзі. У читача виникає відчуття

поєднання руху та статичності. Тривимірна книга ніби завершує взаємодію, створюючи ефект розмови.

Тактильна взаємодія, крім рухомих елементів, полягає у застосуванні матеріалу з різними характеристиками фактури та щільності – папір гладкої текстури або з фактурною поверхнею, грубий або м'який. Відповідно, читачі, гортаючи книгу, відчують додаткові ефекти.

Концепція інтерактивного дизайну змінює традиційну форму дизайну книги.

Можна виділити певні психологічні ефекти від взаємодії читача з книгою – наприклад, розгортання великого фоліо має психологічний ефект урочистості, дає можливість значної деталізації елементів тривимірного формату. Ефект плаского поля посилюється завдяки розміру тривимірної конструкції.

Найбільша перевага тривимірної (спливаючої) книги - не книжкові характеристики у книжковому форматі -- інтерес іграшки, ремісницька та інженерна привабливість. Поп-ап книга створює інтерактивну атмосферу, що дозволяє дитині довше тримати увагу та швидше інтегруватись у простір книги.

Тривимірні та інтерактивні книги наразі неможливо замінити електронними версіями - це унікальне мистецтво, здійснене за допомогою паперових (картонних) конструкцій, саме тому фізичне гортання сторінок та тактильні відчуття дозволяють отримати значно більший ефект від читання.

Механіка книги та типи конструкцій.

Інженерні конструкції книги можна розділити на два види:

- потребують участі читача – *примусова механіка*
- розгортаються самостійно – *самостійна механіка*

Клапани, висувні вкладки та колеса (вольвель) – ці елементи що потребують дії користувача аби побачити зміну зображення.

Паралельні складки та складки під кутом — це поп-ап конструкції, які рухаються разом із відкриттям згорнутої сторінки, або якщо потягнути за вкладку або підняти клапан. Вони не потребують додаткових зусиль

користувача. Розуміння цих широких категорій механізмів дозволяє інженерам з паперу вибирати найбільш вдалу психологію взаємодії.

Примусова механіка:

Вольвель — колісні паперові діаграмні механізми з частинами, що обертаються на металевих або паперових втулках як на застібках. Це різновид слайдової діаграми, паперової конструкції обертовими частинами.

Клапани — паперові розширення, які можна підняти, щоб показати різні види сцени або об'єкта, наприклад, до і після; іноді називають «підйомними клапанами» або «відворотами».

Поп-ап або спливаючі вікна — створені на папері конструкції, які піднімаються під час гортання сторінок. Це V—подібні або паралельні складки сторінки, в основі механіки їх дії лежить паралелограм. Саме вони утворюють додаткову площину або третій вимір.

Основи паперової інженерії базуються на математичних і природничих принципах: третьому закон Ньютонa - щоразу, коли об'єкти А і В взаємодіють один з одним, вони діють одна на одну. Ці сили називаються силами дії та протидії.

З тригонометрії як науки про кути - спливаюче вікно буде працювати, якщо структура конструкції перетинає складку жолоба та кути і довжини збалансовані.

Кутові складки, або V-подібні складки, можуть мати кути: прямі - 90° , гострі - 60° або тупі - 100° . Можливе створення асиметричних кутів. V-подібна складка утворюється, коли три складки спливаючого елемента сходяться в одній точці на корінці або жолобі основи. У кожному випадку кут на підйомі та кут на основі відносно лівого центрального згину основного аркуша повинні дорівнювати куту на спливанні (розгортанні) та куті на основі відносно правого боку центральної частини. складка основи. Це особливо важливо при проектуванні несиметричних кутів. Кут спливаючого елемента має бути більшим або дорівнювати куту на основі, щоб спливаючий елемент «вискочив».

Паралельні складки створюють широкий спектр форм: прямокутники, циліндри, конуси, піраміди, човни та дуги. На відміну від кутового згину, 2-3 основні складки спливаючого елемента розташовані паралельні жолобу/куту основи. Незалежно від форми, довжина елемента на стороні А плюс та відстань елемента від кутового згину на стороні «а» повинна дорівнювати довжині елемента на стороні В плюс відстань елемента від кута основи на стороні «b». Це правило діє і для асиметричних елементів. Спливаючий елемент повинен бути більшим за відстань між базовими опорами (якорями). Під кутом 180° фігура пласка, і набуває розміру лише коли її тримають під кутом менше ніж 180° , тоді як для симетричних і асиметричних згинів сторінка повинна бути відкрита на 180° .

Існуючі типи тривимірних зображень:

Перша – «кут 180° » – це тривимірне зображення, що з'являється на двовимірній площині. Найбільш вживана на сьогоднішній день та напряду асоціюється з поп-ап книгою.

Друга — книга-тунель, або піп-шоу - це серія вирізаних паперових панелей, розташованих одна за одною, створюючи ілюзію глибини та перспективи. Часто вони сконструйовані як гармошка, з двома дошками, що роз'єднуються, а ілюстровані панелі вирівнюються в одну лінію та переглядаються через переднє вічко або окуляр. Складається, в складеному стані схожа на віяло, при розкриванні, створює ефект глибини різкості, схожий на тунель, як гармошка. Тунельні книги стали загальною назвою для книжок-іграшок.

Третій — книга-карусель (Pop-up carousel book) книга розгортається в 360° -градусне обрамлення, утворюючи багатогранний стереоскопічний ефект перспективи;

Четвертий тип — театральна книга (Theater Bilderbuch) яка у відкритому стані відкривається на прямий кут, утворюючи сцену, схожу на театральну сцену (рис.25)

П'ятий тип - книга для ляльок (Pop Up Book Dolls House), яка розкривається та збирається у формі книги для ляльок, що має різноманітні форми хреста, зигзага та трикутника;

Шостий — книга з підтягуванням або рухомі книжки – (a book with pull-ups), яка тягне малюнок рукою, створюючи серію ефектів руху; Сьомий - анімовані книги (Animated books) поєднують текстовий блок, кольорові ілюстрації та механізм руху, що прихований у подвоєному аркуші. у 1938 році Джуліан Вер запатентував цей тип «рухому ілюстрацію». Вони переміщують зображення вгору, вниз і горизонтально одночасно одним рухом.

Книги – Leporello або Concertina

Термін **leporello** стосується друкованого матеріалу, складеного у вигляді гармошки. Це метод паралельного складання з чергуванням передніх і задніх складок. Назва, походить від слуги Лепорелло в опері Моцарта «Дон Жуан». Коли, на сцені, слуга Дона Жуана - Лепорелло показує підсумок сердечних «завоювань», він розгортається, як акордеон, у вражаюче довгий список. *Лепорелло* використовуються як спосіб розповісти історію.

2.4. Паперова інженерія та складності типографського друку.

1. Автор і редактор спливаючої книги передають ідеї про рух елементів у книзі інженеру з паперу. Інженер з паперу навчений розуміти, як папір можна згинати для створення певних ефектів, і він або вона проектує, як папір можна розрізати та згинати, щоб створити відповідні спливаючі елементи книги. Основна робота інженера з виробництва паперу полягає в тому, щоб проектувати елементи, які мають рухатися в книзі, включаючи вирізані частини, частини з вкладками тощо. Фахівець з паперу повинен складати, вирізати та вставляти елементи та створювати вручну чернетку для перевірки та затвердження. Це посторінкове розуміння рухомих частин спливаючої книги зібрано в повністю білу паперову модель, яку називають білим манекеном. Цей

білий манекен покликаний підкреслити, як елементи працюватимуть разом через маніпуляції з паперовими елементами.

2. Білий манекен є важливим елементом для автора, редактора та інженера паперу, який перевіряють та оцінюють. На цьому етапі оцінюються та завершуються будь-які зміни в склеюванні, переміщенні паперу, розмірі висувних виступів або складених елементів. Інженер паперу повинен зробити дві речі, щоб забезпечити можливість виробництва книги. Спочатку він або вона повинні створити цифровий файл або інший шаблон, який дозволить принтеру створювати штампи для виготовлення рухомих паперових елементів. По-друге, фахівець з виробництва паперу також повинен розкласти або розкласти всі сторінки таким чином, щоб усі рухомі частини помістилися на аркуші розміру, який буде пропущено через прес.

3. Далі редактор працює з графічним дизайнером, який працюватиме з інженером паперу, автором та ілюстратором, щоб компоувати кожну сторінку поелементно. Графічний дизайнер створить плоский макет. Цей плоский макет визначає відносне розташування тексту, ілюстрацій і спливаючих елементів. Цей процес дуже спільний. У деяких випадках твір мистецтва розміщується на першому місці, а текст вміщує мистецтво; в інших випадках зображення розміщується відповідно до рухомих паперових елементів і тексту.

4. Після того, як усі узгодили плоский макет, ілюстратор повинен створити повнокольоровий плоский малюнок, щоб заповнити зони, над якими йому або їй надано роботу. Коли робота завершена, ілюстрації надсилаються назад до графічний дизайнер.

5. Дизайнер бере художній твір і створює механіку, тобто електронний файл, який показує принтеру, де художній твір вставляється на сторінку. Потім текст розміщується на механіці. Механічний та художній твір відправляється в друкарню.

6. Тепер спливаюча книга готова до друку. Цифровий файл твору мистецтва та текст для кожної сторінки виводиться на плівку. Потім плівка використовується для виготовлення пластини для друку. Зазвичай для друку

дитячих книжок у вікні використовують чотири різні плівки: синю, жовту, червону та чорну. Кожна пластина має інший колір. Окремі сторінки надруковані поза комплектом, тобто чорнильна ковдра наносить колір на сторінку.

7. Друковані сторінки перевіряються, що означає, що вони мають початковий друк, який має бути оцінений і схвалений редактором перед продовженням виробництва. Після їх затвердження можна розпочати остаточний друк. Сторінки надруковано та очікують на приєднання рухомих паперових елементів. Деякі сторінки отримують покриття, яке наноситься на поверхню паперу. Блискучі сторінки отримують лакове покриття на відміну від матового покриття.

8. Тим часом потрібно створити рухомі елементи. Цифрові файли допомагають створювати штампи в деяких видавничих компаніях; таким чином комп'ютер автоматично генерує ці плашки. Однак у деяких видавничих компаніях, особливо за кордоном, штампи часто виготовляються вручну за допомогою складного обладнання виробниками інструментів і штамів.

9. Штампи використовуються для вирізання рухомих паперових частин. Близько 10 аркушів паперу поміщають на матрицю. Гідравлічний прес проштовхує вирізану матрицю через папір, щоб отримати бажану форму.

10. Рухомі частини спливаючої книги часто вирізаються вручну, а потім складаються та приклеюються вручну на друковані сторінки.

11. Чохол приклеюють або пришивають до підкладки. Передня та зворотна сторони часто виготовляються з картону, який є просто щільнішим папером, ніж використовується для сторінок. Однак деякі спливаючі книги не мають обкладинок, які товщі або важчі за внутрішні сторінки, але виготовлені з того самого матеріалу, що й сторінки всередині.

12. Потім книжку пакують і відправляють розповсюдженню.

Контроль якості

Є багато контрольних точок у створенні спливаючої книги, оскільки на карту поставлено багато, якщо невеликі помилки виявляються після публікації книги.

Видавництво дуже дороге, і небагато видавців здатні заробити великі гроші на цих книгах. Очі дизайнера, ілюстраторів, інженерів паперу та автора повинні шукати помилки до виробництва.

2.5 Стилiстичнi аналоги iлюстративного блоку

Традиції святкування зимового кола свят різняться в Україні в залежності від регіону. *Традиція святкування Різдва в Україні щільно переплетена з дохристиянськими традиціями. Для розробки візуального рішення серії iлюстрацій* пер дослідити символіку та сутність традиції святкування.

Само слово Вертеп (шопка) означає печерка. Зазвичай це сарай для утримання господарської худоби. В традиції різдвяних свят Вертепом називають макет віфлеємської стайні, або вертепну скриню для зберігання ляльок для різдвяних вистав. Також вертеп це народне костюмоване театральне дійство. Печера є символом місця народження Ісуса. Отже часто вертеп є макетом віфлеємської стайні, де народився Христос. Вона може бити виконана з будь яких матеріалів і розміру. Дійовими особами традиційно є Діва Марія, Ісус, Йосип, пастухи та царі, вол, віслук, вівця. Вертеп як макет віфлеємської стайні має релігійний контекст, але вертеп як театралізована вистава може містити народних героїв. На західноукраїнських землях ця назва може мати синоніми «бітлегем» або «шопка» та інші. Також ветрепом можуть називати групи ветрепників (ряжені особи). Селяни можуть поєднуватись у групи за віком «малі» та «дорослі» зазначає дослідник [10,60] Також вертепом або шопкою називають споруди з ляльками, які відображають містерію Різдва. Обмежень щодо матеріалу та виготовлення не існує. Чимале зібрання невеличких шопок розміщені у музеї Єзулятко (маленького Ісуса), що знаходиться у костьолі Діви Марії Переможної (Panna Marie Vítězná) в Малострані в Празі (рис. 32-33).

Джерела походження святкувань є важливими для створення сюжетної лінії. В дохристиянських традиціях велике свято Різдва називали Коляда. Святкували народження молодого Божича-Сонця. Відзначали його в час, зимове сонце повертає на літо, а день починає прибувати. 24 грудня вшановували батька всіх

богів – Сварога. Обряд колядування нескладний. – колядники ходили від хати до хати, співали, бажали усіляких гараздів. Збирали плату в «міхи» у вигляді їжі грошей та смаколиків. Учасники дійства рядилися у ведмедя, козу, вовка, тура.

Один з обрядів Коляди був пов'язаний з водою. Вірили, що після народження нового Сонця, вода з мертвої (бо зкута льодом) перетворюється на живу – що оновлює та приносить родючість, томі один з обрядів пов'язаний з релігійним обмиванням. У християнську добу це свято перейшло на водохрещу.

Джулі Аркелл — сучасна народна художниця Англії, яка працює в техніці пап'є-маше. Її робити - антропоморфні фантазійні герої, схожі на казкових персонажів, нагадують осучаснених духів британського епосу та приваблюють своєю недомовленістю простими формами та наївністю. Джулі Аркелл, народилася в Лондоні, навчалася в Вест-Суррейському коледжі мистецтв і дизайну у Фарнгамі, та в Школі мистецтв Святого Мартіна. Її роботи експонуються по всьому світу, включаючи Великобританію, Нью-Йорк та Японію [30]

Каріна Схапман «Мишачий дім Сема і Джулії» . Ілюстрації книги – це фотографії іграшкового будинку в якому мешкають дві мишки. Він оздоблений меблями та декорований на кшталт іграшкових будинків в XVIII ст. Головний персонажі антропоморфні миші, виготовлені з вовни методом з основою-проволокою що дозволяє мишам бути відносно рухливими динамічними (рис. 31).

Ілюстарції Бернарда Жоне Bernard Jeunet – французького художника, який створює ілюстрації з паперу. (рис. 29-30) Така стилістика нагадує дитячі уяви про таємне життя ляльок та казкових героїв. Висока майстерність конструювання, виглядає як протест проти загальної «цифровізації». Для

створення робіт художник використовує папір, олівець, пастель, проволочку, клей до цього переділку не входить [52].

Барельєфний медальйон «Сон волхвів». Янгол, схилюся аби розбудити трьох царів, що сплять вкриті однією ковдрою. Зображення знаходиться і у Ам'єнському соборі, побудованому у 1220-1288 роках.

.

Висновки до розділу 2.

Створення спливаючої книги вимагає високого рівня майстерності та креативності. Це спільна робота автора, ілюстратора та інженера з паперу. Автор має створити історію, яка піддається тривимірним сценам, тоді як ілюстратор має створити зображення, які можна перетворити на спливаючі елементи. Потім інженер з паперу повинен оживити як історію, так і ілюстрації у формі спливаючої книги. Але не дивлячись на складність виробництва, популярність тривимірної книги в світі зростає.

Проведений аналіз друкованих видань інтерактивної книги та поп-ап книги дав змогу зробити висновки щодо конструктивної складової концептуального підходу практичного ведення роботи.

Популярною та найбільш вживаною конструкцією є використання спливаючого вікна. Дуже ефектними ці конструкції стають в поєднанні з поєднанні з клапанами та рухомими елементами. Характер і стиль ілюстрації залежить від головної ідеї книги. Деталізація малюнку цікавить читача, але, не є вирішальною. Інтерактивна книга може містити блок тексту, або являти собою різновид сайлентбука. Такий тип книги не потрібно перекладати іншою мовою, отже ринок збуту стає суттєво розширюється і книга стає універсальною.

Цікавими для майбутнього використання стануть прості конструкції попап а також використання клапанів та закрилок. Використання авторських ляльок додасть гумору книги. Адже він і є головний елемент інтерактивної

книги. Також важливим елементом є створення яскравої обкладинки, застосування оригінального та читабельного шрифту (в разі використання тексту) Проведений аналіз допоміг прийняти рішення щодо вигляду книги та створити добірку фону та ілюстративну серію.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне візуальне рішення серії ілюстрацій

Ідея проілюструвати саме народність свята, з його давніми традиціями, без прив'язки до окремого регіону чи точного відтворення дійства. Головною метою було передати дух зимових свят, що плавно перетикають одне за одним, сплітаючись в старовинних традиціях та обрядах, як в дорогому полотні вкорінених традицій. Святкування Різдва та Щедрого вечора схожі. На Буковині Щедрий припадає на свят Маланки та Василя. Ряджені, щедрувальники, ще їх називали «полазники» або «перебері»я перевдягаються вже у «сучасних» героїв – Маланку, чорта та янгола, циганку, солдата, турка, царів, пастухів, козака, у групі повинні бути і музики - герої умовно ділилися на добрих та поганих. Ходити по хатах, співали побажання, розігрували обрядові дійства «щоб земля родила», «щоб худоба не хворіла», бажали достатку та здоров'я господарям. Різдвяна зірка також могла залишатись головним атрибутом, її тримав керуючий командою. Таке яскраве дійство пам'ятали протягом року, тому головним було панування атмосфери справжніх веселощів.

Для розробки образів героїв книги знадобилось ознайомлення з народними традиціями, як по регіонам України, Словачії, Чехії, Румунії, Угорщини, Німеччини. Не дивлячись на різні релігійні традиції, у традиціях народних святкувань знайшлося багато спільних рис, як то образ Кози або Тура-бика, Ведмідя, Цапа. Традиція «водити» Козу на свято Навруз присутня і в народних традиціях мусульманських країн – регіону колишньої Персії Туреччини. Так зовнішні вигляд героїв склався завдяки вивченню елементів народного костюму в українських музеях, виставках та каталогах. З оригінальними масками «Маланки» вдалось ознайомитись в приватній колекції, а з дитячими роботами маски - художньому закладі м. Вижниці, Вижницький р-н, Чернівецька обл.

Кількість ілюстрацій була визначена згідно головних свят. Внутрішній блок книги буде складатись з восьми розворотів, *що ілюструють найбільш яскраві*

зимові свята, історії та узагальнені традиції, які іноді мають навіть дохристиянське походження.

Кожна дія займає розворот, а додатковими елементами є закрilки. Під ними ховаються другорядні герої або тексти колядок. Таким чином зображення стає панорамним. Також важливо, що закриття лівого або правого змінює візуальне сприйняття зображення. Отже ця ідея відобразилась на композиційному рішенні розворотів. Фактично, кожна четверта частини та всі половини розворотів повинні мати збалансоване композиційне рішення. Зовнішня частина клапану повинна гармонійно поєднуватись з внутрішньою частиною протилежного розвороту.

Святого Миколая – асоціюється з початком зимових свят та подарунками дітям. Наступні розвороти присвячені Різдвяним містеріям – Народження Немовляти, прибуття Волхвів та Царів, Коляда йде – вертепне дійство, Святкування Маланки та Василя, Свято Водохрещ.,

Надалі була проведена складна робота пошуку зовнішніх образів героїв. Це Св. Микола, янгол, чорт, Газда та Газдиня, діти, молодь, ватажок, «коза», «тур» «ведмідь, цап, цар, турок, австрійський офіцер, циганка, козак, панночки, закохані, пастухи, волхви, музики, худоба: вол, віслук, вівця. Візуальний образ героя передає його приналежність. Передати емоцію та рух ляльки вдалось за допомогою повороту вертикальної осі обличчя. Такий прийом є новаторським. Зовнішній вигляд «поганих» героїв вирішено не виділяти особливими рисами та не спотворювати. Костюми героїв є текстильним колажем, підібраним по кольору та фактурі аби визвати асоціацію з національним вбранням. Оскільки герої дійства не прив'язані до конкретної місцевості, важливо було передати дух, національний колорит. Тканини оброблялись аби надати відчуття вінтажності.

Символічність Пастухи та Волхви - три голови з однією фігурою - метафорична передача їх тісного зв'язку та єднання. У світських та релігійних

текстах ми знаходимо інформацію про трьох волхвів, або царів. З'єднати три голови однією фігурою метафорична передача їх тісного зв'язку та єднання. образи ляльок символізують героїв переберії. Їх обличчя схожі на маски, пропорції свідомо поручені, щоб відсторонитись від «портретних». Кожен ілюстративний розворот символізує певне свято, і його можна впізнати за сталим символізмом.

3.3 Техніка виконання

Розроблення образів героїв будувалась у такий послідовності: визначення світ, їх основних складових. Моделювання розміру персонажу - 20-25см. Та його форми. На йому ж етапі розроблено принцип розпису обличчя. Розробка ескізу образу, створення основи пап'є-маше, моделювання обличчя, надання їх емоції та власного виразу, надання основних рис обличчя, ґрунтовка, розпис обличчя, моделювання волосся добірка текстилю та оздоблення костюму для завершення образу. Робота проводилась над всіма персонажами одночасно та поетапно. Це дало розуміння стадії завершеності процесу, та спростила організацію роботи. Після розпису обличчя відбувався процес добірки текстилю та створення костюму.

Надалі підготовлені ляльки фотографувались для подальшої роботи з ними в техніці цифрового колажу. 29-ти персонажів та трьох масок, серія складається з восьми колажних розворотів з фонами та додаткових колажів для закрилок та Орієнтація ілюстрацій горизонтальна. Текстильний колаж дав змогу поєднати об'ємні елементи, створити певний фактурний фон. Ілюстрації до книги виконані в техніці фотоколаж та цифровий колаж.

Техніка зображення роботи – авторські ляльки, фотоколаж та цифровий колаж, заснований на поєднанні лінії та плями. Зворотній блок клапанів виконано методом В деяких обкладинках використовується орнаментальна композиція на контрастному фоні. Завершальні цифрові роботи проведені графічної редактору Adobe Photoshop 2022, а верстка в Adobe InDesign 2022.

Після створення макету відбувалась візуальна перевірка, предмет гармонійного композиційного поєднання всіх елементів розвороту. Для текстових блоків використано шрифтову пару ACSiomaC – та AGAvalancheC для основного блоку. Також на закрilках першого розвороту авторський лeтерінг.

Висновки до третього розділу

Проведено велику підготовчу роботу та розроблено комплексне оформлення ілюстративного блоку та обкладинки. Розроблена авторська техніка створення ляльки як елемента книжкової ілюстрації. Рішення стилістики ілюстрацій та композиції розворотів в т.ч. із відкритими, частково відкритими та закритими клапанами. Продумана за здійснення добірка колажів за кольором в ілюстративному блоці та обкладинці, логіка переходу сюжетної лінії та гармонійне поєднання кольорової гами розворотів. Оформлення книжкового блоку відбулось на основі загальної концепції та зібраних прототипів.

ВИСНОВКИ

Загальна концепція книги полягає у створенні інтерактивної книги з використанням лялькових персонажів в якості головних героїв та фотоколажних ілюстрацій для створення фону. За рахунок поєднання фактур посилюється ефект тактильності та гри. Використання авторської ляльки у стилі «фолк арт», вдягнених у стилізоване національне вбрання згідно дійовим особам карнавалу (переберії) та різдвяних історій, буде надихати дітей до власної творчості.

Проведена робота з вивчення культурних та етнографічних традицій, розглянуто особливості святкування зимових свят, їх національна колоритність та спорідненість з іншими видами мистецтва.

Проведено історичний ретроспектива започаткування ра розвитку інтерактивної, книги, визначено її основні типи взаємодії. Розглянуто популярні конструкції, їх дизайн та тип взаємодії. Особливості моделювання конструкції поп-ап книг та виробництва тиражної продукції книг зі спливаючими елементами. Цікавими для майбутнього використання стануть прості конструкції попап а також використання клапанів та закрилок.

Наведено прототипи використання акторської ляльки як елемента якості ілюстрації. Паралельно було розроблено та створено серію лялькових персонажів що є ілюстраціями книги. Використання авторських ляльок додасть гумору книги. Адже він і є головний елемент інтерактивної книги.

На основі проведеної роботи проведено розробку за прийнято рішення щодо композиційних та стилістичних особливостей комплексного оформлення книги. Ілюстративний ряд спрямований на підкреслення переплетіння традицій та створення атмосфери карнавалу і народних традицій.

Розроблено оригінал макет інтерактивної книги «Зимові свята»

Авторка сподівається що робота буде корисно не лише як розвага, але як і просвітницький і розвивальний матеріал при роботі з дітьми, або проведенні дозвілля. Дасть змогу подивитись під іншим кутом на народну творчість, на її можливості в якості ілюстративного та розважального елемента. Пригорне увагу до використання вторинних матеріалів як екологічного матеріалу для творчості. Книжкові ілюстрації являтимуть собою серію фотоколажів. Саме цей метод краще відтворить предметність та фактурність персоніжів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Величко, Н. В. Інтерактивність як засіб формування дизайну дитячої друкованої книги: дис. ... д-ра філософії: 022 – Культура і мистецтво (Дизайн). Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Харків, 2022. – 367 с. URL: <https://uacademic.info/document/0822U100385> (дата звернення: 29.11.2024).021.
2. Величко, Н. Тенденції розвитку засобів візуальної комунікації в контексті дизайну книги / Надія Величко // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – 2020. – №3. – DOI: 10.33625/visnik2020.03.005.
3. Войтович В. Українська Міфологія. – Київ: Либідь, 2005. – 664с.
4. Запаско, Я. П., Ісаєвич, Я. Д. Пам'ятки книжкового мистецтва: каталог стародруків, виданих на Україні. Книга 1. – Львів: Вища школа, 1981. – 136 с.
5. Запаско, Я. П., Ісаєвич, Я. Д. Пам'ятки книжкового мистецтва: каталог стародруків, виданих на Україні. Книга 2. – Львів: Вища школа, 1984. – 128 с.
6. Коржик, Н. Інтерактивна книга як сучасний видавничий продукт / Н. Коржик // Вісник Харківської державної академії культури. Серія: Соціальні комунікації. – 2018. – Вип. 53. – С. 49–58. – URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/haksk_2018_53_7 (дата звернення: 29.11.2024).
7. Курочкін, О. М. Українські новорічні обряди: "Коза" і "Маланка" (з історії народних масок). – Опішне: Українське Народознавство, 1995. – 392 с.
8. Курочкін, О. М. Новорічні свята українців: традиції і сучасність. – Київ: Наукова думка, 1978. – 200 с.
9. Курочкін, О. М. Українські народні маски в обрядовості та іграх. – Київ: Мистецтво, 1987. – 256 с.
10. Курочкін, О. М. Різдвяний вертеп: шляхи історичної трансформації. – Ліра-К, 2022. – 188с.
11. Найдено О. С. Українська народна лялька. – Київ: Видавничий дім "Стилос", 2020. – 240 с.

12. Савченко, О. М. Історія розвитку інтерактивних друкованих видань у світі та Україні / О. М. Савченко // Квалілогія книги. – 2021. – №1 (39). – С. 26–35. – URL: <http://kk.uad.lviv.ua/wp-content/uploads/2017/01/6-21.pdf> (дата звернення: 29.11.2024).
13. Пушкар, О. І., Андрющенко, Т. Ю. Ілюстрування: навч. посіб. – Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. – 127 с.
14. Розум, О. Ф. Таємниці друкарства. – Київ: Техніка, 1980. – 144 с.
15. Український етнографічний словник / За ред. С. А. Макарчука. – Київ: Наукова думка, 1996. – 640 с.
- 16.A Brief History of Early Movable Books [Електронний ресурс]. – URL: <https://library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/introduction.htm#history> (дата звернення: 29.11.2024).
- 17.A Brief History of Pop-Up Books [Електронний ресурс]. – URL: <https://www.domestika.org/en/blog/5236-a-brief-history-of-pop-up-books> (дата звернення: 29.11.2024).
- 18.A Carousel Holiday Decoration [Електронний ресурс]. – URL: <https://blog.library.si.edu/blog/2018/12/18/a-carousel-holiday-decoration/> (дата звернення: 29.11.2024).
- 19.A view of the earth: being a short, but comprehensive system of modern [Електронний ресурс]. – URL: https://collections.newberry.org/asset-management/2KXJ8ZSJ8SHWX?WS=MultipleAssets_SharePublic&FR_=1&W=1313&H=559 (дата звернення: 29.11.2024).
- 20.Ashley Jones. Pop-Up and Movable Books [Електронний ресурс]. – URL: <http://surl.li/dshla> (дата звернення: 21.06.2012).
- 21.Bedworth, Candy. The Surprising History of Pop-Up Books [Електронний ресурс]. – URL: <https://www.dailyartmagazine.com/pop-up-books/> (дата звернення: 29.11.2024).Book review: How Many Bugs in a Box? by David A.Carter. [Електронний ресурс]. – URL:

<https://mummyshymz.wordpress.com/2013/05/06/book-review-how-many-bugs-in-a-box-by-david-a-carter/>

- 22.Capability Brown [Электронный ресурс]. – URL: <https://thecarycollection.com/products/capability-brown-1957-stroud-dorothy>
- 23.Capability Brown: Celebrating 300 years of England's 'best gardener'
- 24.Corba, Lauren. A Brief History of the Pop-Up Book [Электронный ресурс]. – URL: <https://blog.bookstellyouwhy.com/a-brief-history-of-the-pop-up-book> (дата звернения: 29.11.2024).
- 25.Darton F. J. H. Children's Books in England. Five Centuries of Social Life. Cambridge Library Collection - Literary Studies. Cambridge: Cambridge University Press, 2011. 394 p. URL: <https://www.cambridge.org/gb/universitypress/subjects/literature/english-literature-general-interest/childrens-books-england-five-centuries-social-life> (дата звернения: 22.12.2024).
- 26.Helfand, J. Reinventing the wheel. – Princeton Architectural Press, 2006. – 121 p.
- 27.Historical Pop-Up Books in Action [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0ucC8IBc4rY&t=98s> (дата звернения: 29.11.2024).
- 28.<https://www.domestika.org/en/blog/5236-a-brief-history-of-pop-up-books>
- 29.Jonathan Miller. [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.amazon.com/HUMAN-BODY-Jonathan-Miller-1983-05-03/dp/B01F7Y96JO>
- 30.Julie Arkell [Электронный ресурс]. – URL: https://www.caagallery.org.uk/artists/35-julie-arkell/biography/?srsltid=AfmBOooku4-5Rva32jEEVszncsi-rZNKi_32szs_74EJnJ_0q8_IDcM8
- 31.Lambertus a S. Audomaro. Liber Floridus. Saint-Omer, 1121. Manuscript [Электронный ресурс]. – URL: <https://lib.ugent.be/catalog/rug01:000763774> (дата звернения: 29.11.2024).

32. Let's make a carousel book [Электронный ресурс]. – URL: <https://bukurama.wordpress.com/2015/07/16/carousel-of-ideas/> (дата звернения: 29.11.2024).
33. Meet Carol Barton [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.popularkinetics.com/> (дата звернения: 29.11.2024).
34. Movable Mayhem: Pop-Up Books through the Ages [Электронный ресурс]. – URL: <https://dcc.newberry.org/?p=21137> (дата звернения: 29.11.2024).
35. Open House Miniatures [Электронный ресурс]. – URL: <https://openhouseminiatures.wordpress.com/> (дата звернения: 29.11.2024).
36. Paper peepshows [Электронный ресурс]. – URL: <http://surl.li/ccrfrn> (дата звернения: 02.06.2022).
37. Plunkett, J. Moving Books/Moving Images: Optical Recreations and Children's Publishing 1800–1900. // 19: Interdisciplinary Studies in the Long Nineteenth Century. – 2007. – №5. – P. 25–26.
38. Pop-Up Book [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.encyclopedia.com/manufacturing/news-wires-white-papers-and-books/pop-book> (дата звернения: 29.11.2024).
39. Pop-ups! There is not just for kids. [Электронный ресурс]. – URL: <https://library.bowdoin.edu/arch/exhibits/popup/in-full-bloom.shtml>
40. Pop-ups. George J. Mitchell Department of Special Collections & Archives Staff Bowdoin College Library [Электронный ресурс]. – URL: <http://surl.li/dshos> (дата звернения: 02.06.2022).
41. Punch and Bunny: conservation of a pop-up theatre book [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.vam.ac.uk/content/journals/conservation-journal/spring-2012-issue-60/punch-and-bunny-conservation-of-a-pop-up-theatre-book/> (дата звернения: 29.11.2024).
42. Qi, J., Buechley, L. Electronic popables: exploring paper-based computing through an interactive pop-up book // Proceedings of the fourth international conference on Tangible, embedded, and embodied interaction. – 2010. – 121 p.

43. Ramon Lull Invents Basic Logical Machines for the Production of Knowledge [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=1973>
44. Robert C. Williams Museum of Papermaking [Электронный ресурс]. – URL: <https://paper.gatech.edu/kinetic-joy/movable-mechanisms> (дата звернения: 29.11.2024).
45. S. Louis Giraud [Электронный ресурс]. – URL: <https://library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/giraud.htm>
46. Stephen J. Gertz. Waldo Hunt and Pop-Up Books: A Brief Overview. [Электронный ресурс]. – URL: <https://bookpatrol.net/waldo-hunt-and-pop-up-books-a-brief-overview>
47. Šuba, Ivan. The Evolution of Pop-up Books: A Historical Perspective [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.dandeliohone.com/blogs/blog/the-evolution-of-pop-up-books-a-historical-perspective> (дата звернения: 29.11.2024).
48. The Dance of the Tunnel Book [Электронный ресурс]. – URL: <https://library.si.edu/digital-library/exhibition/paper-engineering/dance-tunnel-book> (дата звернения: 29.11.2024).
49. The history of pop-up books [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.pixartprinting.co.uk/blog/history-pop-up-books/> (дата звернения: 29.11.2024).
50. THE HUMAN BODY by Jonathan Miller . [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.amazon.com/HUMAN-BODY-Jonathan-Miller-1983-05-03/dp/B01F7Y96JO>
51. Theater-Bilderbuch [Электронный ресурс]. – URL: <https://collections.vam.ac.uk/item/O96355/theater-bilderbuch-pop-up-book-schreiber/> (дата звернения: 29.11.2024).
52. Une Bretagne de papier : [Электронный ресурс]. – URL: <http://mediathequequimperle.blogspot.com/2013/04/une-bretagne-de-papier-papiers-sculptes.html?m=1>

53. Výstava Vojtěch Kubašta – geniální ilustrátor. [Elektronický zdroj]. – URL: <https://www.kudyznudy.cz/akce/vystava-vojtecha-kubasta-genialni-ilustrator>
54. Waldo Hunt obituary This article is more than 14 years old. Entrepreneur and producer of brilliantly clever pop-up books. [Elektronický zdroj]. – URL: <https://mummyshymz.wordpress.com/2013/05/06/book-review-how-many-bugs-in-a-box-by-david-a-carter/>
55. Waldo Hunt obituary. [Elektronický zdroj]. – URL: <https://www.theguardian.com/books/2010/feb/16/waldo-hunt-obituary>
56. WALDO HUNT: 1920-2009. [Elektronický zdroj]. – URL: [URL:https://www.chicagotribune.com/2009/11/23/waldo-hunt-1920-2009](https://www.chicagotribune.com/2009/11/23/waldo-hunt-1920-2009)
57. What Is a Tunnel Book? [Elektronický zdroj]. – URL: <https://thecarycollection.com/products/capability-brown-1957-stroud-dorothy>
<https://wonderopolis.org/wonder/what-is-a-tunnel-book/>

ДОДАТОК АЛЬБОМ ІЛЮСТРАЦІЙ



Рис. 1 - «Liber Floridus» (Книга квітів) — середньовічна енциклопедія, створена Ламбертом із Сент-Омеру в 1121 році.



Рис2 - середньовічний рукопис, створений Метью Парісом (Matthew Paris) у XIII столітті «Chronica Majora» (Велика хроніка)



Рис. 3 - «Велике мистецтво» (Ars Magna), Раймунд Луллій (Ramon Llull), містить обертові паперові механізми.



Рис. 6. - анатомічний атлас «Про будову людського тіла» (De Humani Corporis Fabrica) з використанням паперових інтерактивних механізмів, Андреас Везалій, 1543 рік.

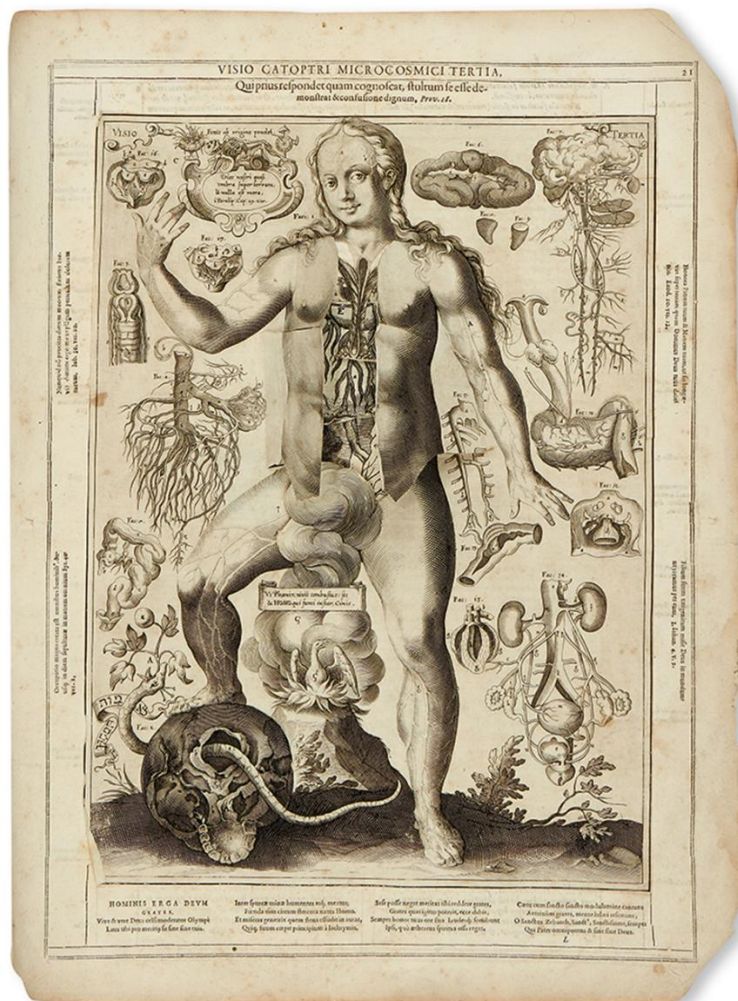


Рис. 7, 8. - анатомічний атлас «Дзеркало мікрокосму» (Catoptrum Microcosmicum), Йоганн Реммелін, 1619 рік. Використані клапани та паперові закрilки. Бібліотека університету Макгілла, Монреаль, Канада.



Рис. 9 - Гамфрі Рептон, пейзаж до та після змін, приклад використання паперових закрilок для показу запропонованих змін у ландшафті.

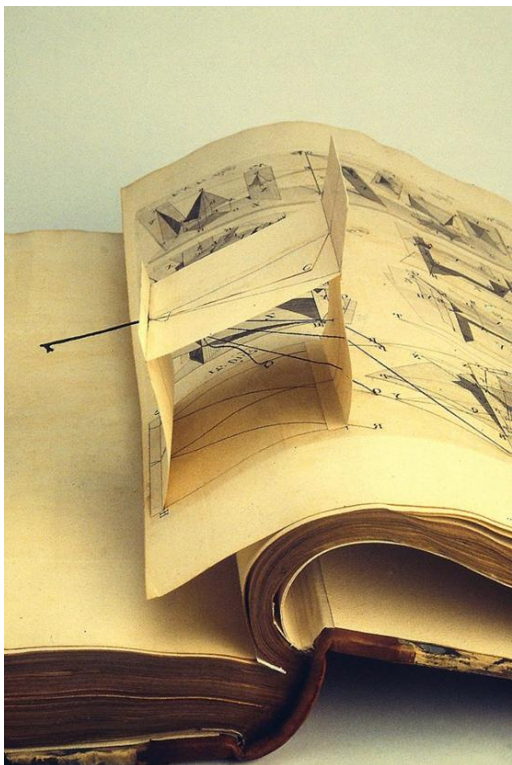


Рис. 10 - Спливаючі книги: Томас Малтон Старший, «Трактат про перспективу», 1775, деталі механізму спливаючих вікон.



Рис. 11 - Інтерактивна книга тунелю під Темзою, що ілюструє історичний інженерний проєкт XIX століття. Дизайн з паперовими закрilками демонструє структуру та атмосферу тунелю.

Рис. 13 – «Old Woman and her Silver Penny», 1855 рік, видавництво «Dean & Son»

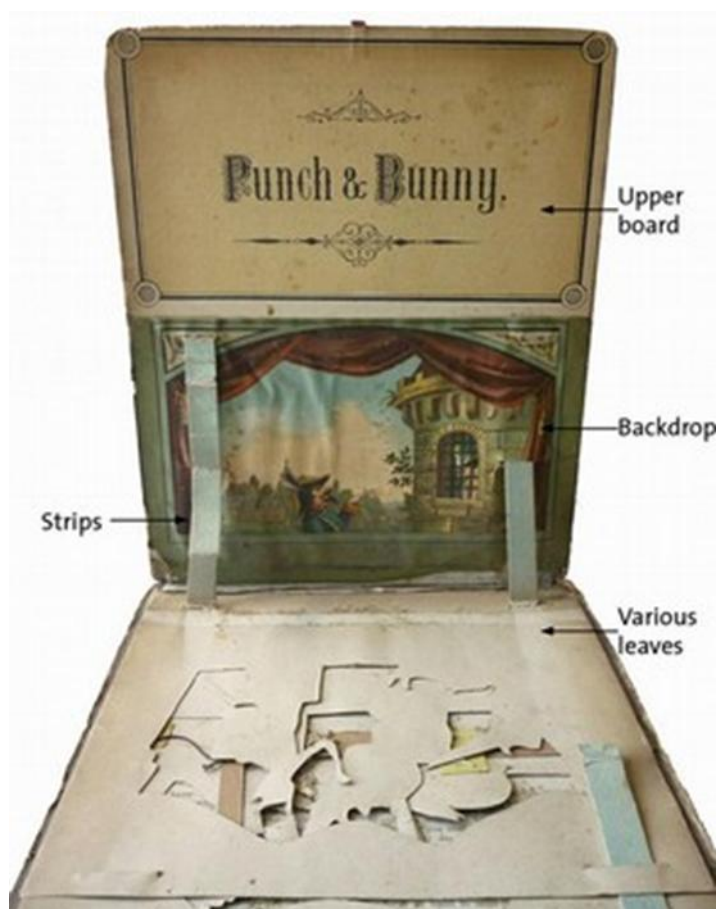


Рис. 14, 15 - Книга-театр. Перша - Панч і Банні, опублікована Маклафліном, близько 1880-х років. Друга - «Більдербух», Щрайбер, близько 1885р.



Рис. 16 - «Країна давнини», Ернест Ністер, Лондон, 1898 рік.



Рис. 17 - Лотар Меггендорфер, гумористичний альбом із понад 4000 трансформацій.



Рис. 18 - «Bookano Stories», Стефан Луї Жиро, приклад об'ємної ілюстрації, демонструє механізм «живих моделей», створений для залучення читачів завдяки інтерактивним елементам.

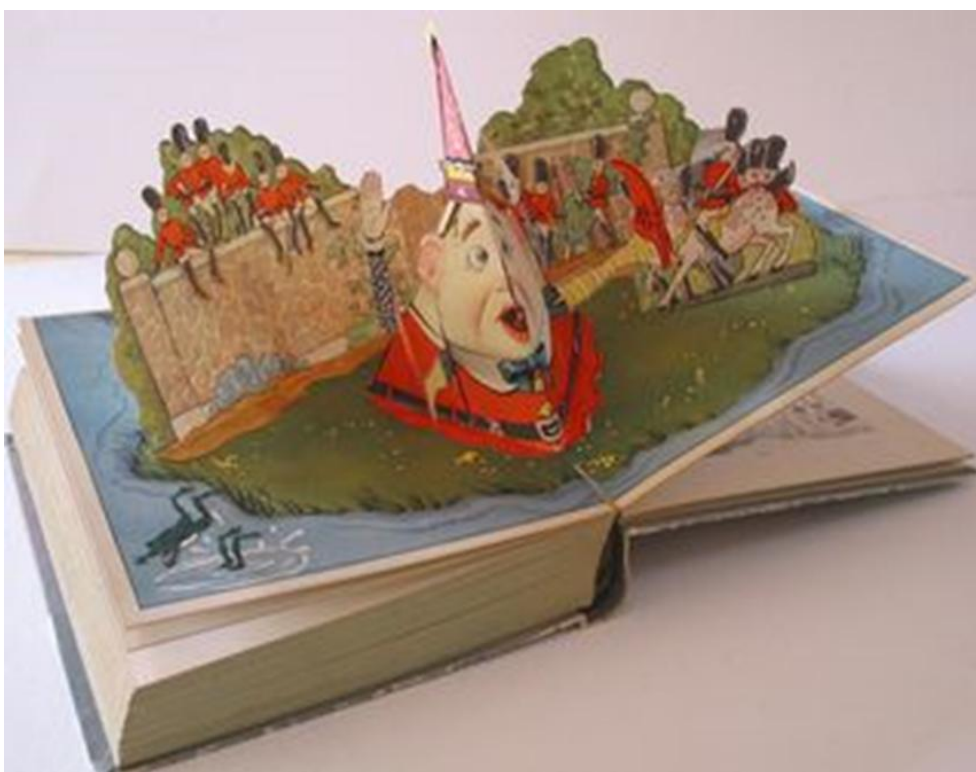


Рис. 19



Рис. 19, 20 - Перша - «Поп-ап Матінка Гусиня», Гарольд Б. Ленц, видавництво «Blue Ribbon Books», 1933 рік. Друга - «Спливаючий» Піноккіо, 1932 рік.
Розробник Гарольд Б. Ленц



Рис. 21 - «Півень, мишка та маленька червона курочка», Джуліан Вер, видавництво EP Dutton & Co., 1946 рік. Приклад «рухомі ілюстрації».



Рис. 22. Робітники фабрики Cargraphics в Ібаррі, Колумбія, збирають спливаючі книги. <https://bookpatrol.net/waldo-hunt-and-pop-up-books-a-brief-overview/>

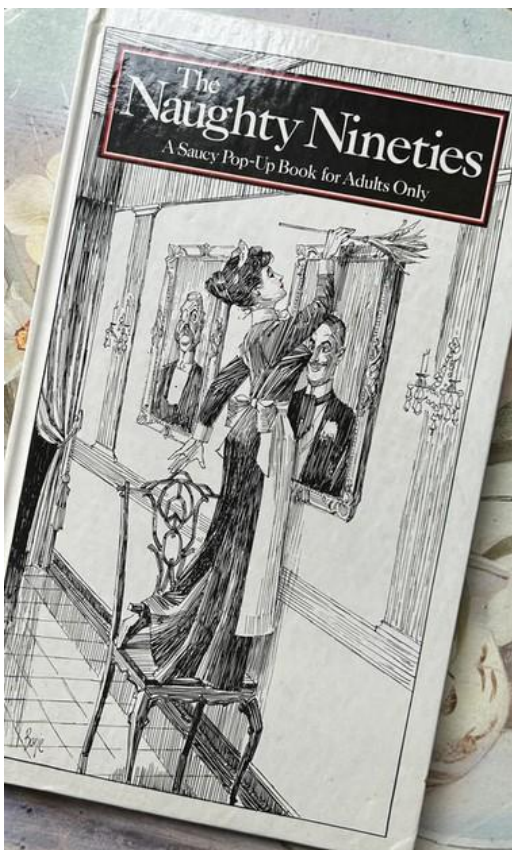


Рис. 23. Неслухняні 90-ті

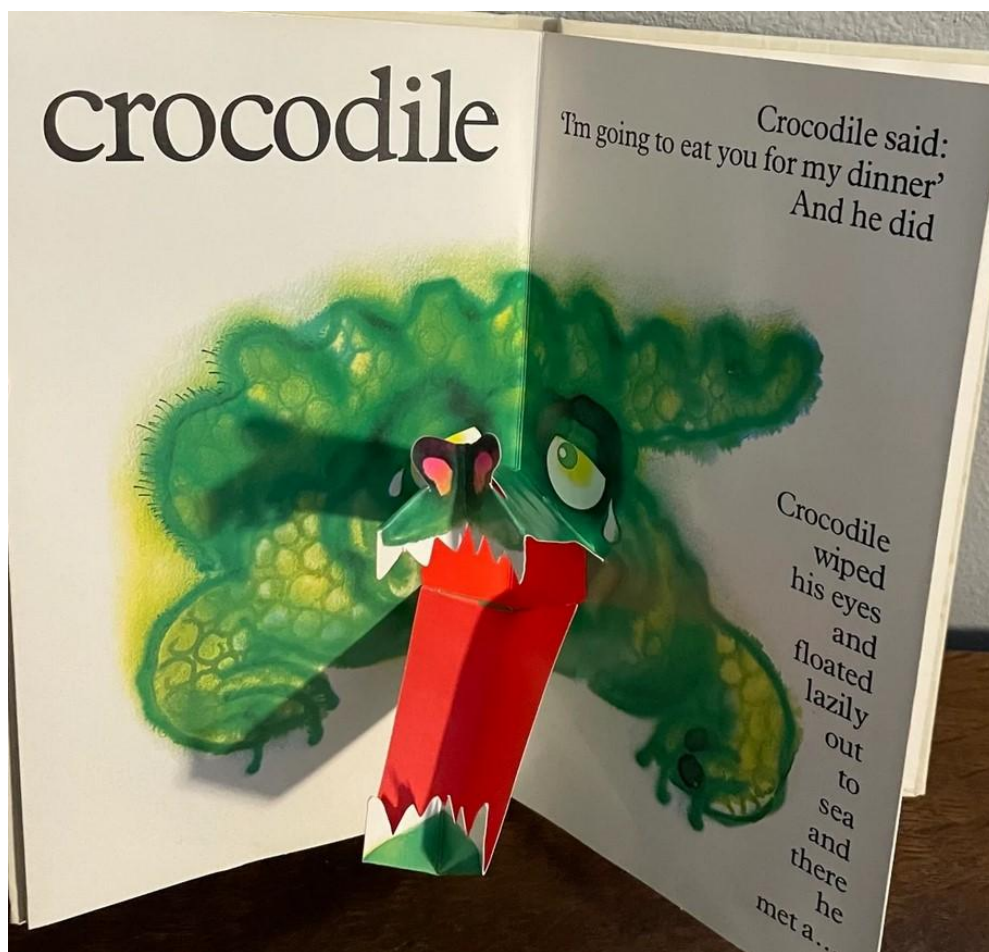


Рис. 24 Разворот книги Яна Пієнковського «Час обіду»



Рис. 25 Ріпка. Книжка-панорамка. Видавництво « "Ранок. Дитяча література" »



Рис. 26 Театральна книга (Theater Bilderbuch)



Рис. 27 Цирк Зінтаро (Circus Zingaro)

ПРОТОТИПИ ІЛЮСТРАЦІЙ НА ПОШУК ГЕРОЇВ



Рис. 28 Ляльки Джулії Аркелл



Рис. 29 Бернард Жоне Bernard Jeunet. Ілюстрації



Рис.30 Бернард Жоне Bernard Jeunet. Ілюстрації



Рис 31 Каріна Схапман «Мишачий дім Сема і Джулії»



Рис 32 -33 Шопки з музею «Єзулятко» (маленького Ісуса), костюм Діви Марії Переможної



Рис. 34 Янгол, що будить Волхвів. Собор Сен-Лазар, перша половина XIIст., Франція

РОЗРОБКА МАКЕТІВ ТА ЕСКІЗІВ



Рис. 34 Ескізи до розробки образів



Рис. 35 Витинанка за власним рисунком



Рис. 36 Пошук стилістики. Маски



Рис. 37. Процес виготовлення персонажу



Рис. 38. Готова фігура. Пастухи



Рис. 39. Процес виготовлення персонажу



Рис. 40. Процес виготовлення персонажу



Рис. 41 «Колядники» - готові персонажі для ілюстрації



Рис. 42 Колядники – серія лялькових персонажів

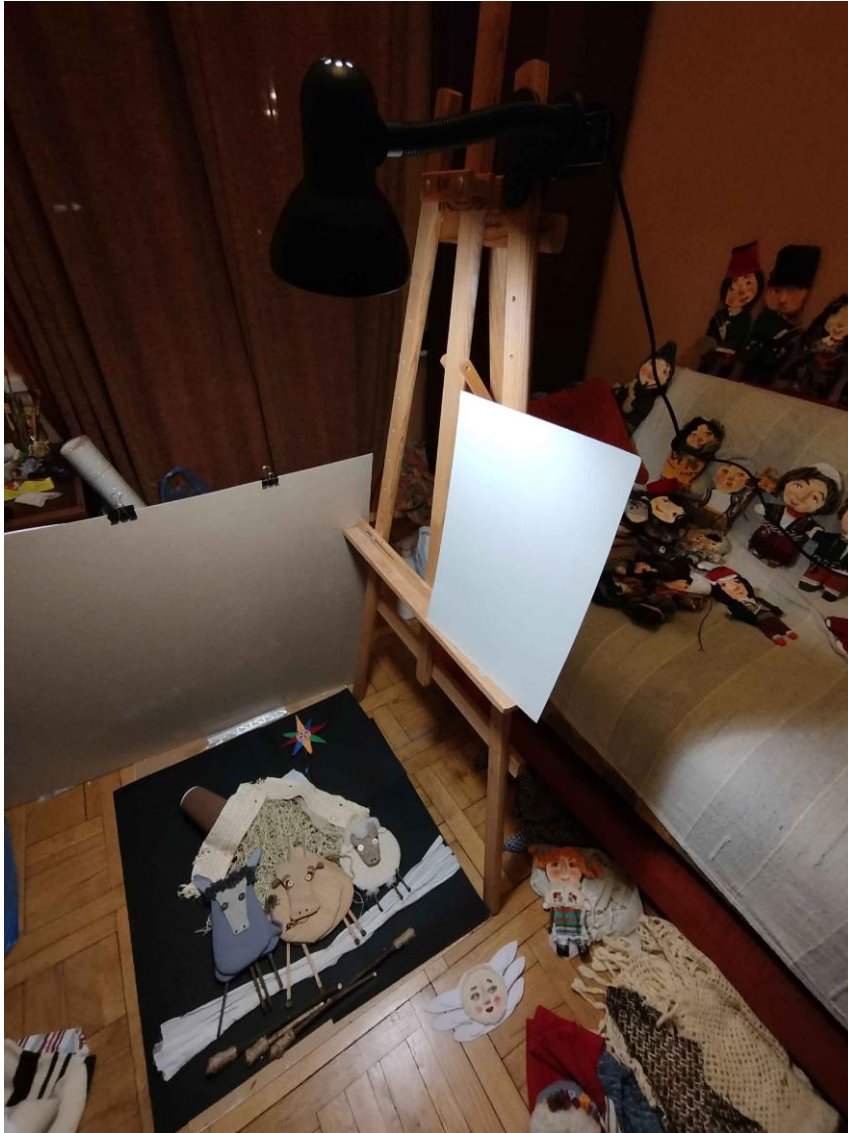


Рис. 43. Як відбувався процес створення фотоколажу з текстильними елементами

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»
Освітня програма «Графічні практики»
Кафедра Графіки

**«КОМПЛЕКСНЕ ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ З ВИВЧЕННЯ БАЗОВИХ
СЛІВ ЖЕСТОВОЇ МОВИ»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»
Хорюкова Марія Олегівна

Науковий керівник
Доцент
Мельникова У. П.

Рецензент
Директор видавництва «ASTRA»,
головний редактор
Джавахідзе Н. Н.

Харків 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «КОМПЛЕКСНЕ ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ З ВИВЧЕННЯ БАЗОВИХ СЛІВ ЖЕСТОВОЇ МОВИ»	7
1.1 Основна концепція теми та інтерпретація.....	7
1.2 Історія виникнення української мови жестів	8
1.3 Репрезентація образу нечуючої людини в мистецтві	9
<i>Висновки до першого розділу.....</i>	<i>11</i>
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	11
2.1 Книга "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".....	12
2.2 Книга "Baby Sign Language Basics".....	13
2.3 Флеш-картки жестової мови "Baby Sign Language Flash Cards"	14
<i>Висновки до другого розділу</i>	<i>14</i>
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ.....	15
3.1 Етапи створення роботи	15
3.2 Особливості композиційного рішення	16
<i>Висновки до третього розділу</i>	<i>17</i>
ВИСНОВКИ.....	18
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	19
ДОДАТКИ	20
ДОДАТОК А Список ілюстрацій.....	20
ДОДАТОК Б Альбом ілюстрацій.....	21

ВСТУП

В наші часи найпоширенішим сенсорним порушенням є депривація слухової функції. По нещодавнім підрахункам ВООЗ (Всесвітньої організації охорони здоров'я) у світі налічується близько 280 мільйонів громадян в яких виявлені порушення слуху від найлегшої стадії до повної відсутності здатності чути. За даними 2016 року, в Україні налічується 223 тисячі осіб із порушеннями слуху. Приблизно кожен 10 українець має порушення з цього спектру, від незначного зниження слуху до інвалідності [11].

Глухота - порушення слуху, яке унеможливорює самостійне опанування мови та розбірливе її сприйняття навіть у найближчій відстані від органів слуху. Дані групи осіб мають фізіологічні особливості.

Особливості розвитку людей із порушеннями слуху залежить від низки чинників: часу ураження слуху, ступеня втрати слуху, рівня інтелектуального розвитку, відносин у сім'ї, сформованості міжособистісних відносин, наявності чи відсутності слуху у батьків. Дитина, яка має порушення слуху з народження та потрапляє у середовище, яка є несприятливою для зростання та розвитку, з великою ймовірністю буде відчувати страх, недовіру та непорозуміння в комунікації з навколишнім світом. Визначальне значення у розвитку має те, що особистість формується у процесі спілкування з дорослими й однолітками під час засвоєння соціального досвіду. До того ж в процесі формування характерних кожному рис особистості бере участь ситуація соціальних відносин та взаємодії з середовищем.

В результаті недостатнього розвитку мови, меншого обсягу знань, які має така дитина в порівнянні з однолітками, а також обмеженістю спілкування з оточуючими, виявляється більш уповільнений темп становлення особистості. Це проявляється у вузькості інтересів, у

недостатній поінформованості про різні сфери життя суспільства. Глухі діти менш соціально зрілі й адаптовані у суспільстві, ніж їхні однолітки.

Агресивна поведінка людей з порушеннями слуху пов'язана з рівнем їхньої соціальної адаптації, ніж з фізіологічними особливостями. Рівень агресивності як у тих, що нечують, так і у людей, щочують, підвищується в періоди найбільшої емоційної нестабільності, що залежить від ряду факторів, одним з яких може бути стан здоров'я, відносини в сім'ї, соціалізація.

Актуальність теми

Після закінчення школи люди з порушеннями слуху стикаються із великою кількістю проблем. Вони не можуть повноцінно реалізувати себе у суспільстві, тому що існуюча система освіти створює психологічні та комунікативні бар'єри. Глухі люди можуть соціалізуватися лише у межах своєї групи. Існують спеціалізовані громадські та наукові організації, які створені для надання допомоги у трудовій та соціальній реабілітації, захисту законних прав та інтересів. "Інклюзивна інтеграція глухих людей – це повільний та часто дуже непростий процес", – каже Тетяна Кривко [6]. Як перший заступник голови Українського товариства глухих, вона виступає в ролі посередника між цими двома сторонами. Суспільство займається підвищенням якості життя нечуючих та слабкочуючих людей по всій країні [11].

Новизна роботи

Провівши аналіз книжкового ринку, стало зрозуміло що книжки з подібною тематикою не є розвиненими в Україні. Зазвичай спеціалізована логопедична література для вивчення жестової мови представлена в дуже малих об'ємах та написана складною мовою. Для звичайної людини, для якої вивчення мови не є пріоритетним та життєво необхідним, ці матеріали

можуть видаватися дуже складними, незрозумілими та нудними. Тому і зацікавленість жестовою мовою в суспільстві зараз на низькому рівні.

Також на просторі інтернету є відео матеріали, в яких сурдоперекладачі показують велику кількість загальноживаних слів та фраз українською жестовою мовою. З них можна правильно відтворити жест, але не пояснюється логіка його побудови та техніка запам'ятовування [16].

Новизна роботи полягає в графічній мові. Простому, зрозумілому і сучасному зображенню та поясненню жестів.

Мета і завдання роботи

Метою створення роботи є привернення уваги до проблем комунікації осіб з порушенням слуху. Спроба зацікавити людей без порушення слуху вивченням жестової мови та розширити аудиторію носіїв української жестової мови.

Для досягнення мети було визначено наступні завдання:

1. Розглянути книжковий ринок та визначити актуальність даної теми.
2. Зібрати та систематизувати інформацію по обраній темі.
3. Сформулювати концептуальний підхід до роботи.
4. Зібрати та проаналізувати аналогічні книги.
5. Визначити графічні засоби та техніку виконання ілюстрацій.
6. Окреслити час виконання кожного розвороту книги.
7. Застосувати результати дослідження при створенні комплексного оформлення книги з вивчення слів жестовою мовою.

Структура роботи визначається темою, метою й завданнями. Робота складається з анотації українською та англійською мовою, вступу, 3-х

розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків (А – Список ілюстрацій; Б – Альбом ілюстрацій).

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «КОМПЛЕКСНЕ ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ З ВИВЧЕННЯ БАЗОВИХ СЛІВ ЖЕСТОВОЇ МОВИ»

1.1 Основна концепція теми та інтерпретація

Ідея створення книги з вивчення слів жестової мови була зумовлена бажанням показати скільки переваг має знання та вивчення мови жестів. По-перше, це полегшить життя осіб з порушенням слуху, вони зможуть належним чином соціалізуватися та завести знайомства з новими людьми. По-друге, зменшиться стигматизація людей з інвалідністю, якщо суспільство буде знати про їх особливості та намагатися допомогти. Також для раннього розвитку кожної дитини знання мови жестів надалі полегшує вивчення лексики, правил правопису та інших навичок.

Мова жестів допомагає дітям спілкуватися, перш ніж вони зможуть почати говорити. Навчання дітей знакам жестів, що позначають слова і літери алфавіту, допомагає малюкам краще розпізнавати літери й вибудовувати свій словниковий запас. Дослідження дошкільнят у штаті Мериленд показали, що ті, хто знайомі з американською мовою жестів, і знають такі знаки, як погода, кольори, цифри та почуття, краще пройшли лексичні тести, ніж їхні однолітки, яких не вчили мову жестів. Причина в тому, що слова жестів є культовими, вони мають тенденцію бути схожими на те, що позначають. Ця схожість допомагає дітям зрозуміти зміст і запам'ятати нові слова.

Маленькі діти, які вчаться перетворювати свої пальці на легкі слова, продовжують практикувати дрібну моторику рук – завдяки чому мають перевагу, коли справа доходить до написання слів на аркуші. Також у початковій школі діти можуть звернутися до своїх пальців, аби згадати, як пишеться слово. У дітей цього віку все ще може не бути навичок, щоб висловити свою думку. Наявність мови жестів, дає дітям ще один спосіб висловити свої почуття.

Книга матиме квадратний формат 20 см на 20 см та складатиметься з 8 розворотів. Розворот містить зображення певного жесту на першій сторінці, та пояснювальні схеми з допоміжним текстом на другій сторінці кожного розвороту.

1.2 Історія виникнення української мови жестів

Українська жестова мова - це візуально-жестова мовна система з власною лексико-граматичною структурою, яка сформувалася еволюційним шляхом.

Існування мови жестів починається з моменту створення перших спеціальних навчальних закладів, і як наслідок виникнення української спільноти глухих. У цей період були відкриті училища та школи для глухонімих у багатьох містах, зокрема, у Волині у 1808 році. У Львові 1830 році та Одесі у 1843 році [1].

Для становлення української жестової мови знадобився великий проміжок часу, під час якого вона розглядалась з різних точок зору видатними сурдопедагогами, лінгвістами, вченими. Віктор Іванович Флері у 1835 році, був першим хто провів дослідження способу жестового спілкування та довів, що існують три типи жестового спілкування. Він дійшов висновку, що в

кожній спільноті глухих виникає своя індивідуальна система спілкування, що має свої закономірності, правила та побудову. Зазвичай вона насичена настільки тонкими змінами, що їх складно задокументувати на папері [1].

В. І. Флері довів що відсутність у людині здатності чути не перешкоджає можливості навчатися, не позбавляє її розумових здібностей. Складності в навчанні викликані неправильним, застарілим підходом в навчанні або його відсутністю.

Микола Олександрович Тяжелов, який став одним зі співзасновників Українського товариства глухих, писав наукові праці в яких досліджував жестову мову. Завдяки своїм дослідженням і працям інших науковців, він зробив висновок, що існування першої жестової мови займало кілька тисяч років. Довів історичний факт, що мова знаків і жестів використовувалася ще в древній Греції. Це стало відомо завдяки експедиції в окремі поселення Вірменії, Сирії та інших древніх місцях.

Вже пізніше, у 1933 році, було засновано Українське товариство глухих. Нині воно є одним з найбільших і найстаріших громадських організацій. Ця організація об'єднує та допомагає понад 50 тисяч громадян України з порушеннями слуху та мови. Основними напрямками діяльності організації є соціальний захист інвалідів із порушенням слуху. Товариство займається не тільки відстоюванням юридичних прав та інтересів нечуючих та слабочуючих, а й соціальною реабілітацією, інтеграцію у суспільство та наданням допомоги в отриманні професії й працевлаштуванні.

Українська жестова мова є способом комунікації спільноти жестомовних громадян України. Як і звичайні мови, вона має чіткі правила побудови речення, не дотримуючись яких інформація буде спотворена. Жестова мова не штучна, а цілком природна, яка постійно еволюціонує, змінюється та доповнюється. Творцями жестової мови виступають спільноти жестомовних людей, які впливають на її формування впродовж всього свого

життя та зміни поколінь. Результатом впливу стає поява нових жестів для позначення слів з'явившись нещодавно, запозичення з інших мов. Непотрібні нині жести зникають, бо стають застарілими, а їх місце займають нові. Жестова мова живе допоки нею користуються [1].

1.3 Репрезентація образу нечуючої людини в мистецтві

Театр міміки та жесту «Райдуга» Культурного центру УТОГ – єдиний в Україні професійний театр, де працюють нечуючі та слабкочуючі артисти. Цьогоріч театр відсвяткував 27 років від початку професійної співпраці з Культурним центром Українського товариства глухих, в склад якого увійшов в 1997 році. Наразі в репертуарі близько 30 вистав. Представлена велика кількість жанрів, які використовують актори, від пантоміми та хореографії до драми. Для чуючих глядачів, частина вистави, де задіяна мова жестів, озвучуються диктором [2].

Засновником театру став Ісаак Аронович Сапожников - поет, сам втративши слух, мріяв про театр, який би на відміну від всіх існуючих був би доступним для розуміння нечуючим глядачам. В якому б були хореографічні сцени, театральні номери, виконання віршів та пісень жестовою мовою.

В 1969 році його мрія здійснилась і почався довгий професійний відбір майбутніх акторів. В театр запросили педагогів з міміки, консультантів, режисерів, постановників, репетиторів. Все це для того, щоб створити досконалі та переконливі номери, мотив яких змогли б відчувати нечуючі. В 1970 році була зіграла прем'єра спектаклю "Легенда про Райдугу" [2].

Ісаак Аронович, 30 років пропрацювавши художнім директором Київського палацу культури, як ніхто інший розумів, що театральне мистецтво не тільки доступно для людей, позбавлених можливості чути, а й необхідно для збагачення духовного та естетичного досвіду людей, які не

мають доступу до багатьох засобів масової інформації. Також він вважав театральне мистецтво одним зі способів реабілітації нечуючих [2].

Вистави театру граються не тільки в Україні, а й за кордоном, зокрема в Іспанії, Німеччині та Словаччині. Стаючи переможцями та займаючи призові місця на міжнародних фестивалях.

Цікавість до української жестової мови збільшилася після виходу стрічки "Плем'я", яка побачила світ у 2014 році. Фільм відрізняється тим, що не має субтитрів чи закадрового пояснювального голосу. Це перша картина, знята без використання слова. Актори спілкуються лише українською жестовою мовою. Фільм отримав шалену популярність, увійшовши в прокат десятків країн світу. В історії українського кіно зі 100 найкращих фільмів "Плем'я" посідає 4 місце. З 2014 по 2016 рік фільм отримав близько 74 нагород з 97 номінацій.

Висновки до першого розділу

Підсумовуючи, можна зазначити, що концепція роботи передбачає комплексний підхід, який містити детальне пропрацювання візуальної складової частини. Необхідними для цього проєкт є аналіз аналогів, цільової аудиторії видання, графічних технік. За підсумками роботи книга буде створена у сучасному цифровому вигляді, з використанням програми Adobe Photoshop, Adobe Indesign та Microsoft PowerPoint.

Була простежена історія української жестової мови від початку до сьогодення, а також надані приклади використання мови жестів в театральному мистецтві та кіномистецтві. Можна зробити висновок, що жестова мова не забута і досі є актуальною для використання.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1. Книга "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою"

Наприкінці 2023 року вийшла книга "Ручна-зручна розмова". Це зручний та зрозумілий путівник, мета якого в популяризації жестової мови та безбар'єрності суспільства. Її авторка харків'янка Ганна Ткач. Перекладом на українську жестову мову займалася Ольга Рибак, директорка інклюзивно-ресурсного центру у місті Хмельницькому. За версією культурної правозахисної громадської організації PEN Ukraine, книга "Ручна-зручна розмова" увійшла у список найкращих книг 2023 року у розділі для дітей і юнацтва. Наразі путівник вже представлений в Науковій універсальній бібліотеці, Юнацькій обласній бібліотеці та міській бібліотеці Хмельницька.

Люди з порушенням слуху живуть доволі замкнуто, їх простір звужений. Практичні можливості посібника полягають в здатності допомогти, розширити їхній простір завдяки тим людям, які вивчать хоча б декілька слів жестової мови. Достатньо почати спілкуватись навіть знаючи базові жести, це вже налагодить перший контакт з людиною, яка має

порушення слуху. Таким чином людина може показати, що відкрита до спілкування. Це допоможе розширити світ і досвід нечуючим. Тому що ні інтернет, ні штучний інтелект та сучасні технології не здатні замінити живе спілкування [3].

"Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" вийшов під видавництвом «Маміно». Це Київське видавництво, яке спеціалізується переважно на виданні дитячої літератури. Засноване з 2016 року, «Маміно» наразі має близько десяти нагороджених книжок у номінаціях 2017-2019 років. З 2020 року видавництво стало членом Української асоціації видавців і книгорозповсюджувачів.

Книга орієнтована на підлітків 9-12 років. Путівник складається зі 120 сторінок. На сторінці в текстовому форматі описаний покроковий план дій, виконавши які людина має змогу показати певне слово жестовою мовою. Також присутні схематичні малюнки, які пояснюють правильне положення рук та рух пальців. На розворотах розроблені мінімалістичні ілюстрації, виконані в пастельних відтінках. Схеми жестів обведені в кола та знаходяться на білому фоні, це робить їх чіткішими, акцентує увагу читача. Книга розділена на тематичні глави, теми яких відповідають потребам, які використовуються в повсякденному спілкуванні. На кожному розвороті розміщений спеціальний QR код. Це віртуальні посилання, які потрібно відсканувати за допомогою камери телефона, для того, щоб перейти на сайт. Там можна переглянути відео на якому перекладачка Ольга Рибак покаже обраний жест у русі [3].

2.2 Книга "Baby Sign Language Basics: Early Communication for Hearing Babies and Toddlers"

Книга Монти Бріант "Основи дитячої жестової мови: раннє спілкування для немовлят і малюків" розповідає про історію виникнення саме тих жестів,

які зараз використовуються в спілкуванні жестовою мовою. Книга показує як правильно робити рухи руками, крок за кроком, даючи чіткі інструкції до кожного пункту. Книга допомагає навчити дітей, які ще не можуть розмовляти, базовим словам. Завдяки цьому дитина здатна пояснити свої потреби жестами, попросити про допомогу, донести що їй не подобається. Ця здатність допомагає позбутися істерик малечі. Книга допомагає розуміти дитину, подолати непорозуміння між дитиною та батьками. Книга містить спеціальні техніки жестів для легкої комунікації. В комплект входить відеословник жестів зі всіма жестами зображеними в книзі [4].

Книга складається з 480 сторінок, наповнених текстовими інструкціями. Також, на відміну від попереднього аналога, в цій книзі жести пояснюються не проілюстрованими схемами, а за допомогою фотографій авторки. Перевагою цього методу є більш чітке розуміння положення всього тіла в просторі, співвідношення жесту до амплітуди руху. Вагомою частиною спілкування жестовою мовою є емоційне забарвлення жесту, яке проявляється в міміці людини. Емоційне вираження обличчя дуже інтуїтивний процес, який доволі складно описати в тексті чи зобразити схематично. Набагато зрозуміліше міміка зображена на фотографіях. Монта Бріант демонструє потрібний емоційний окрас паралельно з жестом. Для пояснення приведені мінімалістичні ілюстрації з простих та лаконічних форм, відсутністю дрібних деталей та стриманій монохромній палітрі. В даному виданні мінімалістичний стиль застосований для створення простого, впізнаваного образу, щоб створити міцну та зрозумілу асоціацію [4].

2.3. Флеш-картки жестової мови для дітей "Baby Sign Language Flash Cards"

В наборі налічується 50 карток та інструкція на 80 сторінок. Картки авторки Монти Бріант, видані англійською мовою, слугують доповненням до

виданої раніше книги "Baby Sign Language Basics". На відміну від книги, картки дають більш стислу кількість інформації, не застосовуючи поглибленні пояснення. Оновленням стала заміна проілюстрованих предметів фотографіями. Картки відрізняються більш яскравим, різнобарвними принтами. На одній стороні картки фотографія авторки, на якій вона зображає жест та фотографія досліджуваного предмета. На звороті збільшена фотографія предмета. Така система графічної побудови карток дає змогу вчитися в ігровій формі, цей принцип є важливим для зацікавлення дітей та прилученням до навчання [9].

Колода флеш-карток являє собою простий та захопливий інструмент для батьків. Він дає змогу спілкуватися з дитиною з превербальним розвитком за допомогою простих знаків. Переважно більша кількість слів, які входять в склад карток це іменники. Бо саме ці слова найбільш ефективно вчаться з допомогою карток. Колода направлена на спрощення вивчення малюками жестової мови.

Висновки до другого розділу

Під час пошуку та аналізу аналогів було звернено увагу на техніку та стилістику, в яких створені ілюстрації. У більшості наведених прикладів художниці використовують творчий метод стилізації. Цей принцип образного вираження характеризується узагальненням багатограних, складних деталей шляхом зміни кольору та спрощенням форми. Відкидаючи зайві дрібні деталі на перший план виходять найбільш характерні риси об'єкта. Об'єкт залишається впізнавальним і в той час відходить від реалізму. Це робить образ унікальним та неповторним. Кожен автор має свою власну художню мову, яку виражає саме у своїй стилістиці. Хоча вони використовують один візуальний художній засіб, в результаті роботи виходять унікальними завдяки візуальній мові та власному погляду.

Результатом проведення аналізу аналогів різних митців і творів мистецтва, було визначено основну стилістичну мову графічної серії, а також ретельний огляд стилістичних і композиційних рішень інших митців.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Етапи створення роботи

Для створення комплексного видання з вивчення базових слів жестової мови "Тварини на долоні" були окреслені основні етапи, які складаються з: визначення актуальності теми та аналізу друкованих видань аналогів, систематизації інформації та створення плану, формування концепції, вибору техніки та засобів виконання ілюстрацій, розробки та комплексного оформлення видання.

Етап визначення актуальності теми та аналізу друкованих видань аналогів є першим і найважливішим. Для генерації нової ідеї, як наслідок для її реалізації, вкрай важливо бути знайомим з вже існуючими на ринку

виданнями. Бачити попит на цей продукт та запропоновані товари, розуміти на скільки він потрібен і чи буде комусь корисним. В даній ситуації після проведеного аналізу виявилось, що кількість та доступність видань українською мовою обмежена. А всі проаналізовані аналоги не містять тої інформації, яка присутня в комплексному оформленні видання з вивчення базових слів жестової мови "Тварини на долоні".

Етапи формування концепції та вибору техніки та засобів виконання ілюстрацій полягають в огляді літератури, пошуку творчих методів і напрямів формування власної графічної мови, систематизації отриманої інформації з попередніх етапів. Аналіз та використання нових матеріалів та технологій. Вибрана техніка виконання роботи. Був обраний діджитал формат, для виконання ілюстрацій застосовувалися програми Adobe Photoshop та Adobe Indesign. Вибір був зроблений в бік діджитал формату роботи завдяки сучасності й непотрібності використання великої кількості художніх матеріалів. Завдяки розвитку технологій, доступна велика кількість візуальних інструментів, які здатні імітувати традиційні техніки малювання в цифровому просторі. Це спрощує процес малювання та розповсюдження візуальних творів, без потреби попереднього сканування та обробки малюнка.

Етап розробки та комплексного оформлення видання включає підбір референсів, створення замальовок, пошук влучного і гармонічного композиційного та кольорового рішення, яке б відповідало головному задуму роботи. Застосовані стримані гами, м'які по яскравості, кольори наближені до природних. Кожна сторінка має квадратний формат 20x20 см. Обрано оптимальне розташування об'єктів на аркуші, для досягнення цілісного зображення. На кожному з розворотів зліва розміщені детальні малюнки рук у двох головних ракурсах. Для більшої зрозумілості присутні спрямовувальні лінії руху. На сторінці справа розташовані схематичні та асоціативні зображення з додаванням інструкцій в текстовому форматі.

3.2 Особливості композиційного рішення

Композиція є фундаментальним компонентом всіх художніх творів, вона полягає у наявності правил побудови, завдяки яким отримується домінація та підпорядкування головних елементів над іншими для досягнення цілісного образу. Важливим компонентом побудови композиції є закон рівноваги. Для збереження балансу рівноваги розмішені форми відповідають правилам регулювання відстані об'єктів від центру зображення, їх пропорцій, об'ємів та тональних співвідношень частин між собою [5].

Виділяється головні й другорядні об'єкти, які відносно своїй домінації поступово віддаляються від композиційного центру. Цей прийом створює психологічний комфорт у глядача, керуючи поглядом спрямовує його на об'єкти по черзі, спрощує сприйняття образу. Така побудова не менш виразна та зазвичай більш зрозуміла. Що відповідає поставленій задачі [14].

Для досягнення єдності зображення використана обмежена кількість форм на зображенні. Вільний простір розподілений рівномірно з чергуванням змістових елементів та повітря. Ритм пасивно-динамічний, елементи знаходяться в співвідношення таким чином, що характер та виразність кожного об'єкта чітко видно, завдяки просторовому положенню [10].

За допомогою масштабування деяких елементів більш підкреслюється їх важливість, форма сприймається більш значущою.

Висновки до третього розділу

Для створення комплексного видання з вивчення базових слів жестової мови були виділені конкретні етапи роботи, обрана техніка виконання ілюстрацій, колірна палітра та композиційне розміщення. Були враховані правила єдності, симетрії та масштабу композиції. Обрані технічні методи реалізації проєкту. Під час виконання практичної частини проєкту, був

врахований аналіз аналогів та реалізовано попередній головний творчий концептуальний задум, виражений через власну візуальну мову. Ціль проєкту - зацікавити людей вивченням української жестової мови, підкреслити її вплив на мистецтво та висвітлити проблеми з якими стикаються жестомовні люди.

ВИСНОВКИ

Під час виконання дипломної роботи було розроблено та створено комплексне видання з вивчення базових слів жестової мови "Тварини на долоні". Книга навчає знакам мови жестів, які означають назви різних тварин. В ході роботи ми познайомилися зі складним історичним шляхом виникнення української жестової мови. Побачили скільки сил видатних вчених, перекладачів, педагогів було покладено в основу її вивчення. Зрозуміли яке велике значення мова жестів має як інструмент спілкування слабчущих людей з соціумом та мистецтвом. Детально розглянуто устрій та функціонування єдиного жестомовного українського театру. Приведені його досягнення та регалії. Також показана важливість та популярність жестової мови у сфері кіномистецтва.

Завдяки вивченню аналогів схожої за змістом літератури, були внесені правки в композиційне рішення роботи. Для того, щоб спростити сприйняття та вивчення схем. Завдяки аналогам були добавлені художні прийоми, також враховані мінуси та недоліки.

На базі проведеного дослідження було сформовано та втілено задум комплексного видання з вивчення знаків жестової мови. Під час реалізації проєкту були задіяні сучасні інструменти створення зображення. Технічно розроблено ілюстративну частину та композиційну побудову проєкту завдяки техніці цифрового малюнка.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кульбіда С. Стан використання і вивчення жестової мови в Україні: Історія дослідження. Науковий світ. 2004. С.75-83.
2. Мережко А.М. Казка про «Райдугу». Україна: Київ, 2007. 351 с.
3. Ткач Г. "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою". Київ, 2023. 120 с.
4. Monta Z. Briant. "Baby Sign Language Basics". USA. 2018. 480 p.
5. Ідак Ю.В., Лясковський О.Й., Клименюк Т.М. Основи об'ємно-просторової композиції. Львівська політехніка. Львів, 2020. 212 с
6. Захист прав глухих людей в Україні. URL:
https://snu.ucoz.ua/news/zakhist_prav_glukhikh_ljudej_v_ukrajini/2023-04-13-903 (дата звертання: 10.12.2024)
7. Кульбіда С.В. Кінетичні особливості української жестової мови Жестівник української жестової мови : навчальний посібник. Київ, 2017. 38 с.
8. Дробот О. А. Українська жести́ва мо́ва. У 2 ч. : навч. посіб. Ч. 1. Київ: Либідь, 2018. 112 с.
9. Monta Z. Briant. "Baby Sign Language Flash Cards". USA: Hay House. 50 p.
10. Михайленко В. Є., Яковлев , М. І. Основи композиції: геометричні аспекти художнього формотворення. Київ: Каравела, 2017. 304 с.
11. Українське товариство глухих. URL:

D0%B0%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE %D0%B3%D0%BB%D1%83%D1%85%D0%B8 (дата звертання: 10.12.2024)

12. Дробот О. А. Українська жестова мова. У 2 ч. : навч. посіб. Ч. 2. Київ: Либідь, 2018. 112 с.

13. Кульбіда С.,Чепчина І.,Адамюк Н., Кириченко В. Географічний жестівник: континенти, країни, міста. Посібник. Київ: СПКТБ УТОГ, 2014. 96 с.

14. Пічкур М.О. Теорія і практика композиції: навч. посібн. Київ: Ліра-К, 2022. 230 с.

15. Іванюшева Н.В., Скурчинський В.В. Минуле і сучасне у жестовій мові. Посібник-жестівник. Київ: СПКТБ УТОГ, 2020. 230 с.

16. Курс жестової мови (українською мовою). URL: <https://megogo.net/ua/view/3820211-kurs-zhestovo-movi-ukra-nskoyu-movoyu.html> (дата звертання: 10.12.2024)

ДОДАТКИ

Додаток А Список ілюстрацій

Рис. 1 Обкладинка книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".

Рис. 2 Обкладинка книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".

Рис. 3 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 8 сторінка.

Рис. 4 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 9 сторінка.

Рис. 5 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 10 сторінка.

Рис. 6 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 11 сторінка.

Рис. 7 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 12 сторінка.

Рис. 8 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 13 сторінка.

Рис. 9 Другий розділ "Емоції та почуття" книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".

Рис. 10 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 14 сторінка.

Рис. 11 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 16 сторінка.

Рис. 12 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 18 сторінка.

Рис. 13 Мокап книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".

Рис. 14 Мокап книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".

Рис. 15 Мокап книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".

Рис. 16-19 Монти Бріант. Картки жестової мови "Baby Sign Language Flash Cards".

Рис. 20 Ілюстрація першого жесту.

Рис. 21 Ілюстрація тварини.

Додаток Б. Альбом ілюстрацій

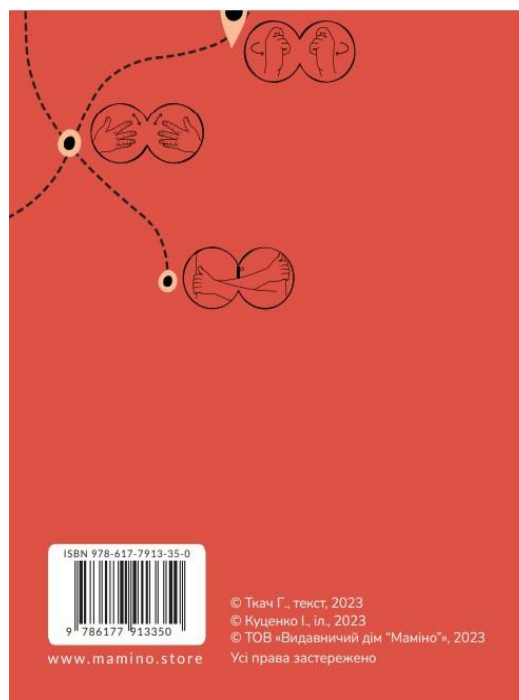


Рис. 1 Обкладинка книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".

Рис. 2 Обкладинка книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".



Привіт!
Я з України!

1. Усім знайомі рухи — помахай рукою, вітаючись.
2. Вкажи на себе так, як зазвичай ти робиш, говорячи про себе.



3. Підними вказівний палець і зобрази ним умовно літеру «З».

4. Піднеси руку до обличчя, уяви, що говориш букву «У».

5. Тримавши руку долонею вниз, зроби рух по колу.

Як сказати жестовою мовою:
«Доброго вечора, ми з України!» — дізнайся за QR-кодом



Рис. 3 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 8 сторінка.

Рис. 4 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 9 сторінка.

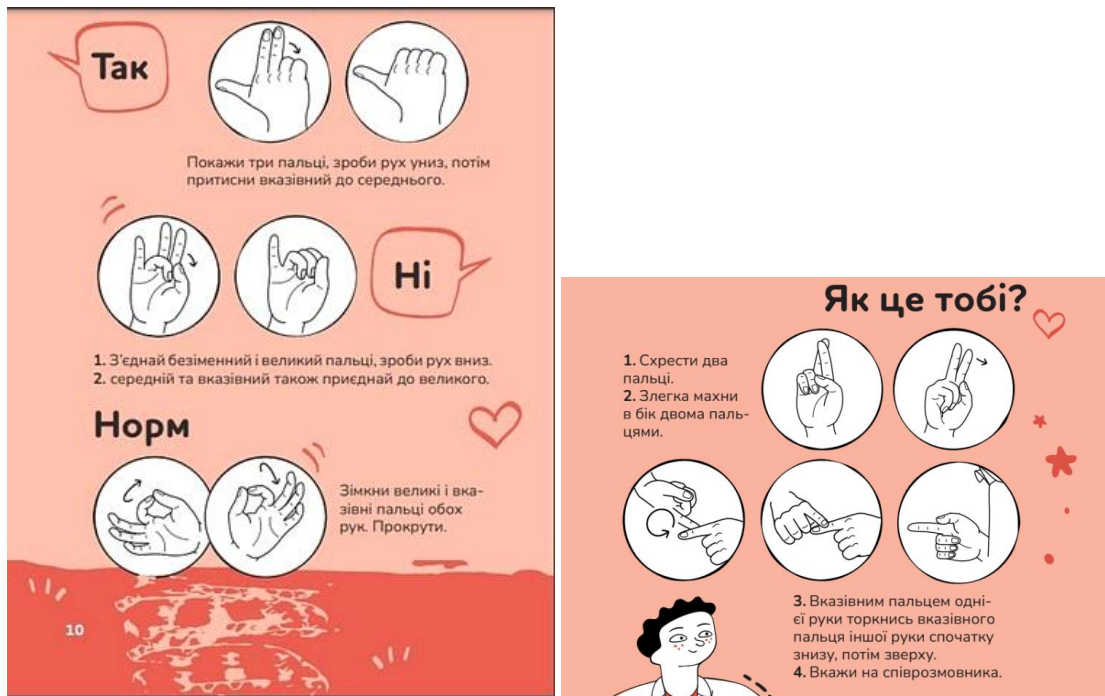


Рис. 5 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 10 сторінка.

Рис. 6 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 11 сторінка.



Рис. 5 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 12 сторінка.



Рис. 6 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 13 сторінка.



Рис. 9 Другий розділ "Емоції та почуття" книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".



Рис. 10 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 14 сторінка.



Рис. 11 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 16 сторінка.

Рис. 12 Книга Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою" 18 сторінка.

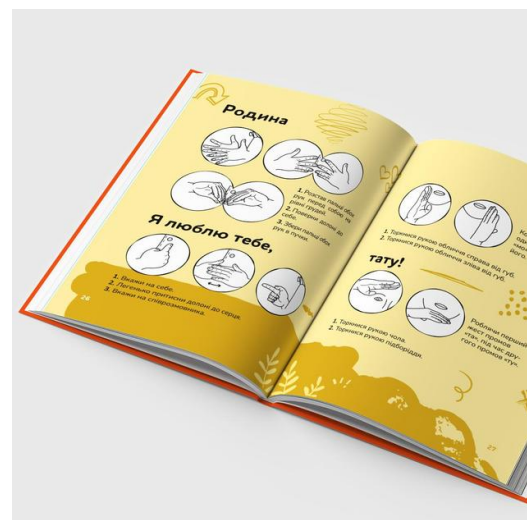


Рис. 13 Мокап книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".

Рис. 14 Мокап книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".



Рис. 15 Мокап книги Ганни Ткач "Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою".



Рис. 16 Монти Бріант. Флеш-картки жестової мови для дітей "Baby Sign Language Flash Cards".



Рис. 17 Монти Бріант. Флеш-картки жестової мови для дітей "Baby Sign Language Flash Cards".



Рис. 18 Монти Бріант. Флеш-картки жестової мови для дітей "Baby Sign Language Flash Cards".



Рис. 19 Монти Бріант. Флеш-картки жестової мови для дітей "Baby Sign Language Flash Cards".



Рис. 20 Ілюстрація першого жесту.



Рис. 21 Ілюстрація тварини.

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
УКРАЇНИ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»
Освітня програма «Графічні практики»
Кафедра Графіки

**КОМПЛЕКСНЕ ОФОРМЛЕННЯ АВТОРСЬКОЇ КНИГИ «ЗИМОВИЙ
ФІЛЬТР»**

Магістерська робота

Виконала магістрантка

другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»
Христенко Марія Владиславівна

Науковий Керівник
доцент
Розенфельд М.І.

Рецензент
Директор видавництва «Astra»,
головний редактор Джавахідзе Н. Н.

-

Харків 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «Комплексне оформлення збірки Zine «Зимовий фільтр»».....	5
1.1 Концепція та випрацювання.....	5
1.2. Стильові особливості	6
<i>Висновки до першого розділу.....</i>	<i>7</i>
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ.....	7
2.1 Найвідоміші збірки ХХ століття.....	7
2.2. Збірки ц самвидав в Україні.....	9
<i>Висновки до другого розділу.....</i>	<i>10</i>
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ.....	10
3.1 Рішення загального візуального образу	10
3.2. Вибір особливостей Макетування. Формат, композиційна сітка, шрифт.....	10
3.3. Засоби виразності ілюстрацій.....	11
<i>Висновки до третього розділу.....</i>	<i>11</i>
ВИСНОВКИ.....	11
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	13
ДОДАТКИ.....	15
ДОДАТОК А Список ілюстрацій.....	15
ДОДАТОК Б Альбом ілюстрацій.....	16

ВСТУП

Авторська книга була задумана у маленькому форматі, що за суттю є подібним до зіну.

Зін (від англ. "zine", скорочення від "magazine") — це невелике самостійне видання, створене ентузіастами для поширення власних ідей, творчості або інформації. Зіни зазвичай друкуються малими тиражами і розповсюджуються самостійно, часто через пошту, на ярмарках або в спеціалізованих магазинах. Тематика зінів може бути найрізноманітнішою: від музики і політики до мистецтва, субкультур і особистих історій. [1]

Зіни стали популярними у 1970-х та 1980-х роках серед панк-руху та інших контркультурних груп як засіб обміну ідеями та підтримки спільноти. Вони дозволяють авторам мати повний контроль над змістом і висловлювати свої думки без цензури або обмежень, притаманних комерційним виданням.

Існує багато різних видів зінів, кожен з яких відображає специфічні інтереси та творчість своїх авторів. Ось декілька популярних видів зінів:

1. **Фанзіни:** Присвячені фанатам певних культурних явищ, таких як музичні групи, телешоу, фільми або літературні жанри. Вони можуть містити рецензії, інтерв'ю, фанатську творчість і новини, пов'язані з темою.
2. **Літературні зіни:** Включають поезію, короткі оповідання, есе та інші літературні твори. Це можуть бути як авторські збірки, так і колективні проєкти.
3. **Політичні зіни:** Присвячені політичним і соціальним питанням. Вони можуть містити статті, інтерв'ю, аналізи, а також заклики до дій та інформацію про активізм.

4. **Арт-зіни:** Фокусуються на візуальному мистецтві, графічному дизайні та фотографії. Вони можуть містити ілюстрації, колажі, комікси та інші форми візуального вираження.
5. **Персональні зіни (перзін):** Автобіографічні або особисті розповіді, де автори діляться своїм досвідом, думками та почуттями. Це може бути у формі щоденникових записів, есе або листівок.
6. **Музичні зіни:** Зосереджені на певних музичних жанрах або сценах. Вони можуть включати рецензії на альбоми, інтерв'ю з музикантами, репортажі з концертів та новини музичної індустрії.
7. **Кулінарні зіни:** Містять рецепти, поради щодо приготування їжі та інформацію про кулінарні традиції різних культур.
8. **Субкультурні зіни:** Присвячені різним субкультурам, таким як панк, готика, хіп-хоп тощо. Вони можуть включати розповіді про життя в цих спільнотах, новини, рецензії на музику та інші культурні матеріали.

Кожен з цих видів зінів може бути створений як друковане видання або в цифровому форматі, і багато з них поширюються через спеціалізовані онлайн-платформи та соціальні мережі.

Новизна роботи полягає у тому, що текст буде повністю авторський, також будуть використовуватись нестандартні для книг матеріали.

Мета і завдання роботи. Метою роботи є створення комплексного оформлення малотиражного журналу під назвою «Зимовий фільтр», на тему поєднання буденності, війни і зв'язку з традиціями.

1. Розглянути феномен часописа-самвидава;
2. Окреслити основні патерни естетики зінів;
3. Проаналізувати малотиражні авторські мистецькі самвидави;
4. Визначити специфіку ілюстрування самвидаву та обрати відповідні техніки та графічні засоби виконання ілюстрацій до зіну;

5. Застосування результатів дослідження при створенні комплексного оформлення малотиражного журналу.

Структура роботи визначається темою, метою й завданнями. Робота складається із вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків (А – список ілюстрацій, 15 позицій; Б – альбом ілюстрацій).

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ

1.1 Концепція та випрацювання

Зимовий фільтр (бачиш тільки те що взимку)

Формат А5. Чотири книжки (зіна), що складаються в коробку. Кожна з книжок відповідає одній порі року, вміщує ілюстровані авторські тексти. Загальна концепція: Історії - це мандрівка Харковом у пошуку нематеріальних знахідок. Протагоніст мандрує містом у пошуках предметів і подій, які зустрічаються тільки взимку. Сюжет розповідає про те як у чарівний час перед новорічними святами, реальний світ змішується з примарним і можна зустріти привиди минулого. Окрім розваги ця історія також показує що на територіях, що до цього були зросійщеними, людям часто доводиться відшукувати своє коріння та традиції по примарним слідам.

Візуальний ряд та історії мають на меті поєднати минуле з сьогоденням, заохотити вивчати рідне та показати красу випадкових моментів на шляху. За основу будуть взяті чорно-білі фотографії, на які накладатимуться тексти і малюнки, за допомогою оверлеїв (друк на напівпрозорому папері чи плівці). Текст містить 6 місць-розділів (історій).

Перед кожним розділом буде шмуц який зображуватиме вміст кишень протагоніста, кількість збільшуватиметься в процесі, проте це будуть

виключно “непотрібні” речі, випадкові. До прикладу знайдені монети, гілки, мамінці, стрічки, деталі новорічних прикрас.

Текст був написаний у співпраці з письменницею і редакторкою Єлизаветою Жельне.

1.2. Стильові особливості зінів

Зіни та самвидав мають унікальні стильові особливості, що відрізняють їх від традиційних комерційних видань. В основі зінів лежить принцип "зроби сам", де автори самостійно створюють, оформляють, друкують і розповсюджують свої роботи, що часто проявляється в ручному дизайні, колажах, машинописному тексті та ручному письмі. Зіни характеризуються експериментальним дизайном із використанням незвичайних макетів, шрифтів, ілюстрацій та фотографій, які надають їм унікальний вигляд. Автори часто використовують різні матеріали, як-от папір, тканини, фольгу та кальку, що додає текстурності та тактильності. Вони відображають незалежні й автентичні голоси творців, вільні від редакційної політики чи комерційних інтересів, дозволяючи висловлювати власні думки та ідеї. Багато зінів створюються за допомогою фотокопіювання або на домашніх принтерах, що додає їм характерних візуальних ефектів, таких як зернистість і чорнильні плями. Часто використовуються елементи ручної роботи, як-от малюнки, написані від руки тексти та вирізані зображення, що додає виданням особливого шарму. Зіни зазвичай друкуються в обмеженій кількості примірників, роблячи їх ексклюзивними та колекційними. Вони часто торкаються соціальних і політичних тем, виражають протест або підтримують альтернативні точки зору, стаючи важливим засобом для маргіналізованих груп. Деякі зіни включають елементи, які залучають читача до активної участі, як-от листи, анкети, об'яви про заходи, заклики до дій або навіть порожні сторінки для записів читача. Орієнтовані на певні

субкультури або спільноти, такі як панк, фемінізм, ЛГБТК+ чи анархізм, вони стають важливими комунікаційними засобами для цих груп. Зіни зазвичай мають невеликі обсяги тексту, доповнені великою кількістю візуальних матеріалів, що робить їх легкими для читання та візуально привабливими. Ці стильові особливості роблять зіни та самвидав унікальними, створюючи простір для творчих експериментів та автентичного самовираження.

Висновки до першого розділу

Узагальнюючи, можна сказати, що концепція зіну передбачає комплексний підхід, який охоплює детальне вивчення тематичного контенту та візуальної естетики. Для успішної реалізації проекту важлива співпраця з редактором текстів. Візуальна концепція базується на принципі шарування, використовуючи напівпрозорі матеріали та різноманітні техніки.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1. Найвідоміші Зіни ХХ століття

Походження зінів можна віднести до 1920-х років ХХ століття, коли цей формат став популярним серед фанатів наукової фантастики в Америці. Учасники читацьких гуртків почали створювати фанзіни після обговорень складних творів, обмінюючись враженнями та коментарями. Це стало важливим явищем в американській поліграфії.[6]

У 1970-х роках американські зіни пережили відродження під впливом формування андеграундної культури, зокрема панк-року. Вони відрізнялися від мейнстрімних медіа, які акцентували увагу на популярних виконавцях, тим, що панк-рокери створювали власні видання, присвячені їхній культурі та музичним уподобанням.

Найвідосіші зразки самвидаву, що відіграли важливу роль у розвитку самвидаву і популяризації різних субкультур і альтернативних ідей, залишаючи помітний слід у культурній історії.

1. **"Sniffin' Glue"**: Заснований Марком Перрі в 1976 році, цей зін став одним з перших і найвпливовіших панк-зінів. Він відображав дух панк-руху і надихнув багатьох на створення власних зінів.
2. **"Cometbus"**: Започаткований Аароном Кометбусом у 1981 році, цей зін поєднує в собі автобіографічні розповіді, есе та інтерв'ю, і охоплює теми панк-сцени, подорожей та життя у великих містах.
3. **"Factsheet Five"**: Заснований Майком Гордом у 1982 році, цей зін був своєрідним каталогом зінів, рецензуючи тисячі видань і надаючи їм видимість у ширшій аудиторії.
4. **"Punk Planet"**: Виданий з 1994 по 2007 рік, цей зін висвітлював панк-культуру та політичні питання. Він відрізнявся високою якістю статей та інтерв'ю з музикантами, активістами і митцями.
5. **"Maximum Rocknroll"**: Один з найстаріших і найвідоміших панк-зінів, заснований у 1982 році. Він містить рецензії на альбоми, інтерв'ю, новини та статті про панк-сцену по всьому світу.
6. **"Doris"**: Автобіографічний зін, створений Сінді Крейвенс у 1991 році. Він включає особисті історії, роздуми про фемінізм, анархізм і різні соціальні питання.
7. **"Weirdo"**: Заснований Робертом Крамбом у 1981 році, цей комікс-зін містив роботи різних художників і письменників, представляючи альтернативну та андеграундну культуру.

8. **"Research"**: Заснований Вейлом і Андреєю Джунгерт у 1980-х, цей зін поєднував в собі андерграундні культури, конспірологічні теорії та радикальні ідеї. Він відзначався глибокими дослідженнями та унікальними матеріалами.

2.2. Зіни й самвидав в Україні

Українська дослідниця Вікторія Приставка відзначає, що в Америці зіни почали як творчі фан-об'єкти, які перетворилися на інструмент соціальної та політичної боротьби. Український самвидав спочатку висвітлював важливі політико-соціальні питання, а згодом перетворився на творчі некомерційні видання. [1]

Справді, вплив зін-формату можна помітити у захлавній книжечці Шевченка, написаній у засланні, а також у брошурах політичних угруповань українських громадських діячів на початку ХХ століття. На дискусії «Культура зінів: розмова з художниками та видавцями» редактор Назар Шешуряк підкреслює, що в українському контексті витоки зину можна відслідкувати до доробків письменника XVII століття Івана Величковського, особливо його збірок поезій «Млеко» та «Зегар з полузегарком», які поєднували зображення з курйозними віршами. [7]

Українські зіни активно випускалися на початку 2000-их, зокрема видання про різні явища світової музичної культури, такі як «Аутсайдер», або іронічні діалоги про самвидав у «Farfor», і електронний зін «Music Wall», що досліджував різні музичні жанри від блюзу до металу.

Незважаючи на це, справжній інтерес до українських зінів виявився тільки зараз, коли самвидав з'явився на полицях книгарень і кав'ярень, у галереях і мистецьких просторах. На книжковому фестивалі Book Champions Weekend у 2021 році відбулася дискусія про зіни та їх можливий розвиток в Україні, а в червні 2023-го року в рамках XI Книжкового Арсеналу Лабораторія

сучасного мистецтва «Мала Галерея Мистецького арсеналу» організувала виставку «(про)мови» у співпраці з українською зін-спільнотою.

Засновниця Української зін-спільноти Саша Мураха коментує: «Хоча за кордоном сцена зінів є довшою і різноманітнішою, в Україні, на відміну від європейських країн, є доступний друк і виробництво зінів. Окрім цього, ми можемо відстежувати і архівувати ті зини, які випускаємо, і починати відлік їх розвитку». [7]

Висновки до другого розділу

У цьому розділі ми відслідковуємо еволюцію зінів від спеціалізованих видань до масового інструменту самовираження. В наш час ми спостерігаємо активне відродження зінів. Зараз зини перетворились на авторські мистецькі проекти.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Рішення загального візуального образу

При створенні візуального образу зина я відштовхувалась від вимог теми та ідеї. Макет має нести в собі легкість, поєнувати формальну верстку з незвичними матеріалами, скечевими ілюстраціями та ілюстраціями що складаються з декількох послідовних напівпрозорих аркушів.

3.2. Вибір особливостей макетування. Формат, композиційна сітка, шрифт

Макет буде містити різноманітні типи сторінок. Деякі з них будуть ілюстрації з використанням з фотографій, інші будуть подвійні розвороти, де перед картинкою буде знаходитись "оверлей" — напівпрозорий папір із

текстом та зображеннями, що разом створює пошарову ілюстрацію.

Планування сторінки включає визначення її орієнтації та розміру паперу, полів і стовпців, відстаней між рядками та абзацами, вирівнювання абзаців (ліворуч, праворуч, вирівняне або змішане), основних гарнітур та можливо деяких стилістичних елементів. Зіни можуть мати різні розміри та структури, але найбільш поширеними є формати А4 та А5.

Наразі для комплексного оформлення зіну вибрано формат А5, акцентується на нумерації розділів рукописним шрифтом. Композиційна сітка сторінок буде змінюватися в залежності від контексту, проте загальна композиція та принцип нашарування будуть збережені.

3.3. Засоби виразності ілюстрацій

Для ілюстрування було обрано підхід поєднання друку на звичайному папері і друку на кальці. Головні ілюстрації виконані саме таким чином, розкладанням на декілька шарів. Такий хід допомагає зацентувати на примарності і фантастичності сюжетних зустрічей, при чому поєднати ці ситуації з “реальністю”. Окремою особливістю є домальовані вручну мазки на кальці, що роблять кожен примірник унікальним, і може бути характерним для зінів, оскільки вони робляться маленькими тиражами. Кольорова гамма обрана блакитносиня, щоб показати всі звичні місця але, під “зимовим фільтром”. Також в ілюстрування використано відскановані предмети проєднанні потім з цифровим скетчем..

Висновки до третього розділу

Для реалізації практичної частини було обрано низку принципів і хлдів, що зберіглися протягом розробки макету та ілюстрування зіна. Акцент іде на використанні кальки на полосних ілюстраціях, що добре вписується в концепцію та історію.

ВИСНОВКИ

Під час роботи над дипломним проектом було виконано теоретичне дослідження та реалізація практичної частини, а саме – створення примірника зіну (або маленької книжки) з авторським текстом під назвою «Зимовий фільтр». У оєднанні текстової і візуальної частин було розглянуто проблему дослідження традицій і минулого, а також актуалізації їх.

Характерною рисою такого формату є велика частина візуального змісту, що доповнює текст, також присутні візуальні ходи що можуть бути притаманними лише для обмежених тиражів, а саме зінів у цьому випадку.

Використано традиційну для зінів варіативність візуального матеріалу, також згідно з дослідженням притаманними рисами є використання різних текстур, оброюлених фотографій.

Проведене дослідження дозволило успішно використати у практичній роботі виділені концептуальні і технічні засоби. Було проведено редакторську роботу з текстами і втілено це все у цільний проєкт.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. В.Фіщук, Мистецтво, фан та активізм: для чого видають зіни в Україні. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://chytomo.com/ekzemplyary-xx/xxi/mystetstvo-fan-ta-aktyvizm-dlia-choho-vydaiut-ziny-v-ukraini/>
2. C.Weida, Feminist Zines: (Pre)Occupations of Gender, Politics, and D.I.Y. in a Digital Age. The Journal of Social Theory in Art Education (33) (K. Staikidis, Ed.). 67-85 p. 2013.
3. C.Lonsdale, Engaging the "Othered": Using Zines to Support Student Identities. USA: The Language Arts Journal of Michigan, vol.30, n°2, 9-16 p. 2015.
4. В.Приставка, Хронологія розвитку зін-культури в Україні та Сполучених Штатах Америки. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну, 4(2), 197–209, 2021.
5. Ковач.Т.Українська графіка 1980–1990-х // Українська академія мистецтва, 2013.
6. Zine-культура та український самвидав. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://www.esthetegazeta.com/post/zine-культура-і-український-самвидав>
7. Ю.Карпець, Що таке зіни? Конспект дискусії «культура зінів: розмова з художниками та видавцями. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://supportyourart.com/stories/shho-take-ziny-konspekt-dyskusiyi-kultura-ziniv-rozmova-z-hudozhnykamy-ta-vydavczyamy/>
8. В.Петров, Мовний остров свободи — розмова з создательніцями зину «сmt суржик». [Електронний ресурс]. Доступно: <https://commons.com.ua/uk/rozmova-z-sozdatelnicami-zinu-smt-surzhik/>
9. Цифровий архів українських зінів. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://ukrainian-zine-archive.travm.space>
10. О.Клочков, Як український андеграунд захоплював Польщу. Володимир Наконечний про історію лейблу «Кока». [Електронний ресурс]. Доступно: <https://amnesia.in.ua/koka-records>

11. S.Duncombe, Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture., Bloomington, USA: Verso, 1997.
12. E.Gray, Between activism and academia: zine-making as a feminist response to COVID-19. UK: Gender and Education, 2022.
13. О.Яворницька, Спроби створення молодіжної контркультури в “українському гето”. Українська контркультура у Польщі у 80-х роках. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://www.ji.lviv.ua/n24texts/jaworn-vidr.htm>
14. В. Приставка, Зіни як об'єкт сучасного графічного дизайну. Грааль науки, 2022.

ДОДАТКИ

Додаток А Список ілюстрацій

- Рис. 1 Приклад розвороту Фанзін 1933 року - Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization.
- Рис. 2 Обкладинка збірки 1929 «Ave Maria» Івана Багряного.
- Рис. 3 Розворот самвидаву журналу “Четвер”.
- Рис. 4 London’s Outrage. Англійський зін про панк. Джерело: Collection of British Library.
- Рис. 5 Приклад оформлення зину авторства Ваяжа Нкуті.
- Рис. 6 Приклад серійних обкладинок зину "Punk zines 1970-90 phenomenon".
- Рис. 7 Приклади оформлення зину “Clarity”.
- Рис. 8 Приклади ілюстрації з використанням прозорого паперу Катрін Мейн.
- Рис. 9 Приклади оформлення зина Беатріс Рентез.
- Рис. 10 Пошук композиційного рішення.
- Рис. 11 Перші ескізи з використанням фотографій для прикладу.
- Рис. 12 Відкановані предмети для шмуцтитулів.
- Рис. 13 Приклад готового шмуцтитула.
- Рис. 14 Ескіз ілюстрації з використанням кальки 1.
- Рис. 15 Ескіз ілюстрації з використанням кальки 2.
- Рис. 16 Вставка з мапою, що розкладається.

Додаток Б. Альбом ілюстрацій

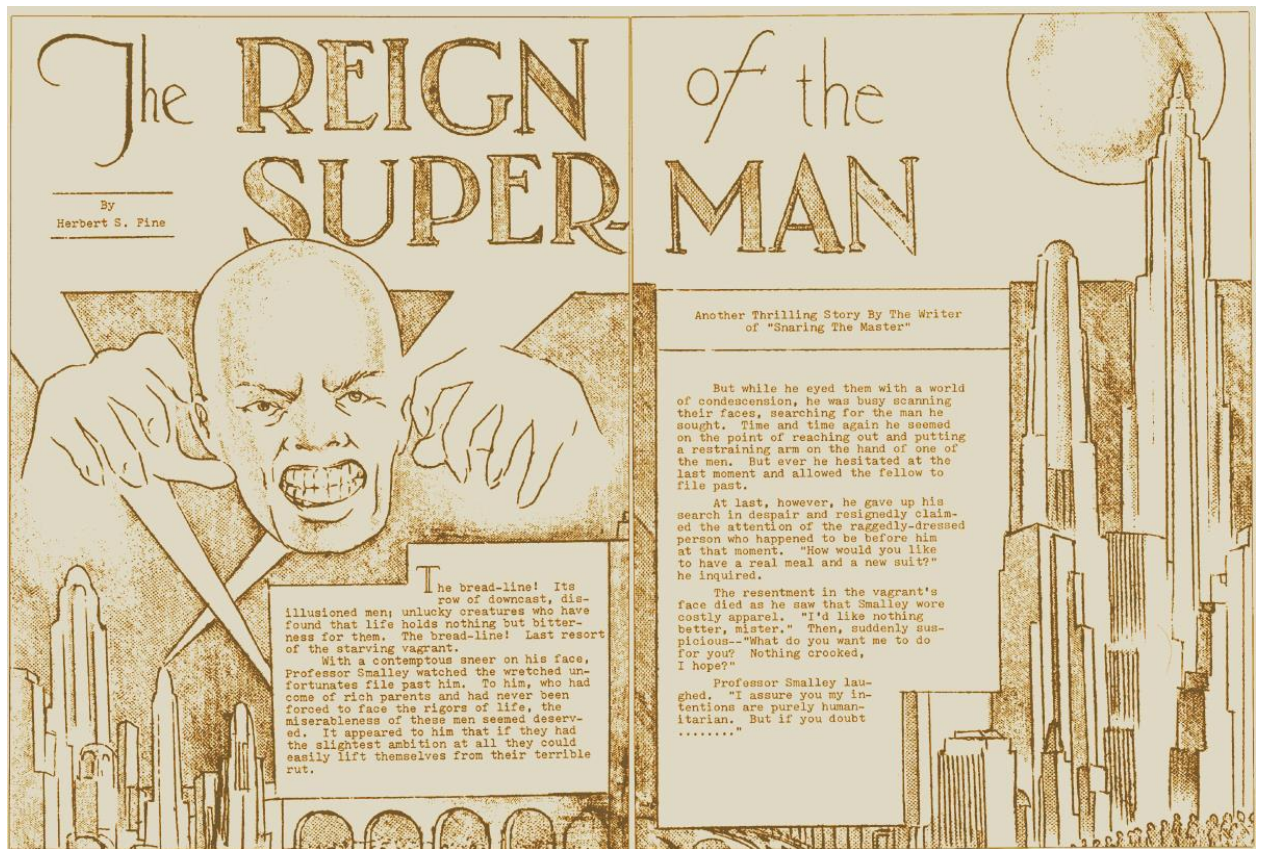


Рис. 1 Приклад розвороту Фанзін 1933 року - Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization



Рис. 2 Обкладинка збірки 1929 «Ave Maria» Івана Багряного



Рис. 4 London's Outrage. Англійський зін про панк. Джерело: Collection of British Library.



Рис. 5 Приклад оформлення зіну авторства Ваяжа Нкуті.



Рис. 6 Приклад серійних обкладинок зіну "Punk zines 1970-90 phenomenon".



Рис. 7 Приклади оформлення зіну "Clarity".



Рис. 8 Приклади ілюстрації з використанням прозорого паперу Катрін Мейн.



Рис. 9 Приклади оформлення зіна Беатріс Рентез.



Рис. 10 Пошук композиційного рішення

зимовий фільтр

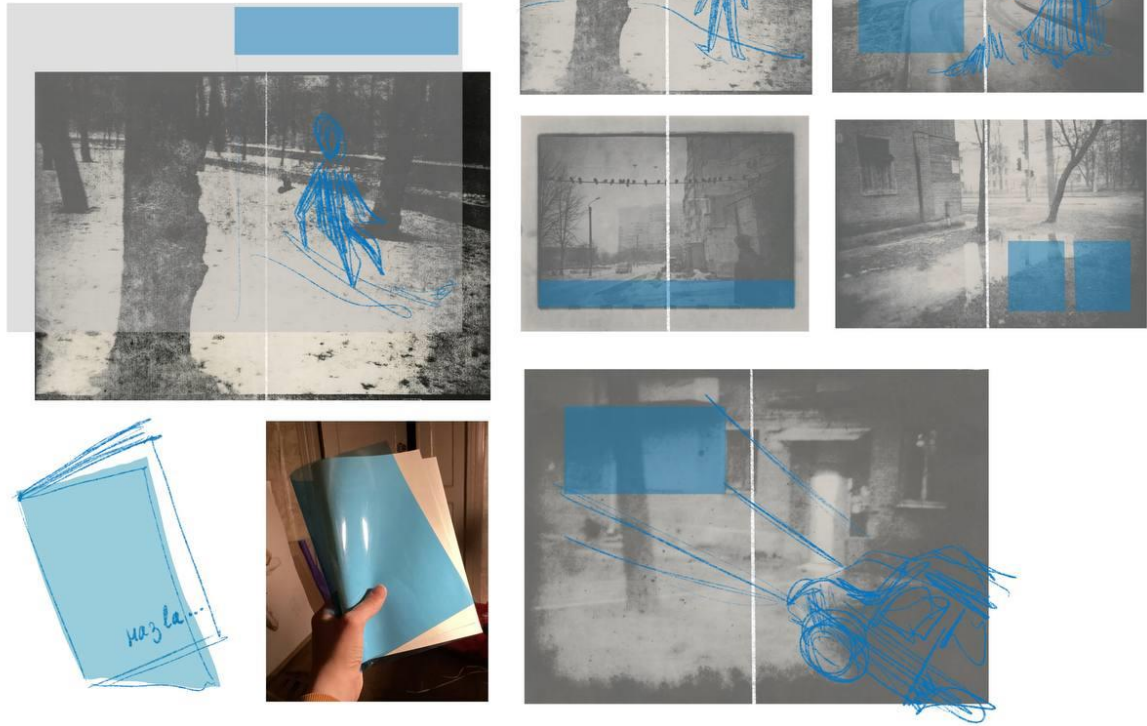


Рис. 11 Перші ескізи з використанням фотографій для прикладу.

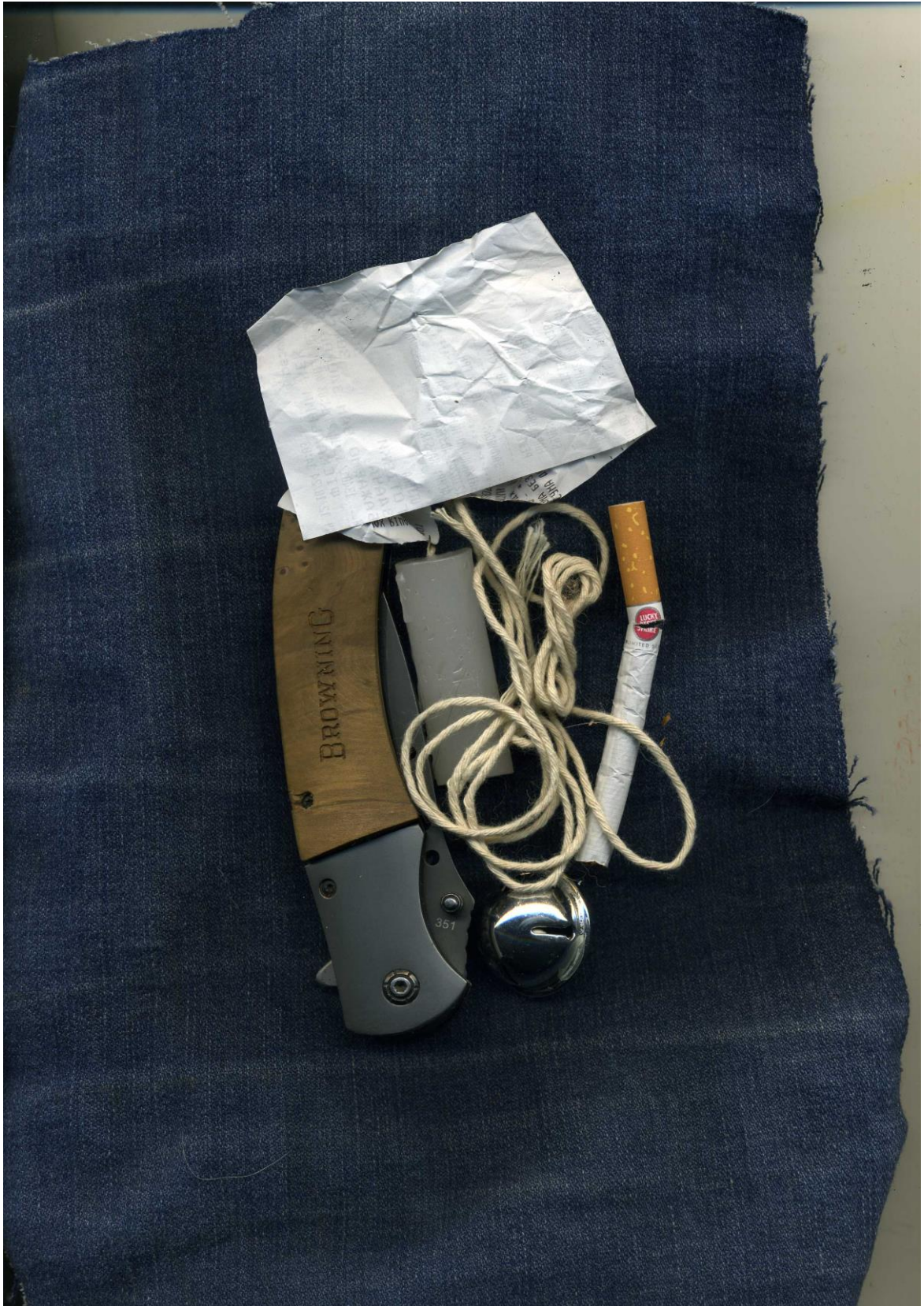


Рис. 12 Відкановані предмети для шмуцтитулів.

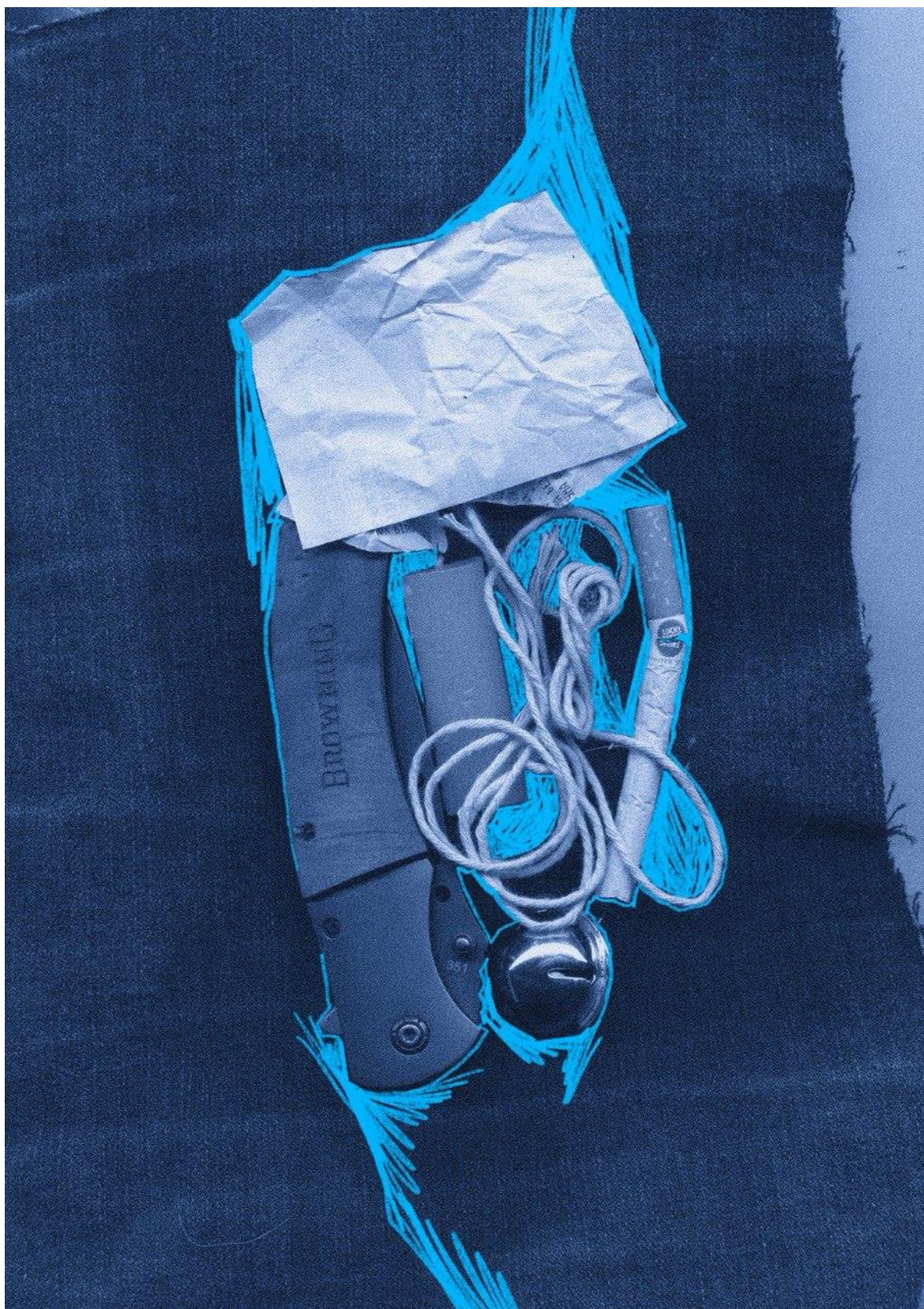


Рис. 13 Приклад готового шмуцтитула.

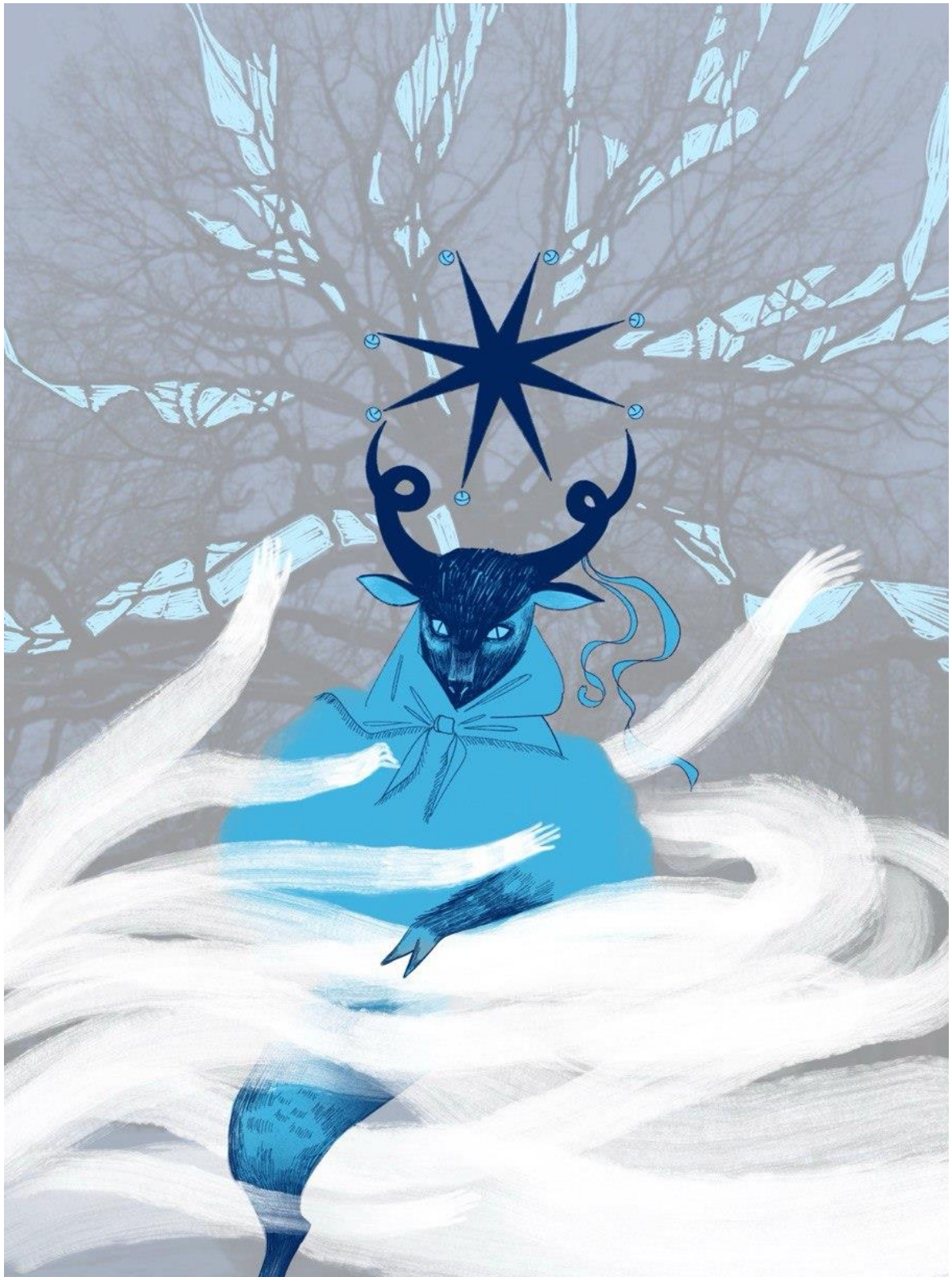


Рис. 14 Ескіз ілюстрації з використанням кальки 1



Рис. 15 Ескіз ілюстрації з використанням кальки 2

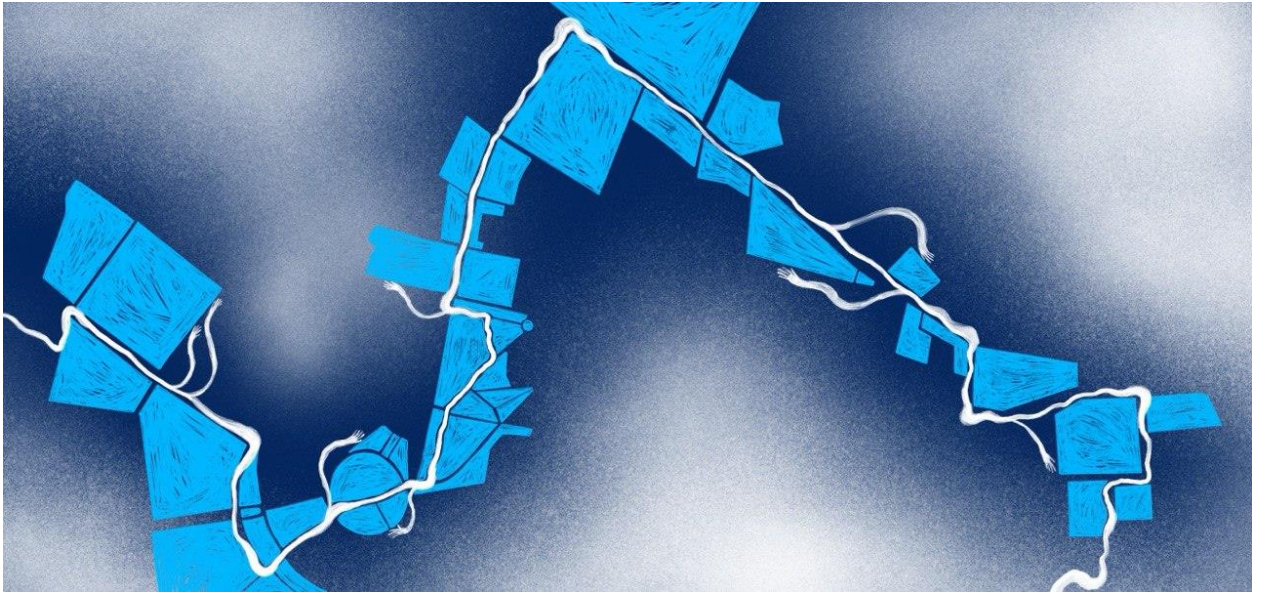


Рис. 16 Вставка з мапою, що розкладається.

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Факультет «Образотворче мистецтво»
Освітня програма «Графічні практики»
Кафедра графіки

АВТОРСЬКИЙ КОМІКС
«ВІТЕР БЛУКАЄ МІЖ СТІНАМИ»
Магістерська робота

Виконала магістрантка
другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»
ШАРАБАРОВА Неллі Сергіївна

Науковий керівник
доцент кафедри графіки
Розенфельд М. І.

Рецензент
Директор видавництва «Astra», головний редактор
Джавахідзе Н. Н

Харків – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
Актуальність теми.....	3
Новизна роботи.....	4
Мета і завдання роботи.....	5
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «АВТОРСЬКИЙ КОМІКС «ВІТЕР БЛУКАЄ МІЖ СТІНАМИ»	6
1.1. Основна концепція теми та інтерпретація.....	6
1.2. Загальна структура коміксу	7
<i>Висновки до першого розділу</i>	8
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	9
2.1. Художні аналоги дитячої та підліткової літератури	9
2.2. Психологічна література та проекти у контексті війни	11
2.3. Комікси й самвидав в Україні.....	12
<i>Висновки до другого розділу</i>	14
РОЗДІЛ 3. ОБҐРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	15
3.1 Загальне рішення візуального образу коміксу	15
3.2 Техніка виконання.....	16
<i>Висновки до третього розділу</i>	20
ВИСНОВОК	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	23
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій	25
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій	26

ВСТУП

Тема ментального та психічного здоров'я є надзвичайно важливою, особливо коли мова йде про нове покоління дітей, що з самого дитинства та підліткового віку переживають війну та окупацію. Популяризація інформації на таку тему є критично необхідною. Люди хочуть розуміти свої психічні стани, прагнуть впевненіше допомагати самому собі. Важливе саме розуміння емоцій, тривожності і стресу, конфліктів, депресії, вигорання та травм. Книжки, хоч і не можуть дати повного уявлення про майбутнє, проте можуть пояснити дітям та підліткам багато важливих речей, допомогти заспокоїтися і надати оптимізму у прийнятті ситуації.

За десять років війни в Україні вже з'явилася дитяча література на тему війни та окупації, яка здатна надавати психологічну та емоційну підтримку. Такі книги добре входять на український книжковий ринок, насичуючи вільні сегменти, маючи попит. Серед них: книга Мар'яни Савки «Залізницею додому», комікс Олександра Корешкова «Мій тато повернувся з війни», книга Олі Русіної «Абрикоси зацвітають уночі», книга Романи Романішин «Війна, що змінила Рондо», та інші. Враховуючи мінімальність, або ж, деколи відсутність іноземних дитячих книг зі схожою тематикою, що були б зрозумілі та актуальні для українських дітей, такі вітчизняні книги стають особливо цінними. Психологічні книги на тему війни можуть створювати щось нове в теперішньому часі, що має як практичну користь, так і історичне значення.

Актуальність теми

Авторка маючи певні історії про окупацію рідного міста від близьких та друзів, та пережитий досвід війни, вигадала тему для коміксу, а саме: психологічний комікс про війну і окупацію, з акцентом на пошук надії, яку, здавалося б, вже так складно знайти. В періоди випробувань, таких як війна, надія може стати опорою, яка допомагає людям не втрачати віру. Для переселенців, особливо дітей, що покинули рідні міста, книга може стати символом того, що, незважаючи на втрати та перешкоди, їхнє рідне українське місто не забуте, і що є можливість на секунду поринути у спогади де колись

було все знайоме й близьке, можливо навіть знайти себе у головних персонажах, розібратися з власними емоціями.

В сюжеті коміксу троє друзів підлітків 13-15 років: песик Ронджо, кіт Маркус та його сестра кішка Сімі, переживають окупацію рідного міста. У кожного з персонажів є власні проблеми з якими вони зіткнулися під час війни та надбані негативні психічні стани, такі як: панічні атаки, травми, відчуття втрати ідентичності. Вони допомагають один одному, а також місцевим жителям, долати та вирішувати ці життєві труднощі. Найголовніша їх ціль – знайти таку міфічну силу, як надію, що була втрачена місцевими, щоб здолати окупантів та звільнити місто.

Цей комікс представляє собою цілий окремий світ у який можна повертатися тоді, коли буває важко, ніби психологічна допомога самому собі, особливо коли персонажі розкриваються з психологічної сторони, пояснюються вчинки та психічні стани, надаються поради як діяти в тому чи іншому випадку.

Новизна роботи

Практичне втілення коміксу реалізоване через застосування багатогранної графічної мови. В ході роботи використовувалися дві графічні програми — Heavy Paint та Procreate, що забезпечили різноманіття художніх технік і стилів. Додатково були залучені фетрові фігурки персонажів, які інтегруються в структуру коміксу, слугують елементами його візуального оформлення та доповнюють дизайн обкладинки видання. В першій програмі - Heavy Paint, створюються фони та окремі елементи. Завдяки індивідуальним пензлям та функціям цієї програми, що створюють об'ємний та різнокольоровий ефект, малюнок приймає нестандартний для книжкової ілюстрації вигляд, що привертає увагу читача.

У другій програмі — Procreate, створюються персонажі та предмети першого плану. Комікс вирізняється своєю яскравістю та чистими насиченими кольорами. Використання, як за основу, ультрамаринового кольору, застосовується з метою заспокоїти та створити візуальну асоціацію безпеки, з боку психології кольору, ультрамарин звільняє від страху та тривоги.

Обмежена палітра кольорів створює додатковий психологічний вплив на інтуїтивне розуміння кольору читачем, а також виглядає як дизайнерське рішення.

Мета і завдання роботи

Метою послуговується створення психологічного коміксу для підлітків про війну і окупацію, а також розширення як власних, так і загальних можливостей у створенні ілюстрацій.

Для досягнення мети було визначено наступні пункти завдання:

1. Розглянути ринок книги та визначити актуальність даної теми.
2. Зібрати та систематизувати інформацію про психічні стани та проблеми дітей в окупації.
3. Створити начерки з метою ознайомлення з графічними програмами, їх можливостями та функціями.
4. Сформувати мапу та storyboard сюжету історії та прописати характеристики персонажів.
5. Окреслити time-line виконання коміксу посторінково.
6. Застосувати результати дослідження під час створення авторського коміксу «Вітер блукає між стінами».

Структура роботи визначається за темою, метою та завданням. Робота складається зі вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «АВТОРСЬКИЙ КОМІКС «ВІТЕР БЛУКАЄ МІЖ СТІНАМИ»

1.1. Основна концепція теми та інтерпретація

За десять років російсько-української війни, два роки з яких повномасштабної війни, уся Україна відчула на собі те, що в цивілізованому світі не мусила би відчувати жодна з країн. Війна має масштабний і багатосторонній вплив на суспільство, торкаючись кожного його аспекту. Вона знищує інфраструктуру, руйнує економіку, позбавляє людей нормального життя та рідних. Однак, найбільший вплив війна має на людей, і найвразливішою групою серед них є діти та підлітки. Особливо віком 12-16 років, вони є найчутливішими до психологічних травм. Вже маючи проблеми з комунікацією з оточенням та перебуваючи у стані формування особистості, вони приймають удари війни найгостріше. Навіть якщо діти фізично не постраждали, їхнє психічне здоров'я може бути серйозно пошкоджене. Вони можуть розвивати посттравматичний стресовий розлад (ПТСР), депресію та інші психічні розлади. Сформувалося нове покоління, яке, на жаль, зазнало значних травм. Хоча неможливо з упевненістю сказати, чи можна повністю допомогти цьому поколінню, та будь-які дії, ініціативи, сприяють підняттю проблеми на поверхню та запобіганню їй ставати критичною.

Діти, що перебувають в окупації, відчувають себе на рівні перебування у полоні. Вони щодня стикаються з проблемою втрати власної ідентифікації, нав'язування чужих інтересів, постійних загрозах власній безпеці, коли навіть твоя квартира, наче стає не твоєю, бо до неї мають доступ в будь-який час окупанти. Коли рідних можуть забрати на допити і не повернути. Такі підлітки часто втрачають зв'язок зі своїми однолітками та підтримуючими соціальними мережами. Вони можуть відчувати себе ізольованими, самотніми та безпорадними. Соціальна ізоляція може призвести до зниження самооцінки, розвитку асоціальних поведінкових моделей та навіть до самогубств.

Хтось мав можливість виїхати на підконтрольні Україні території чи закордон, хтось дочекався звільнення. Діти, які залишилися, не можуть

розповісти свої історії, бо це стає питанням життя і безпеки. Деякі можуть виходити зі стану «закритості» від світу, не розмовляти з іншими, навіть рік та більше. Їм потрібна допомога та варто говорити про війну, ефективний діалог з великою групою людей можна побудувати через мистецтво, книги та інтерактивні ігри. Самостійно, дітям та підліткам дуже складно адаптуватися після травми, і розуміючи це, авторка приділяє увагу саме такій обраній темі дипломної роботи.

При аналізі сучасної системи психологічної підтримки для дітей та підлітків в Україні, було виявлено, що вона все ще потребує вдосконалення. Поширеність психологічних книг в Україні поступово зростає за останні роки, особливо з огляду на актуальність теми війни. Вітчизняні автори активно працюють над створенням літератури, що відповідає потребам українських дітей, а також над адаптацією закордонних творів. Завдяки цьому зусиллю, ринок наповнюється різноманітними виданнями, які мають як терапевтичну, так і освітню цінність для молодого покоління.

1.2. Загальна структура коміксу

Формат був обраний з метою урахування зручності читання розворотів коміксу. Він включає в собі розмір 440x255 мм, що наближений до квадратного. Розвороти побудовані у вигляді фреймів та текстових виносів. Такий вид подання історії обрано врахувавши, що текст має важливу складову для пояснення психологічних станів у персонажів та обов'язкових пояснень що робити в тому чи іншому випадку. Дуже важливо показати діалоги між персонажами, аби розкрити їх як особистості.

Обкладинка коміксу витримана в мінімалістичному стилі з зображенням головних персонажів на ультрамариновому тлі, що є домінуючим кольором у виданні. Така мінімалістичність підкреслює впорядкованість та відкидає другорядні деталі, зосереджуючи увагу на персонажах та їх особистостях, що є центральною ідеєю коміксу. Синій колір додає асоціації зі спокоєм і психологічною стійкістю. Палітурка містить скановане зображення вовняного матеріалу та фотографії головних персонажів, що створені авторкою з фетру.

Ілюстрації виконані у цифровому форматі, такий формат роботи дозволяє працювати в будь-яких зручних умовах, з будь-якого місця. В умовах військового стану та частих відключень електроенергії, цифровий формат стає необхідним рішенням, полегшуючи роботу над коміксом, особливо у вечірній та нічний час, коли малювати вручну на папері стає важко або неможливо. Крім того, цифрова ілюстрація відкриває можливості для використання різних прийомів та технік, дозволяючи експериментувати зі стилем одразу в декількох програмах, таких як Heavy Paint та Procreate.

Висновки до першого розділу

Загальна концепція коміксу полягає у створенні графічної розповіді у вигляді коміксу, для дитячої та підліткової аудиторію переселенців та постраждалих від війни. Проєкт психологічної книги дуже актуальний на наш час, він може сприяти розширенню та набуттю навичок, що допоможуть дітям та підліткам покращити своє ментальне здоров'я, краще розуміти свій стан, а також просто насолодитися кольоровою пригодницькою історією. Комікс створений для дітей, проте може бути корисним для дорослих також. Таким чином, "Вітер блукає між стінами" є не лише художнім, але й соціально значущим проєктом, що через форму коміксу звертається до складних тем сучасності.

Оформлення коміксу буде складатися з контрастних ілюстрацій створеними у двох графічних програмах. Така комбінація дозволила забезпечити різноманіття художніх технік, а також експериментувати з текстурами та кольоровими рішеннями. Візуальна мова коміксу характеризується використанням яскравих ілюстрацій з обмеженою палітрою кольорів, серед яких домінує ультрамариновий.

Перед початком створення практичної частини, авторка провела аналіз аналогів у подальшій роботі, вивчила інтерфейси та стилістику виконання ілюстрацій в графічних програмах.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

Під час роботи над коміксом було проведено систематичний аналіз сучасних дитячих видань з метою визначення оптимальної стилістики та оформлення. Також було розглянуто наукову літературу та додатки, пов'язані з психологією, для глибшого розкриття головної ідеї. Особлива увага приділялась дослідженням, що стосуються дитячої психології, методам підтримки дітей в кризових ситуаціях та технікам зниження тривожності. Це наповнило комікс корисними психологічними інструментами, що доповнюють сюжетну лінію графічного твору.

2.1. Художні аналоги дитячої та підліткової літератури

В якості аналогів приділялася увага яскравим концептуальним ілюстраціям та дитячим книгам, включаючи літературу на тему війни. Першим прикладом є книга «Листи Сильвестра» або «Sylvester's Letter» від ілюстратора Джоша Кокрана. Художник народився та виріс в Тайвані та Каліфорнії. Він працював у Брукліні та спеціалізується на яскравих, насичених та концептуальних малюнках. Одна з його робіт була номінована на «Греммі» за найкращу лімітовану обкладинку. Він має ряд сайд-проектів, іноді виставляє свої роботи в галереях.

Колористичні рішення даного проекту вплинули на вибір кольорової палітри для ілюстрацій, яка включає ультрамаринові та рожеві відтінки (Малюнок 1). Стилiстика ілюстрацій книги "Sylvester's Letter", що розповідає пригодницьку історію, надихнула на створення аналогічного концептуального стилю головних персонажів, де основний акцент робиться на кольоровій плямі, а не на об'ємі. Такий підхід дозволяє усунути зайві деталі з малюнків і, з практичної точки зору, пришвидшує процес створення ілюстрацій, що є важливим у контексті термінів виконання дипломної роботи. Композиційні рішення також частково запозичені з метою підкреслення важливості фону, що має значне значення у сюжеті, який розповідає про місто та його окупацію (Малюнок 2).

Серед аналогів дитячих книг на тему війни, особливу увагу приділяється книзі від українських авторів та ілюстраторів Романи Романишин та Андрія Лесів - «Війна, що змінила Рондо» (Малюнок 3). Цей сімейний тандем художників, що створили власну творчу майстерню «Аграфіка», наразі є одним з найпопулярніших українських ілюстраторів закордоном. Ця книга розкриває простими словами сутність війни для дітей, і що навіть найтендітніші істоти можуть протидіяти злу та перемогти його. Під час роботи над дипломною роботою, була приділена увага як сюжету, так і побудові композиції розворотів цього аналогу. Композиційні рішення книги чудово передають як спокій, так і емоційну напруженість подій, а головне – через деталі додає глибоке змістовне навантаження. Наприклад, у сценах, що зображують мирне життя, переважають збалансовані, симетричні композиції, які створюють відчуття спокою та стабільності. На противагу цьому, сцени війни часто містять елементи асиметрії, що підсилює відчуття хаосу (Малюнок 4).

Елементи графічного дизайну, такі як типографіка та візуальні метафори, також використовуються для підсилення композиційних рішень. Наприклад, тексти вписані у ілюстрації таким чином, що вони стають невід'ємною частиною композиції, взаємодіючи з зображеннями та додаючи нові шари сенсу (Малюнок 5).

Аналогом до рішення та оформлення фреймів виступає книга Оксани Були «Вересова Міль». Українська ілюстраторка народилася у Львові, у 2016 році почала писати свою серію книг про лісових тварин, до якої і належить книга «Вересова Міль». Підхід до оформлення текстових «баблів» та структуризація коміксу стало основним прийомом подання тексту дипломної роботи (Малюнок 6). Приклад Оксани Були розкриває аспект ілюстративного оформлення розбиття коміксу на дрібні та невеликі блоки, що є необхідним для діалогу між персонажами, в той самий час, розвороти можуть мати і два блоки на одну сторінку, що дозволяє утримувати баланс між зображенням та текстом (Малюнок 7).

2.2. Психологічна література та проекти у контексті війни

Під час російсько-української війни в Україні було створено низку психологічних проектів та літератури, які спрямовані на підтримку дітей і підлітків, що постраждали від наслідків бойових дій. Ці ініціативи охоплюють книжки, методичні посібники, терапевтичні казки та інші матеріали, які допомагають дітям справлятися з травмою, тривожністю та іншими психологічними викликами. Серед терапевтичної літератури та анімаційних серіалів для дітей і підлітків, можна виділити такі проекти, як:

«Таємні історії маленьких і великих перемог» авторки Тані Стус: збірка казок із терапевтичним ефектом, де реальність переплітається з казкою. Казки мають на меті допомогти дітям зрозуміти свої почуття, впоратися зі страхами та знайти надію навіть у важких умовах (Малюнок 8).

«Мої вимушені канікули» Катерина Єгорушкіна: книжка про вимушене життя в умовах війни, яка подає ситуацію у формі, доступній для дітей, через пригоди персонажів (Малюнок 9).

Серед унікальних анімаційних проектів варто зазначити анімаційний серіал Ірини Сосімович «НепорозумЛіття», створеним під час війни, що поєднує мистецтво з терапевтичним і соціальним підходом. Основна історія зосереджена на хлопчику Олексі, який через війну та недіагностований аутизм стикається з психологічними викликами. Серіал спрямований на подолання стереотипів, висвітлення проблем вразливих груп та пошук емоційної рівноваги, що робить його значущим у період кризи (Малюнок 10)

Проект був підтриманий Українським культурним фондом і набув популярності завдяки емоційній глибині. Він є терапевтичним інструментом, зокрема для підлітків, допомагаючи їм ідентифікуватися з персонажами й опрацьовувати складні емоції.

Методична література, створена під час російсько-української війни, відіграє важливу роль у забезпеченні психологічної підтримки дітей та підлітків, які зазнали впливу бойових дій. Вона спрямована на формування

адаптивних навичок, допомогу в подоланні стресу, а також підтримку емоційного та психічного здоров'я молодого покоління.

Міністерство освіти і науки України створило посібник «Як говорити про російсько-українську війну в школі», що пропонує практичні рекомендації для педагогів щодо комунікації з дітьми про війну та її наслідки. Посібник розроблено для роботи в шкільному середовищі, проте може бути універсальним ресурсом, який використовується батьками та іншими зацікавленими особами.

Також, серед психологічних проектів варто згадати вебінари організовані ГО «Смарт освіта» та іншими організаціями, що допомагають батькам і педагогам обговорювати складні теми війни з дітьми, використовуючи літературні приклади та психологічні техніки.

Серед досліджень, створених під час повномасштабного російського вторгнення в України, важливу роль відіграє монографія «Діти і війна». Вона пропонує аналіз сучасних підходів до надання психологічної допомоги дітям, включаючи психокорекційні методи та рекомендації для роботи в освітніх і волонтерських середовищах. Монографія висвітлює аспекти роботи з ПТСР, горюванням та травматичними втратами у дітей та підлітків. А також засновується на дослідженнях впливу війни через емоційний стан дітей. Дослідження вказує на важливість підтримки у ролі сім'ї та школи, окреслює механізми адаптації та стійкості до стресу, аналізує практики психологічної допомоги, що використовується в різних країнах.

Такі важливі інструменти, які пропонують видання, допомогли авторці підвищити власну обізнаність в даній темі та грамотно сформулювати психологічні теми, що були використані в магістерській роботі.

2.3. Комікси й самвидав в Україні

Комікси в Україні мають цікаву і доволі складну історію, яка пов'язана з суспільними, політичними та культурними змінами. Незважаючи на тривалий період домінування західних видань і недостатню увагу до вітчизняних

продуктів, останні десятиліття характеризуються стрімким розвитком і зростанням популярності українських коміксів.

Українські комікси почали з'являтися ще з 1990-х роках, однак їхній розвиток значно прискорився після Революції Гідності та початку російсько-української війни у 2014 році. Ці події стали джерелом натхнення для митців, які почали створювати графічні історії, що висвітлюють національну ідентичність, культурну спадщину та реалії війни. Наприклад, популярність набули мальовані історії, присвячені українським героям, таким як козаки, чи сучасним подіям, як-от війна на сході України та повномасштабне російське вторгнення 2022 року.

Найпершим універсальним винятком українського видавництва коміксу вважають «Шовкова Держава» від автора Фелікса Добріна видавництва «Дніпро». Це видання перекладено українською та англійською і видано у Києві в 90-х роках. Саме оповідання «Шовкова Держава» вважають найпершим витвором українського коміксу (Малюнок 11).

Сьогодні українська комікс-індустрія активно розвивається, хоча вона все ще має статус "нішевого продукту". Основними викликами є невеликий ринок, відсутність стабільного фінансування та конкуренція з перекладами відомих іноземних коміксів. Однак останніми роками значно зросла кількість авторських робіт. Особливо цікаво, що в Україні часто сценаристи є також ілюстраторами, що дає їм повний контроль над творчим процесом, але зменшує обсяг одночасно реалізованих проєктів. Окрім цього варто зазначити, що українська комікс-індустрія найчастіше перебуває у власній «бульбашці» де усі ілюстратори та автори пов'язані між собою. Про проєкти знають та відстежують саме це обмежене коло, це є нажаль, проблемою навіть з боку читачів. Це відбувається через власну читацьку інфантильність до таких робіт, що досі містить певний стереотип серед дорослої аудиторії, як стереотипність ставлення до коміксу як до дитяче-підліткового видання.

Проте, попри всі виклики, інтерес до українських коміксів за останні роки зростає як всередині країни, так і за кордоном. Це створює сприятливі умови

для подальшого розвитку індустрії, включно з появою нових жанрів, технологій і платформ для публікації. Українські комікси можна вважати важливим засобом культурної самовираженя та соціального коментаря, який заслуговує на більше визнання і підтримку.

Висновки до другого розділу

Результатом детального аналізу сучасних дитячих видань і психологічної літератури з метою формування ідей та стилістики для створення коміксу, авторка визначає, що використання формату коміксу є оптимальним для передачі емоційних діалогів і важливих психологічних тем. Це відбувається завдяки текстовим «баблам», які інтегруються в ілюстрації. Такий підхід дозволяє дітям краще сприймати текст і поєднувати його зі зображенням. Стилiстичне оформлення виражено завдяки яскравим концептуальним ілюстраціям з мінімалізованими деталями, натхненні проєктом Sylvester's Letter, сприяє легкості для сприйняття візуального стилю. Приємна стилістика персонажів побудована на акценті кольорових плям без лінійного обведення.

Застосування психологічних підходів, запозичених із методичних посібників і терапевтичної літератури, дозволяє втілити елементи підтримки, які допоможуть дітям долати складні емоційні стани через занурення в історію. А також розкрити сюжет коміксу, що робить його унікальним та корисним.

Враховуючи розвиток коміксів в Україні, можна визначити, що комікс, як мистецтво, є чудовим засобом культурного самовираження та соціального коментаря. Незважаючи на молодість індустрії, українські автори активно створюють контент, що висвітлює національну ідентичність, історичну пам'ять та актуальні суспільні теми. Самвидав сприяє популяризації вітчизняних графічних історій, дозволяючи митцям експериментувати зі стилем і тематикою.

Сучасні українські комікси стають важливою частиною культурного простору, попри виклики конкуренції й обмежений ринок. Вони формують платформу для інновацій і об'єднують суспільство навколо важливих тем, що

підкреслює їхню перспективність та необхідність підтримки, особливо в такі важкі часи війни.

РОЗДІЛ 3. ОБҐРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Загальне рішення візуального образу коміксу

В ході формування загального візуального рішення видання, саме комікс є оптимальним варіантом що дає можливості для створення історій з психологічним підґрунтям і для висвітлення подій життя під російською окупацією. Комікси поєднують візуальний і текстовий матеріал, що робить їх зрозумілими для широкої аудиторії, включаючи дітей та підлітків, що є головною та бажаною аудиторією за задумом авторки. Візуальні образи допомагають краще засвоїти складні теми, зокрема пов'язані з емоціями, тривогами чи конфліктами. Динамічність сторінок і графічні елементи, різні за формами, утримують увагу читачів, сприяючи глибшому залученню в історію.

Візуальний формат коміксу дозволяє підсилити психологічне навантаження через метафори, колір, композицію та міміку персонажів. Це дозволяє легко передати тривогу, страх, надію або спокій без надмірної кількості тексту. Наприклад, за допомогою кольорової палітри авторка створила заспокійливий або напружений настрій, допомагаючи читачеві співпереживати героям. Завдяки кольору можна зрозуміти чи добре себе почувають персонажі історії, до прикладу, сцени на червоному тлі створюють напруженість, відображають небезпеку окупації, в цьому просторі, персонажі з синіми елементами одягу відчують себе не гармонічно. Це відображає їхню, відчуженість до такого агресивного простору.

Комікси дають змогу структурувати подачу інформації у вигляді невеликих блоків (фреймів), що сприяє поступовому розкриттю складних тем. Це важливо при роботі з темами, пов'язаними з травмою чи емоційним стресом. Використання текстових «баблів» дозволяє героям виражати думки та почуття так, щоб діалоги були максимально зрозумілими для дитячої аудиторії.

Образи персонажів у вигляді тваринок та відображення подій у контексті життя під окупацією, завдяки художньому стилю, виглядають візуально «пом'якшеними», з метою не травмувати читача ще більше. Художні образи роблять історію доступною, навіть якщо йдеться про складні події. Завдяки анімалістичному стилю, діти й підлітки можуть ідентифікувати себе з персонажами, які переживають схожі труднощі, що сприяє розвитку емпатії та розумінню складних життєвих обставин. Зображення локацій в історії, максимально наближене до існуючих локацій рідного міста авторки, яке знаходиться під окупацією, що робить історію більш реалістичною та унікальною, а також впізнаваною для місцевих жителів.

Формат коміксу, який використовується у дипломній роботі, може бути відповідним способом арт-терапії, адже дозволяють читачам через героя програвати складні ситуації, шукаючи надію і вихід. Такий формат підтримує емоційну стійкість і дає можливість відчувати себе менш самотнім у своїх переживаннях.

3.2 Техніка виконання

Техніка виконання коміксу – є авторською цифровою технікою, поєднує кілька спеціалізованих програм: Procreate та Heavypaint. Ця техніка базується на інтеграції можливостей різних програм, які забезпечують різні художні ефекти.

У програмі Procreate створювалися основні ілюстрації, зокрема персонажі, сцени та композиції, що потребували деталізації. Procreate забезпечує зручність у роботі завдяки широкому вибору пензлів і можливостям управління шарами, що є важливим для організації складних сцен.

Фони для деяких розворотів, створювалися у програмі Heavypaint. Вона надає унікальні інструменти, які імітують техніку «impasto», що зазвичай використовується у живописі олійними фарбами. Інструменти інтерфейсу дозволяють створювати об'єм мазків, які додають ілюстраціям текстурності та глибини. Окрім того, специфічні пензлі Heavypaint здатні автоматично

змішувати кілька кольорів, формуючи райдужний ефект, який неможливо створити у інших графічних програмах (Малюнок 12).

У процесі створення дипломної роботи авторка використовувала технологію Google Maps для точного зображення локацій, що стали основою для сцен у коміксі (Малюнок 13). Цей підхід забезпечив достовірність відтворення міського середовища, дозволив деталізувати будівлі, розташування вулиць, скверів і знакових місць. Завдяки функції перегляду вулиць (Street View) авторка змогла вивчати реальні ландшафти та архітектурні деталі, адаптуючи їх до стилістики роботи (Малюнок 14).

Використання Google Maps також сприяло відображенню місцевої атмосфери, важливої для передачі емоційного настрою історії. Цифрові карти стали інструментом для розробки композиційних рішень, де реальні координати слугували основою для створення вигаданого світу коміксу, простору по якому пересуваються персонажі у сюжеті. Таким чином, технології дозволили підвищити рівень автентичності й відповідність зображуваних локацій реальності, що є важливим для збереження культурного та просторового контексту.

Усі зображення виконані плямами, що створюють м'які та органічні форми. Цей підхід дозволяє уникнути жорстких контурів і додає ілюстраціям легкості та абстрактності. Авторка використовує збалансовану кольорову палітру з акцентом на ультрамариновий колір, він є головним як на обкладинці коміксу, так і через зображення головних персонажів. Цей колір в поєднанні з жовтим та його відтінками, роблять натяк на український прапор та розкривають персонажів, які є українцями та народилися в Україні. А червоно-синій фон, в якому знаходяться персонажі під час окупації міста, зображений як альтернатива російському прапору, крім цього, червоний виступає дуже агресивним кольором що займає майже не усе тло у фреймах та підсилює ефекти психологічної напруги.

У створенні дипломної роботи, авторкою застосовувався додатковий графічний стиль, який відрізняється від основного і використовувався для

передачі спогадів одного з персонажів. Цей стиль виконує важливу концептуальну роль, позначаючи межу між реальністю та суб'єктивністю пам'яті, яка часто піддається трансформаціям та спрощенням. Стил ь вирізняється використанням лінійної техніки, штрихування та контрастних акцентів, що додають глибини та текстури, а також створюють атмосферу ретроспекції. Він менш "м'який" і більш деталізований, у порівнянні з основним стилем, який зосереджується на плямах і обмеженій палітрі кольорів. У спогадах використовується монохромна кольорова палітра з домінуванням холодних тонів, таких як темно-синій, сірий та чорний, що створює ефект емоційної дистанції й меланхолії. Це відображає нереальність спогадів та їх відчуття як подій, що більше не належать теперішньому часу і є негативними спогадами.

Обкладинка дипломного проекту була створена із використанням унікального прийому, що поєднує відскановані зображення фетрової вовни та персонажів, виготовлених вручну в техніці сухого валяння. (Малюнок 15) Цей підхід дозволив підсилити естетичний і концептуальний зв'язок між графічною частиною видання та його загальною стилістикою. Причина вибору такої техніки пояснюється авторкою, як прагнення до створення впізнаваності та ексклюзивності видання. Використання фетрової вовни перекликається з «м'якою» стилістикою ілюстрацій. Текстура вовни додає тактильності, що підсвідомо асоціюється із захищеністю у психологічному контексті, та врівноважує важкий сюжет про війну та окупацію. Персонажі, створені технікою валяння, були не лише частиною обкладинки, а й додані у графіку розворотів, що забезпечило єдність візуальної мови проекту.

Текст коміксу композиційно інтегрований, усі текстові елементи, включаючи «бабли» з діалогами, органічно вписані в ілюстрації, стаючи частиною художньої композиції.

Шрифт, який використовується в коміксі, був створений авторкою спеціально для цієї роботи. Процес розробки шрифту включав декілька етапів і був реалізований за допомогою комбінації програми Procreate та сайту

Calligrapher. Усі літери шрифту були промальовані вручну у програмі Procreate, що дозволило зберегти авторський стиль та визначитися з гармонічністю, яка б пасувала до візуального стилю дипломного проекту. Після завершення промальовки окремих літер, файли були завантажені у спеціалізований онлайн-сервіс Calligrapher, який автоматично створив цифровий шрифт.

Для створення ілюстрацій у дипломній роботі використовувалася багатоступенева техніка, що включала планування, поетапну промальовку і додавання текстур. Перед початком роботи над дипломним проектом авторка детально дослідила аналоги книг та коміксів, що стали основою для систематизації інформації та створення концепції проекту. Після теоретичного дослідження, продовжила роботу зі створенням сторіборду. Сторіборд - це серія невеликих графічних ескізів, що представляють ключові сцени або події сюжету, організовані в логічній послідовності. У коміксах сторіборд допомагає візуалізувати основну структуру історії, зокрема: визначити розміщення персонажів і об'єктів у фреймах, створити динаміку сцен та взаємодію між розворотами, розподілити текст та діалоги сценарію, який використовується у роботі.

До початку роботи над ілюстраціями був прописаний таймлайн виконання дипломного проекту. Це був детальний графік із чіткими термінами для кожного етапу. Він включав в собі декілька етапів, як підготовчий, створення скетчів, робота над ілюстраціями, додатковий етап зі створення шрифту та композиційних правок, і останній – завершальний, з підготовки макету коміксу для друку. Чітке планування та дотримання графіка дозволили зберігати баланс між творчістю та ефективною організацією роботи.

На етапі скетчу авторка створювала начерки кожного розвороту коміксу, «розкадровку» сюжету. Цей процес дозволив зосередитися на композиції, розміщенні персонажів і об'єктів, а також визначенні загального настрою кожної сцени. Такі попередні ескізи стали основою для подальшої деталізації. Після початкових начерків авторка промальовувала кожен сцену вдруге, створюючи більш "чисті" скетчі. На цьому етапі вносилися корекції до

пропорцій, поз персонажів і деталей оточення, щоб забезпечити точність і гармонійність. Кінцеве опрацювання сцен виконувалося шляхом додавання кольорових плям без чітких лінійних контурів. На завершальному етапі кожен елемент ілюстрації доповнювався текстурами для надання глибини і об'ємності зображенням.

Висновки до третього розділу

Розробка дипломного коміксу базувалася на ретельному аналізі аналогів, структурованому підході до побудови сюжету та використанні сучасних цифрових технологій. Авторка систематизувала інформацію, розробила сторіборд для візуального планування історії, а також прописала детальний таймлайн із чіткими термінами виконання всіх етапів роботи, що дозволило ефективно організувати процес створення.

Під час реалізації були задіяні універсальні техніки та стилі. Вибір основної техніки виконання коміксу зумовлений бажанням досягти гармонійного поєднання зображення і психологічного наративу. Основні ілюстрації створювалися за допомогою цифрових програм Procreate та Neavupaint, що дозволило експериментувати з текстурами, кольорами та формами.

ВИСНОВОК

В ході роботи над дипломним проєктом були розглянуті аналоги як видань на психологічні теми та теми війни, так і проєктів та досліджень створених під час російсько-української війни. Аналіз аналогів дозволив визначити характерні риси психологічних проєктів: наявність метафоричного візуального ряду, який допомагає передати складні емоції, акцент на підтримку і розуміння, а також використання яскравих або символічних персонажів для кращої комунікації із цільовою аудиторією. Обраний формат коміксу був зумовлений його доступністю та здатністю поєднувати візуальне й текстове наповнення, що особливо ефективно для підлітків та дітей, які краще сприймають інформацію через зображення.

Рішення зобразити персонажів у стилі анімалістичних образів пояснюється особистим стилем авторки а також тим, що тварини, наділені людськими рисами, створюють емоційну дистанцію, яка полегшує сприйняття складних тем, таких як переживання війни або психологічна травма. Читач легше асоціює себе з персонажами, а також уникає зайвого стресу, пов'язаного із зображенням реальних людей. Такий стиль є популярним у літературі для дітей та підлітків, адже він сприяє емпатії й водночас створює елемент гри.

У роботі були використані сучасні цифрові графічні матеріали, серед яких програми Procreate та Heavypaint. Ці інструменти дозволили експериментувати із текстурами, кольорами та формами, зокрема створювати малюнки плямами з обмеженою кольоровою палітрою, що забезпечило м'якість та емоційну виразність зображень. Водночас у коміксі застосовано кілька графічних стилів: насичені кольорові ілюстрації та монохромні, штриховані зображення, які використовуються для передання спогадів персонажів. Такий підхід візуально відокремлює реальність від минулого, підкреслюючи суб'єктивний характер пам'яті й її дистанцію від реального часу.

Додатковий вимір у роботі створюють технічні й стилістичні експерименти, зокрема використання власноруч створеного шрифту, відсканованих текстур фетрової вовни для оформлення обкладинки, а також зображення реальних локацій із Google Maps. Всі ці елементи забезпечують цілісність та унікальність коміксу, підкреслюючи його глибокий емоційний і культурний контекст. У результаті комікс стає не лише художнім твором, а й інструментом психологічної підтримки та рефлексії, особливо актуальним у нинішніх реаліях.

У ході роботи над дипломним коміксом авторка детально вивчала та аналізувала психологічні теми, які є ключовими для підлітків і дітей. Особливу увагу приділено таким аспектам, як панічні атаки, емоційна підтримка, переживання втрати та адаптація до стресових ситуацій. На основі цього аналізу авторка прагнула інтегрувати ці теми в сюжет і візуальні рішення коміксу, забезпечуючи їхню доступність і зрозумілість для цільової аудиторії.

Грамотне застосування психологічних тем у коміксі реалізовано через емпатичний підхід до розкриття характерів персонажів, які опрацьовують свої емоції через діалоги та зображення. Таким чином, комікс стає не лише мистецьким твором, а й інструментом психологічної допомоги, який сприяє формуванню здорового сприйняття складних життєвих ситуацій які нам, нажаль, принесла війна.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Amelicart Illustration. URL: <https://amelicart.com/> (дата звернення: 01.04.2024).
2. Burgess M., Cochran J. Sylvester's Letter. NY : Enchanted Lion, 2023. 52 p.
3. Heavypaint. URL: www.heavypaint.com/ (дата звернення 05.04.2024).
4. Romanyshyn R., Lesiv A. How war changed Rondo. NY : Enchanted Lion, 2021. 40 p.
5. Uncomics: Історія українських коміксів. *UAGeek*. URL: <https://uageek.space/unc-istoriia-ukrainskykh-komiksiv/#gs.idp4m3> (дата звернення: 17.10.2024).
6. Атлас Г. Емоційний спадок. Як подолати травматичний досвід. Київ : Лабораторія, 2024. 208 с.
7. Бьолль Г. Дім без господаря. Київ : Ще одну сторінку, 2024. 384 с.
8. Драго Ф. Влад чудесний вампір. Київ : Книжкова полиця, 2023. 38 с.
9. Єгорушкіна К. Мої вимушені канікули. Київ : Віват, 2022. 48 с.
10. Зливков В., Лукомська С., Євдокимова Н., Ліпінська С. Діти і війна : монографія. Київ-Ніжин: Видавець ПП Лисенко М.М., 2023. 221 с.
11. Інтерв'ю з Іриною Сосімович про майбутній анімаційний фільм «НепорозумЛіття». ПроШоКіно. URL: <https://proshokino.com.ua/intervyu-z-irynoyu-sosimovych-pro-majbutnij-animacijnyj-film-neporozumlittya/> (дата звернення: 04.10.2024).
12. Мальопис має значення: стан і перспективи української комікс-індустрії. *Український Тиждень*. URL: <https://tyzhden.ua/malopys-maie-znachennia-stand-i-perspektyvy-ukrainskoi-komiks-industrii/> (дата звернення: 12.10.2024)

13. Міністерство освіти і науки України. «Як говорити про російсько-українську війну в школі». URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/news/2023/12/22/Yak.hovoryty.pro.viynu-22.12.2023.pdf> (дата звернення: 01. 07. 2024).

14. Становище дітей із сімей, вимушено переміщених у межах України внаслідок військової агресії Росії після 24 лютого 2022 року. *Anti-Discrimination Centre*. URL: <https://adcmemorial.org/uk/novina-uk/stanovishhe-ditej-iz-simej-vimusheno-peremishhen-ih-u-mezhah-ukraini-vnaslidok-vijskovo-agresii-rosii-pislya-24-lyutogo-2022-roku/> (дата звернення: 20.05.2024).

15. Стус Т., Кошулінська М. Таємні історії маленьких і великих перемог. Київ : Книголав, 2023. 88 с.

16. Сучасні книги про біженців, про які нам варто знати. *UNHCR, The UN Refugee Agency*. URL: <https://www.unhcr.org/ua/> (дата звернення: 20.04.2024).

17. Як допомогти дитині впоратися з травмою війни: відповіді психологів і світовий досвід. *Рубрика*. URL: <https://rubryka.com/article/transform-war-trauma-child/> (дата звернення: 23.04.2024).

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

- Малюнок 1: Обкладинка до книги «Sylvester's letter».
- Малюнок 2: Оригінальні ілюстрації до книги «Sylvester's letter».
- Малюнок 3: Обкладинка до книги «Війна, що змінила Рондо».
- Малюнок 4: Оригінальні ілюстрації до книги «Війна, що змінила Рондо».
- Малюнок 5: Приклад використання типографіки у композиції.
- Малюнок 6: Оригінальні ілюстрації до книги «Вересова Міль».
- Малюнок 7: Оформлення текстових блоків в книзі «Вересова Міль».
- Малюнок 8: Книга "Таємні історії маленьких і великих перемог", Таня Стус.
- Малюнок 9: Книга «Мої вимушені канікули», Катерина Єгорушкіна.
- Малюнок 10: Анімаційний серіал «НепорозумЛіття», Ірина Сосімович.
- Малюнок 11: Комікс 90-х «Шовкова Держава», Фелікс Добрін.
- Малюнок 12: Ілюстрації у програми Neavupaint.
- Малюнок 13: Скріншоти міста Енергодар, що були використані в роботі, додаток Google Maps (перегляд вулиць Street View).
- Малюнок 14: Приклади використання фонів зі скріншотів.
від Google Maps у дипломній роботі.
- Малюнок 15: Персонажі виконані вручну в техніці сухого валяння.
- Малюнок 16: Ілюстрації дипломного проекту.



Малюнок 1: Обкладинка до книги «Sylvester's letter»





Малюнок 2: Оригінальні ілюстрації до книги «Sylvester's letter»

Малюнок 3: Обкладинка до книги «Війна, що змінила Рондо»



Малюнок 4: Оригінальні ілюстрації до книги «Війна, що змінила Рондо»



Малюнок 5: Приклад використання типографіки у композиції



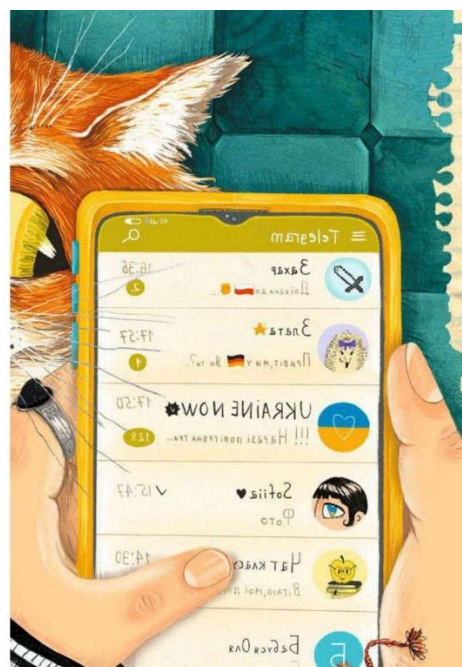
Малюнок 6: Оригінальні ілюстрації до книги «Вересова Міль»



Малюнок 7: Оформлення текстових блоків в книзі «Вересова Міль»



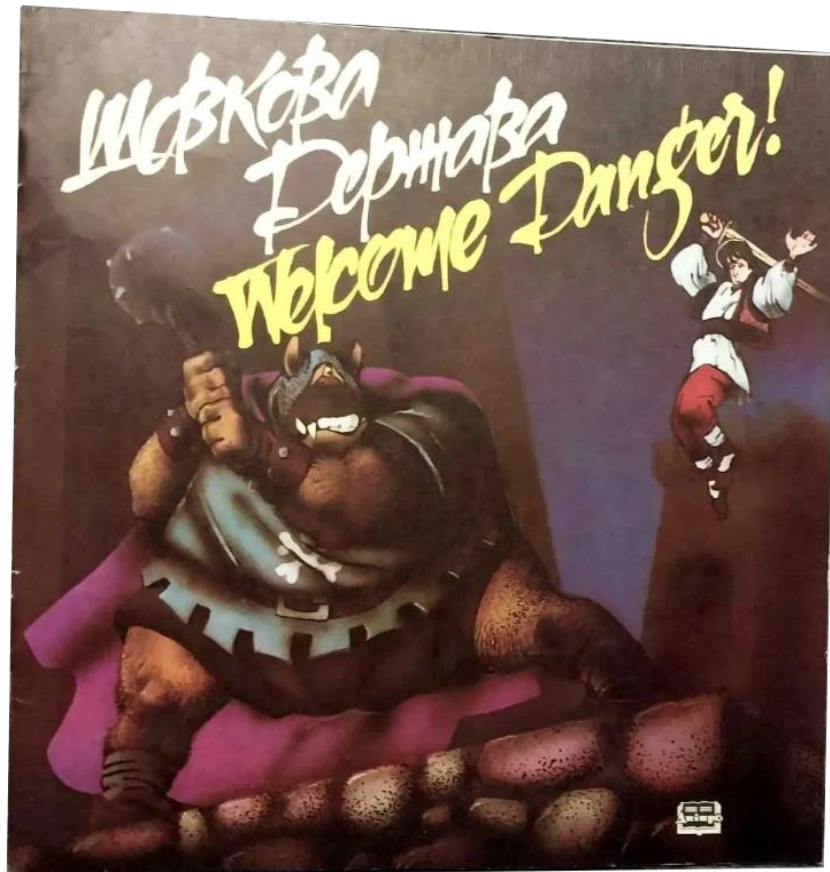
Малюнок 8: Книга "Таємні історії маленьких і великих перемог", Таня Стус



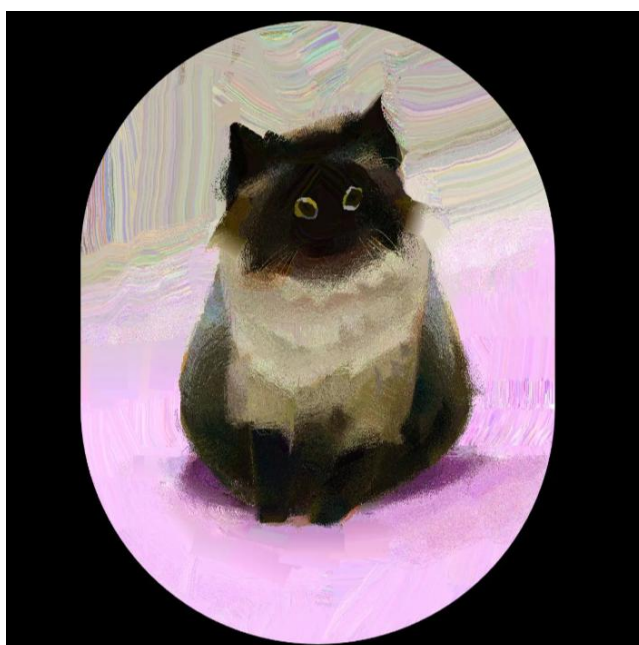
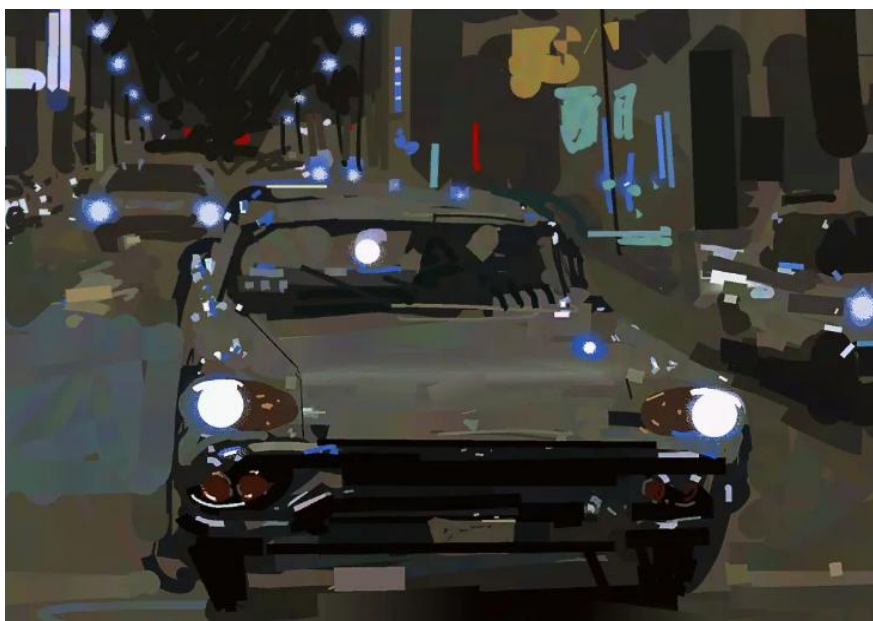
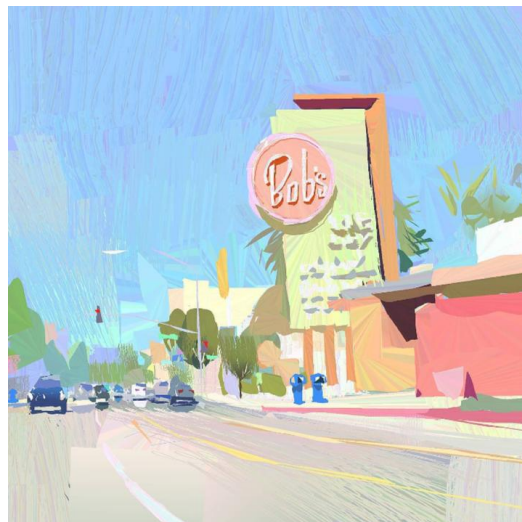
Малюнок 9: Книга «Мої вимушені канікули», Катерина Єгорович



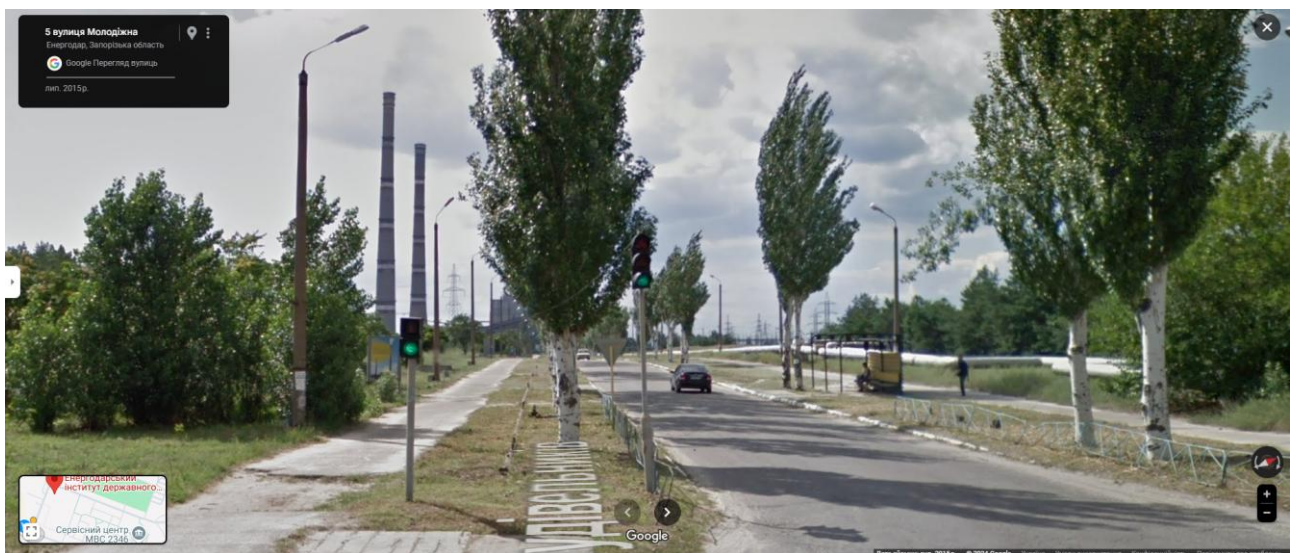
Малюнок 10: Анімаційний серіал «НепорозумЛіття», Ірина Сосімович



Малюнок 11: Комікс 90-х «Шовкова Держава», Фелікс Добрін



Малюнок 12: Ілюстрації у програми Heavurpaint



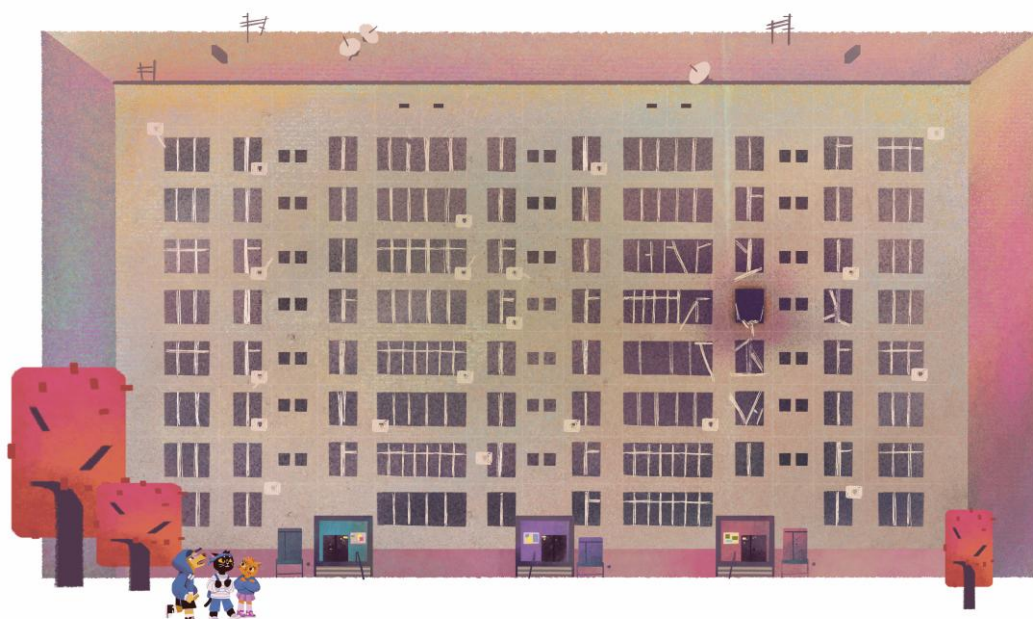
Малюнок 13: Скріншоти міста Енергодар, що були використані в роботі, додаток Google Maps (перегляд вулиць Street View)



Малюнок 14: Приклади використання фонів зі скріншотів від Google Maps у дипломній роботі



Малюнок 15: Персонажі виконані вручну в техніці сухого валяння



Малюнок 16: Ілюстрації дипломного проєкту

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»
Освітня програма «Графічні практики»
Кафедра Графіки

КОМПЛЕКСНЕ ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ «ВОНА»
Магістерська робота

Виконала магістрантка
Шиліна Людмила Олегівна

другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»

Науковий керівник
Доцент
Мельникова У. П.

Рецензент
Директор видавництва «ASTRA»,
головний редактор
Джавахідзе Н. Н.

Харків 2024

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ.....	3
ВСТУП	5
Актуальність теми.....	6
Новизна роботи	6
Мета і завдання роботи.....	7
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ КНИГИ «Вона»	9
1.1 Підхід до візуальної інтерпретації ідеї	9
1.2 Розкриття ідеї через символізм	11
<i>Висновки до першого розділу</i>	<i>14</i>
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ	16
2.1 Джексон Поллок	16
2.2 Хелен Франкенталер	17
2.3 Ханс Хартунг	17
2.3 П'єр Сулаж	17
2.4 Роберт Мозервел	18
<i>Висновки до другого розділу.....</i>	<i>18</i>
РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ	20
3.1 Етапи створення серії робіт.....	20
3.2 Особливості композиційного рішення.....	21
<i>Висновки до третього розділу.....</i>	<i>24</i>
ВИСНОВКИ.....	24
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	26
ДОДАТКИ.....	28
ДОДАТОК А Список ілюстрацій	28
ДОДАТОК Б Альбом ілюстрацій	31

АНОТАЦІЯ

Магістерська робота присвячена дослідженню та практичній реалізації ідеї оформлення книги «Вона» Святослава Шиліна за допомогою абстрактних ілюстрацій. У центрі уваги – пошук нових підходів до візуальної інтерпретації літературного тексту, де абстракція слугує ефективним засобом передачі складних психологічних та емоційних станів.

У процесі дослідження було опрацьовано теоретичні аспекти символізму та його застосування в книжковій ілюстрації, проаналізовано творчість провідних митців абстрактного експресіонізму з метою виявлення універсальних прийомів і технік. Значну увагу приділено розробці композиційного рішення, включно з вибором матеріалів, особливостями верстання та використанням кольору і фактури для формування ритму і настрою візуального ряду.

Практична частина роботи полягає у створенні серії абстрактних робіт та адаптації первинної концепції «артбука» до вимог типографського виробництва, зберігаючи при цьому цілісність і експресію задуму. Результатом стала книга, де короткі фрагменти тексту, кольорові акценти в шрифті й абстрактні ілюстрації гармонійно поєднані для досягнення емоційної глибини та інтерактивного сприйняття читачем.

Отримані висновки можуть бути корисними для митців, дизайнерів і дослідників, які прагнуть розширити можливості книжкового оформлення та осмислити нові форми взаємодії слова й образу, збагачуючи культурний простір сучасної України.

Ключові слова: абстрактна ілюстрація, книжкове оформлення, психологізм, абстрактний експресіонізм, композиційне рішення, візуальна

інтерпретація, артбук, сучасний книжковий дизайн, війна, Україна, сучасна українська культура.

This Master's thesis is devoted to researching and practically implementing the idea of designing Sviatoslav Shylin's book *Vona* using abstract illustrations. Its primary focus is the search for new approaches to the visual interpretation of the literary text, where abstraction serves as an effective means of conveying complex psychological and emotional states.

In the course of the research, theoretical aspects of symbolism and its application in book illustration were examined, and the works of prominent Abstract Expressionist artists were analyzed to identify universal methods and techniques. Significant attention was paid to the development of a compositional solution, including the choice of materials, specific layout features, and the use of color and texture to shape the rhythm and mood of the visual component.

The practical part of the thesis involves creating a series of abstract works and adapting the original "art book" concept to meet the requirements of print production, while preserving the integrity and expressive essence of the design. As a result, a book was produced in which short text fragments, color accents in typography, and abstract illustrations are harmoniously combined to achieve emotional depth and provide an interactive reading experience.

The findings may be of use to artists, designers, and researchers seeking to expand the possibilities of book design and explore new forms of interplay between word and image, thereby enriching the cultural space of contemporary Ukraine.

Keywords: abstract illustration, book design, psychological depth, Abstract Expressionism, compositional solution, visual interpretation, art book, modern book design, war, Ukraine, contemporary Ukrainian culture.

ВСТУП

До вашої уваги представлено комплексне оформлення книги «Вона» Святослава Шиліна. Макет книги з ілюстраціями додано до цієї магістерської роботи й готовий до друку.

Оповідання «Вона» Святослава Шиліна було написано для курсу з письменницької майстерності під кураторством Любка Дереша, відомого сучасного українського письменника, книги якого надихають багатьох на творчі пошуки. Контрольне завдання курсу було створення художнього твору про війну від жіночого імені.

Ритм кожного дня змінився із приходом війни. Наш ранок, надвечір, ніч, -набули нових значень, нових страхів, нових молитов перед сном. Ритм повсякдення поламаний, непередбачуваний – швидкі зміни, довге очікування на просвіт, надзвичайно швидка плинність подій, ще більш швидкі прийняття рішень. Це ритм дає нове розуміння коли ти розумієш, що життя - одне й може закінчитись в будь-яку мить, й все, що ти планував, відкладав на завтра, треба робити негайно, бо завтра не існує. "Вона" — це не просто оповідання, а психологічна притча про війну в середині себе, про вихід з неї, про відповідальність, про новий ритм наших сердець, про вибір і трансформацію з так сильно бажаною кінцівкою, нехай й фантасмагоричною.

Події оповідання розгортаються на фоні початку війни росії проти України. Головна героїня вивозить свою родину в евакуацію та опиняється в автомобільній корці, вимушена зупинка в якій дає час усвідомити, що її внутрішній конфлікт і страждання — це результат власного вибору, власних дій і не-дій та нерішучості у прийнятті рішень. Героїня переживає кризу в стосунках з чоловіком, що провокує неочікуване відчуття вини за цю війну, що саме замовчування проблеми та неготовність до дій у вирішенні проблем у стосунках й стали причиною війни. Таким чином, героїня проживає війну на двох рівнях: зовнішнє явище війни перетворюється на лаштунки, а головним стає відчуття психологічної війни всередині.

Оповідання – невелике, всього на одну сторінку, тож процес його ілюстрування та оформлення у формат книги став справжнім викликом.

Актуальність теми.

Наразі існує лише одна актуальна тема – війна, її завершення, наша перемога. Будь-який твір мистецтва, будь яка книга на цю тему є необхідністю, та існує в просторі актуальності.

Мистецтво, зокрема література, завжди було потужним інструментом осмислення історичних подій, відображення емоцій і переживань суспільства та підтримки людей у найскладніші часи. Видання книги з оповіданням *"Вона"* відповідає цьому виклику, адже через цей особистісний, глибоко інтимний, літературний текст та ілюстрації передає знайомі емоції, психологічні стани і дух боротьби, який сьогодні відчуває кожен українець.

Таким чином, оформлення та видання оповідання *"Вона"* у форматі книги є не лише творчим кроком, але й актом культурного спротиву, який підтверджує, що кожне українське слово та кожен витвір сьогоденішнього мистецтва — це також зброя у боротьбі за нашу перемогу.

Новизна роботи

Новизна роботи з оформлення та ілюстрування оповідання *"Вона"* Святослава Шиліна полягає у використанні монохромних абстрактних ілюстрацій. Завдяки природній здатності абстракції впливати на підсвідомість глядача, ці ілюстрації підкреслюють й підсилюють психологізм та емоційну напругу оповідання.

У цьому контексті ілюстрації виходять за межі традиційної ролі, коли вони лише відображають конкретні сцени чи моменти сюжету. Натомість вони стають невід'ємною частиною оповідання, виконуючи функцію його психологічного та емоційного доповнення, подібно до того, як музика працює у фільмі.

Книга створена з використанням відцифрованих авторських абстрактних робіт, написаних акрилом на папері. Вибір чорно-білої палітри у поєднанні з експресивними, нервовими мазками пензля наповнює ілюстрації своєрідною енергією. Такий стиль відображає психологічну напругу та емоційні підґрунтя оповідання, роблячи візуальну складову не просто декоративною, а органічно вплетеною у саму тканину тексту.

Інноваційне поєднання абстрактного мистецтва та літературного тексту створює унікальний і захопливий досвід для читача, де візуальні образи викликають емоції та підкреслюють теми, які словами передати було б важко.

Цю книгу можна розглядати з двох боків – як каталог авторських абстрактних робіт, що доповнений текстом оповідання «Вона», так і як книгу Святослава Шиліна, що проілюстрована абстрактною графікою. Тобто, ця книга - це не лише текстовий твір, а й об'єкт мистецтва, в якому абстрактні роботи додають тексту естетичної цінності й роблять книгу не просто носієм інформації, а твором, здатним зачаровувати візуально.

Мета і завдання роботи

Метою цієї магістерської роботи є оформлення та ілюстрування книги з оповіданням "Вона" Святослава Шиліна, що дозволить створити гармонійний мистецький продукт, де текст і візуальне оформлення взаємодіють, підсилюючи психологічний та емоційний вплив на читача.

Для досягнення цієї мети поставлені такі завдання:

1. Дослідити зміст та емоційно-психологічні аспекти оповідання
 - Аналіз тексту для виявлення ключових ідей, образів та символів, які мають бути відображені в ілюстраціях.
2. Обрати художній стиль і техніку ілюстрування
 - Вибір абстрактного стилю як засобу впливу на підсвідомість глядача.
3. Розробити концепцію оформлення книги.

- Створення візуальної концепції книги, яка включає дизайн обкладинки, гармонійне розміщення тексту та ілюстрацій, підбір шрифтів і загальної композиції.
4. Створити серію ілюстрацій
 - Виконання авторських абстрактних робіт акрилом на папері, які підсилюють емоційну напругу та драматизм сюжету.
 5. Поєднати текст і візуальні елементи у єдину книгу
 - Робота над тим, щоб ілюстрації не просто доповнювали текст, а стали частиною його змісту, виконуючи функцію емоційного акценту.
 6. Розширити власні творчі та технічні навички
 - Поглиблення розуміння створення ілюстрацій, роботи з абстракцією та композицією, розробка оригінальних рішень у оформленні книги.

Виконання цієї роботи спрямоване на створення інноваційного видання, яке демонструє, як сучасні методи ілюстрування та дизайн можуть підсилити літературний твір, зробивши його ще більш виразним.

РОЗДІЛ 1.

КОНЦЕПЦІЯ КОМПЛЕКСНОГО ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ «ВОНА»

1.1. Підхід до візуальної інтерпретації ідеї

Оформлення книг і ілюстрації до них мають важливе значення в літературі, оскільки вони не лише виконують декоративну функцію, а й істотно впливають на сприйняття твору. Гармонійне поєднання тексту та візуальних елементів здатне поглибити розуміння тексту, створити додаткові смисли та емоційні акценти, що дозволяє читачеві краще відчувати атмосферу твору і зосередитись на його головних темах. Ілюстрації допомагають візуально розкрити та інтерпретувати текст, показуючи моменти, що потребують додаткового роз'яснення або підсилюючи емоційний контекст. Вони можуть бути інструментом, що надає інший погляд на події або героїв, змінюючи сприйняття. Наприклад, ілюстрації можуть не тільки відображати важливі сцени, а й додавати нові шари значення, викликаючи асоціації, які збагачують текст. Завдяки ілюстраціям можна передати психологічний стан персонажів або створити атмосферу, що відповідає настрою тексту, навіть без слів.

Художнє оформлення книги може стати носієм метафор і символів, котрі доповнюють або поглиблюють значення тексту. Художник може використовувати абстракцію або символічні образи, щоб передати важливі ідеї чи теми твору. Це допомагає читачеві краще зрозуміти внутрішній світ героїв, їхні переживання, а також загальну концепцію твору. У книгах з ілюстраціями, особливо в графічних романах або дитячих книгах, малюнки можуть бути важливою частиною наративу. Вони не просто служать для пояснення тексту, а самі стають частиною розповіді, надаючи додаткові елементи для тлумачення. Ілюстрації можуть доповнювати текст так, що читач отримує повноцінну історію, сприймаючи її як цілісну картину.

Концепція комплексного оформлення книги «Вона» Святослава Шиліна базується на ідеї синтезу тексту і візуального мистецтва, спрямованого на

підсилення емоційного та психологічного впливу на читача. Унікальність підходу полягає у використанні абстрактної графіки, яка стає частиною наративу, виконуючи функцію емоційного акценту, подібно до ролі музики у кінофільмі. Первинно запланований фігуративний стиль ілюстрацій, під тиском накалу оповідання, природним чином перетворився на абстракцію.

Ця трансформація була не просто стилістичним вибором, а органічною відповіддю на глибокі шари, закладені в тексті. У ході роботи стало зрозуміло, що традиційні фігуративні зображення не здатні повністю передати складність емоцій героїні та її внутрішній екзистенційний конфлікт. Абстракція стала способом вийти за межі класичної ілюстрації, відобразивши психологічний та емоційний зміст тексту.

Зазначимо основні елементи концепції комплексного оформлення книги «Вона».

1. Абстрактний стиль ілюстрацій дозволяє створювати образи, які впливають на підсвідомість читача. Абстракція дозволяє уникнути буквального відображення сюжетних моментів, натомість акцентуючи увагу на глибинних емоціях і драматизмі оповідання.
2. Використання чорно-білої палітри підкреслює мінімалізм та універсальність, створюючи атмосферу напруги, контрастів і філософської глибини. Така палітра додає ілюстраціям відчуття драматизму і робить книгу цілісною у своєму візуальному оформленні.
3. Дизайн обкладинки відображає концептуальну ідею книги: мінімалістичний чорний фон, червоні літери назви та білі літери імені автора натякають на психологічне напруження, що розгортається в тексті. Таким чином обкладинка виконує функцію першого емоційного контакту читача з твором.
4. Типографіка та верстка включає в себе ретельний вибір шрифту, який відповідає загальній стилістиці книги, забезпечуючи легкість читання та збереження естетичної цілісності, та чітке зонування тексту та

ілюстрацій: ілюстрації розташовуються як вставки між розділами або у вигляді повноцінних розворотів, підкреслюючи ключові моменти сюжету.

5. Ілюстрації не просто доповнюють текст, а стають частиною його смислового поля. Вони передають ті аспекти, які не можна висловити словами, розкриваючи внутрішній світ героїв і додаючи книзі нових рівнів осмислення.
6. Усі елементи дизайну працюють на створення атмосфери емоційного напруження, осмислення складних переживань і викликів, які лежать в основі сюжету. Абстрактні мазки пензля стають метафорами хаосу, боротьби, страху та надії.

1.2. Розкриття ідеї через символізм

Оповідання Святослава Шиліна "Вона" — це емоційно насичений і багатоплановий текст, який майстерно переплітає побутове, психологічне й символічне. Основною темою є внутрішня боротьба жінки, яка зіставляється з масштабнішою темою війни. Автор розглядає особистий конфлікт як проєкцію соціальних і глобальних катастроф, підкреслюючи взаємозв'язок між індивідуальними й суспільними змінами. Ключова ідея твору — необхідність особистісних змін для подолання внутрішніх і зовнішніх конфліктів. Перемога починається з прийняття себе і визнання своєї відповідальності за те, що відбувається в житті. Символічне завершення оповідання — визнання жінкою своєї нелюбові до чоловіка — підкреслює її прагнення до чесності перед собою, що стає першим кроком до гармонії.

"Вона" говорить не лише про війну чи сімейний конфлікт, а про те, як кожна людина впливає на світ навколо. Героїня стає символом змін, які починаються всередині й поступово переростають у зовнішні перемоги. Це надає твору універсального звучання, адже кожен із нас час від часу переживає подібну боротьбу. Оповідання підводить читача до ідеї про те, що всі глобальні проблеми починаються з особистих. Пасивність у стосунках і небажання вирішувати внутрішні конфлікти може призвести до масштабних катастроф.

Розглянемо образи та символи в оповіданні «Вона».

Головна героїня: Втілення жінки, яка живе в стані емоційної ізоляції. Її внутрішній конфлікт із чоловіком стає алегорією війни — між людьми, країнами, ідеями.

Чоловік: Символ бездіяльності й відсутності емоційного зв'язку, який підсилює внутрішню боротьбу героїні.

Війна: Алегорія руйнівного ефекту тривалих компромісів, які суперечать істинним бажанням і почуттям.

Символіка

Кордон на ліжку: уособлення емоційного й фізичного відчуження між подружжям.

Темрява й ніч: стан безвиході й внутрішнього хаосу.

Світанок: момент пробудження, символ змін і нового початку.

Дорога до Карпат — класичний архетип подорожі як трансформації. Навіть затор стає символом зупинки для роздумів, змушуючи героїню переосмислити життя

Перемога: колективне і персональне визволення, спільна та особиста радість як метафора гармонії.

Автор використовує образну мову з елементами алегорії й метафори. Розмірені, трохи відчужені описи побуту контрастують із насиченими емоційними роздумами героїні. Мова твору проста, але насичена

психологічними нюансами, що робить оповідання доступним і глибоким водночас.

В оформленні книги *«Вона»* Святослава Шиліна символізм постає як ключовий художній прийом, що допомагає не лише візуально відтворити зміст оповідання, а й поглибити його емоційне та психологічне сприйняття. Кожен елемент дизайну — від палітри кольорів до композиції ілюстрацій — набуває символічного значення, стаючи своєрідним «кодом», який розкривається через взаємодію з текстом.

Замість буквального відтворення сюжетних епізодів, у книзі *«Вона»* використано абстрактні ілюстрації. Вони виступають метафорами внутрішніх станів героїв, їхніх емоцій і конфліктів. Завдяки абстракції читач отримує можливість «прочитати» власні смисли у візуальному ряді: нервові лінії, розмиті контури чи контрастні плями кольору символізують сум'яття, напруження або, навпаки, прозоріння та полегшення.

Використана переважно монохромна палітра з акцентами тіней і світла. Чорно-білий контраст підсилює драматизм, адже межа між світлим і темним стає символом протистояння та боротьби. Білий колір може втілювати надію або чистоту, тоді як чорний часто асоціюється з тривогою чи сумом. Гра світла й тіні в оформленні допомагає автору передати ті глибокі внутрішні стани, що описані в тексті.

Розташування ілюстрацій у книзі відповідає композиції оповідання: експозиція, зав'язка, кульмінація, розв'язка та епілог. Кожен розворот, де з'являється ілюстрація, підкреслює певний етап розвитку конфлікту чи емоційний злам у творах. Така візуальна драматургія посилює символічне навантаження, адже читач інтуїтивно відчуває зміну атмосфери саме через композиційне рішення.

Ілюстрації розміщені так, щоб виникав постійний «діалог» між словом і зображенням. Наприклад, після особливо емоційної сцени у тексті може йти повноекранний абстрактний розворот, що своєю формою, ритмом і фактурою «віддзеркалює» щойно пережиту подію. Тут символізм служить містком між

літературною мовою та візуальною, дозволяючи читачеві ще глибше зануритись у внутрішній світ персонажів.

Висновки до першого розділу

Загальна концепція цієї магістерської роботи полягає у оформленні та ілюструванні книги з оповіданням "Вона" Святослава Шиліна. Це оповідання є емоційно насичений і багатошаровий літературним твором, який майстерно переплітає побутове, психологічне й символічне. Ілюстрації в книзі виконані в абстрактному стилі, що підсилює емоційне сприйняття, не зосереджуючись на реалістичних деталях. Це дозволяє зосередитись на настрої, атмосфері, на тому, що важливіше за конкретні дії – на переживаннях і внутрішніх пошуках героїв. Абстракція у поєднанні з чорно-білою палітрою підсилює драматизм, надаючи кожній сцені глибину та значущість. Візуальні елементи створюють унікальний простір, в якому кожен образ є своєрідним коментарем до тексту, відкриваючи нові виміри розуміння. Візуальні образи не просто підтримують текст, а стають його частиною, що підсилює сприйняття і занурює читача у світ персонажів. Це інтеграція двох видів мистецтва, яка створює єдиний художній простір, де текст і зображення взаємодіють, підтримуючи і збагачуючи один одного. Таким чином, взаємодія тексту і візуальних елементів у книзі «Вона» не просто доповнює один одного, а створює нову художню реальність, де кожен елемент – від обкладинки до ілюстрацій на кожному розвороті – є важливою частиною загальної наративної структури, що дозволяє читачу відчувати глибину і багатство психологічних станів героїв.

Оформлення книги «Вона» демонструє, як символізм може стати потужним засобом комунікації з читачем. Кожен візуальний символ несе в собі підтекст, що збагачує сприйняття тексту. Абстрактні мазки пензля, гра фактур, різкі контрасти створюють емоційне тло, яке пронизує читача, доповнюючи або навіть підсилюючи враження від літературного твору. Символізм в оформленні книги «Вона» дає змогу краще розкрити головну ідею оповідання, підкреслити психологізм та емоційну глибину тексту. Завдяки метафоричним

і абстрактним зображенням читач не просто «бачить» події, а й відчуває на собі всю амплітуду емоцій героїні. Це створює унікальний синтез слова і образу, коли кожна деталь оформлення стає символом, що допомагає яскравіше відчувати світ твору, а разом із ним — і власні внутрішні переживання.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

Оформлення книг і ілюстрації до них завжди були важливою частиною літературного твору, адже вони можуть не лише доповнювати, але й поглиблювати розуміння тексту, створюючи додаткові смисли та емоційні акценти. Ілюстрування оповідання *«Вона»* Святослава Шиліна можна порівняти з різними художніми підходами, що використовують абстракцію, емоційну інтерпретацію і взаємодію тексту з візуальними елементами.

Наразі мені не відомі книги, що повністю проілюстровані абстрактними ілюстраціями. Хоча безумовно можна стверджувати, що абстрактні ілюстрації, які використовуються в книзі *«Вона»*, є аналогами підходів художників модернізму, де форми і кольори не завжди відповідають реальним образам, а скоріше відображають емоційний стан або психічний процес. Це схоже на роботи таких художників, як Василь Кандінський або Піт Мондріан, де форма і колір не є прямим зображенням реальності, але надають глибокі психологічні та емоційні відчуття. У книзі *«Вона»* абстракція через кольорові блоки, нервовий пензель та динамічні лінії відображає напругу, внутрішні переживання персонажів, додаючи емоційну глибину тексту.

Розглянемо роботи художників, які вплинули в тій чи іншій мірі на автора цієї магістерської роботи.

2.1 Джексон Поллок

Джексон Поллок (1912–1956) — видатний американський художник, один із найвідоміших представників абстрактного експресіонізму. Його унікальна «крапельна» (drip) техніка живопису, в якій фарба накидалася на полотно розбризкуванням або розливом, принесла йому світову славу. Поллок не використовував звичайні пензлі та підрамники; він ставив полотна на підлогу або закріплював їх на стінах, рухаючись навколо й створюючи динамічні, ніби спонтанні композиції. Основна ідея Поллока полягала в тому, щоб

виплескувати енергію й підсвідомі емоції на полотно – тобто саме те, що автор використав в роботі над ілюстрацією книги «Вона».

2.2 Хелен Франкенталер

Хелен Франкенталер (1928–2011) — відома американська художниця, пов'язана з другим поколінням абстрактного експресіонізму та одним із засновників напрямку Color Field Painting. Її найвідомішою роботою вважається картина «Mountains and Sea» (1952), яка стала справжнім проривом завдяки новій техніці: Франкенталер розводила олійну фарбу та виливала її на незагрунтоване полотно, даючи можливість кольорам вбиратися та утворювати прозорі колірні плями. Цей метод, відомий як stain painting.

2.3 Ханс Хартунг

Ханс Хартунг (1904–1989) — німецько-французький художник, один із провідних представників європейського абстрактного живопису після Другої світової війни. Його стиль часто асоціюють з тассізмом (tachisme) та ліричною абстракцією, що є своєрідним європейським аналогом американського абстрактного експресіонізму. У творчості Хартунга домінують експресивні жести, енергійні лінії та плями кольору, які він часто наносив нетрадиційними для живопису інструментами (наприклад, розпилювачами чи палицями з різноманітними насадками). Ця експериментальність надала його картинам динаміки й підкреслила внутрішню енергію композиції.

2.4. П'єр Сулаж

П'єр Сулаж (1919–2022) — видатний французький художник-абстракціоніст, відомий насамперед своєю серією картин у чорно-чорній гамі, які він називав Outrenoir («потойбіч чорного»). В цих роботах Сулаж досліджував виразні можливості чорного кольору, акцентуючи увагу на фактурі поверхні та грі світла на ній. Художник експериментував із різними техніками нанесення фарби, фактично «витісняючи» відблиски та блики, щоб чорний колір ставав для глядача джерелом світла. Такий підхід дав змогу розкрити глибину та

багатошаровість чорного кольору, перетворивши його на центральний елемент композиції.

2.5. Роберт Мозервелл (Robert Motherwell)

Роберт Мозервелл (1915–1991) — відомий американський художник-абстракціоніст, один із ключових представників першого покоління нью-йоркських абстрактних експресіоністів. Мозервелл також був філософом мистецтва та впливовим теоретиком, а його есе та публікації стали важливим внеском у розуміння абстрактного живопису. У своїх роботах він поєднував жести й великі кольорові площини з інтелектуальною глибиною, часто звертався до тем історії, екзистенційної тривоги та символіки. Найвідоміша серія його творів — «Elegy to the Spanish Republic», присвячена трагедії громадянської війни в Іспанії, де повторювані чорно-білі форми уособлюють сум, втрату та протест проти насильства. Роботи Мозервелла вирізняються композиційною чіткістю, лаконічними жестами та вишуканою грою кольору й фактури, завдяки чому вони набули широкого визнання в міжнародному мистецькому середовищі.

Висновки до другого розділу

Абстрактна ілюстрація книг часто перегукується з творчістю відомих художників-абстракціоністів XX століття. Хоча в книжковій ілюстрації є свої особливості, основні принципи абстрактного живопису — свобода вираження, ліризм форм і експеримент з кольором — у ній залишаються такими ж важливими.

Роботи Джексона Поллока, відомого drip-технікою, де фарба накидалася на полотно, створюють враження спонтанного, енергійного малюнка. В ілюстрації книг спонтанність може проявлятися у вільних, ніби «виплеснутих» мазках або бризках, що передають емоційний стан твору. Подібно до робіт Поллока, художник може втілювати напругу чи динаміку сюжету саме через жест, енергію ліній та «живу» фактуру.

Хелен Франкенталер розвивала напрям Color Field Painting, працюючи з великими заливками кольору (техніка stain painting), що створювали відчуття розлитої, «невагомої» фарби. У ілюстрації книжок, особливо абстрактних, такий підхід дозволяє передати тонкі психологічні стани героїв чи настроїв твору через прозорі, «розчинені» колірні поля. Це додає глибинності й ліризму оповіді, коли кожен відтінок набуває свого емоційного забарвлення.

Ханс Хартунг використовував швидкі, експресивні лінії та нетрадиційні інструменти для нанесення фарби, створюючи «жести» на полотні, що передавали інтенсивні емоції. У книжковій ілюстрації, коли треба підкреслити динаміку чи драматизм, художник може звернутися до подібних прийомів — швидких, уривчастих штрихів, контрастних ліній, які візуально відображають емоційне напруження чи внутрішні конфлікти героїв.

П'єр Сулаж прославився своєю серією *Outrenoir*, де чорний колір ставав «джерелом світла» завдяки експериментам із фактурою та відблисками. В ілюстрації, особливо чорно-білій, можна використовувати контрастні плями світла та темряви (наприклад, вугілля, акрил чи олію на фактурному папері) для створення відчуття простору, глибини й навіть «внутрішнього світла» — метафори надії чи розв'язки в сюжеті.

Роберт Мозервелл поєднував абстрактні форми з глибоким філософським та історичним підтекстом, як у серії «*Elegy to the Spanish Republic*». У книжкових ілюстраціях абстракція може бути не просто візуальним прийомом, а й «носієм» символів, відсилань до загальної ідеї твору чи його історичних або культурних контекстів. Лаконічна композиція та чіткі кольорові контрасти можуть підкреслювати ключові теми чи мотиви оповідання.

РОЗДІЛ 3. ОБГРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

3.1 Етапи створення серії робіт

Створення абстрактного візуального ряду для книги «Вона» відбувалося у кілька послідовних етапів, кожен із яких сприяв формуванню унікального художнього підходу та композиційного рішення.

В початковому задумі ця книжка мала бути подібною до артбуку із абстрактними малюнками, намальованих чорною акриловою фарбою. Текст друкувався однією довгою стрічкою на жовтуватому папері, що мало створити ефект вінтажності та телетайпного повідомлення (асоціація зі швидкою передачею інформації). Стрічка з текстом наклеювалась безпосередньо поверх абстрактних робіт, підсилюючи враження злиття візуального та словесного ряду й додаючи відчуття «прискореного» плину подій.

Через технічні обмеження типографії (типографія не могла забезпечити друк окремої стрічки, а також ручне її наклеювання в кожному примірнику книги) було прийняте рішення відмовитись від формату «телетайпної стрічки» й піти більш традиційним шляхом верстки, зберігши при цьому експресивний характер текстового блоку. Щоб зберегти динаміку та емоційну напругу, на кожній сторінці розташували лише одне речення, один короткий абзац або навіть одна фраза. Такий підхід дозволяє зосереджувати увагу читача на окремих фрагментах тексту, створює ефект «пульсації» і посилює драматизм сприйняття.

При цьому абстрактні роботи залишаються головним візуальним фоном, із яким взаємодіє текст. Замість наклеювання, текст друкується безпосередньо на сторінках з ілюстраціями або на суміжних сторінках, але з урахуванням загальної концепції «поділу» інформації для збереження напруги.

Для візуального кодування тексту були застосовані кольорові акценти. Текст від автора надрукований сірим шрифтом, що робить його трохи

«приглушеним» та підкреслює емоційний стан розповіді. Пряма мова виділена чорним кольором, тим самим зберігаючи чіткість та традиційне сприйняття діалогів або важливих висловлювань. Ключові слова виділені червоним — це створює додаткові семантичні акценти й допомагає «підсвітити» найважливіші елементи змісту. За рахунок поєднання сірих, чорних і червоних шрифтів із чорно-білими або контрастними абстрактними фонами досягається враження глибини та розмежування емоційних станів героїв і подій.

Незважаючи на спрощення початкової ідеї з телетайпною стрічкою, загальна концепція збережена: читач відчуває рваний ритм, експресію та напругу оповідання завдяки фрагментованому розміщенню тексту та абстрактним ілюстраціям. Всі елементи (чорно-білі абстрактні роботи, верстка з короткими фрагментами тексту, різноколірний шрифт) працюють на одну мету — передати глибокий психологізм і насиченість подій, притаманних оповіданню *«Вона»*.

В результаті адаптації формат верстки став придатним для тиражування в типографії, не втративши авторської унікальності. Кожен розворот лишається цілісним витвором, де взаємодіють лаконічний текст і абстрактна ілюстрація.

3.2 Особливості композиційного рішення

В оформленні та ілюструванні книги *«Вона»* Святослава Шиліна композиційне рішення відіграє визначальну роль. Воно не лише впливає на загальну естетику видання, а й стає важливим засобом для передачі емоційних та психологічних аспектів оповідання.

Ілюстрації розподілені з урахуванням композиційної структури оповідання: експозиція, зав'язка, кульмінація, розв'язка, епілог. Кожен етап має своє візуальне вирішення: різні ступені контрастності, насиченості ліній чи розміри ілюстрацій відображають психологічний стан героїв або зміни в сюжеті.

- **Експозиція:** Ніч, що підкреслює стан внутрішньої напруги і відчуження між героями.
- **Зав'язка:** Поїздка в Карпати з родиною й думки героїні про її життя.
- **Кульмінація:** Усвідомлення, що війна — це наслідок її власного вибору, терпіння й пасивності.
- **Розв'язка:** Прийняття рішення змінитися, символізоване вигуком "Перемога!" через вікна міста.
- **Епілог:** Усвідомлення того, що дія несе за собою результат.

Кожен розворот книги ретельно спланований, щоб ілюстрації гармонійно доповнювали текст, а не змагалися з ним. Текст і зображення розташовані таким чином, що читач може природно переходити від одного елемента до іншого, не втрачаючи логіки розповіді. Як було сказано вище, замість традиційних фігуративних ілюстрацій застосовано абстрактні форми та лінії. Вони підкреслюють внутрішню напругу та психологічний підтекст оповідання. Такий підхід дозволяє створити «ефект незавершеності» в зображеннях, заохочуючи читача до активної інтерпретації й співтворчості.

Монохроматичне рішення (чорно-біле) допомагає сфокусувати увагу читача на грі ліній, фактур і контрастів. Чорний колір часто використовується для виділення основних композиційних елементів, а білі поля — для створення «дихання» між ними, що додає відчуття простору й водночас напруги.

Упорядковане чергування повносторінкових ілюстрацій із текстовими сторінками чи вставками формує певний ритм, який віддзеркалює динаміку сюжету: від емоційно спокійних моментів до кульмінаційних точок. На одних розворотах ілюстрації можуть займати невелику частину сторінки, підкреслюючи епізоди оповідання, а на інших — повністю «захоплювати» простір розвороту, акцентуючи ключові події або кульмінацію.

Книга «Вона» має загальну кількість сторінок – 50, що включає обкладинку, і відповідно 25 розворотів. Структура книги була ретельно продумана, щоб кожен елемент посилював емоційний і психологічний вплив на читача, відображаючи основні моменти сюжету через ілюстрації та текст.

Формат

Спочатку задуманий формат книги 270x200 мм був змінений на формат А5 через технічні можливості типографії, де відбувалося друкування. Незважаючи на зміну формату, структура книги зберегла свою цілісність і відповідала вимогам до дизайну та ілюстрацій.

Ілюстрації

Кожен абзац оповідання (майже кожне речення) супроводжується окремою ілюстрацією, що підкреслює емоційний зміст тексту та поглиблює сприйняття читачем. Ілюстрації є важливою частиною наративу і виконують роль не лише декоративних елементів, але й психологічних акцентів, що допомагають розкрити внутрішній стан персонажів та атмосферу твору.

Взаємодія тексту та візуальних елементів

Ілюстрації, що з'являються на кожному етапі, не лише доповнюють текст, але й стають його важливою частиною, активно взаємодіючи з наративом і підсилюючи його емоційний та психологічний ефект. Кожен етап оповідання супроводжується ілюстраціями, які не лише візуалізують події, але й передають глибину емоцій героїв, що дозволяє читачу глибше зануритись у текст.

Загальна структура книги «Вона» є гармонійним поєднанням тексту і візуального мистецтва, де кожен елемент — від формату до ілюстрацій — сприяє досягненню основної мети книги: передати складні емоційні та психологічні стани героїв через літературний та візуальний досвід.

Висновки до третього розділу.

Етапи створення серії абстрактних робіт для книги *«Вона»* демонструють пошук балансу між авторською ідеєю й технічними можливостями. Початкова концепція артбука з наклеєним текстом-«стрічкою» трансформувалася у більш традиційну, але все ще оригінальну верстку, що зберігає ритм і напругу твору. Завдяки мінімалістичному розміщенню тексту, кольоровим акцентам у шрифті та абстрактним чорно-білим ілюстраціям вдалося досягти ефекту занурення читача в емоційно насичений світ оповідання, не втративши при цьому функціональності друку й зручності користування книгою.

Висновок до магістерської роботи

У результаті проведеного дослідження в рамках магістерської роботи доведено доцільність і ефективність використання абстрактних ілюстрацій для оформлення книги *«Вона»* Святослава Шиліна. На основі вивчення актуальних тенденцій та аналізу художніх аналогів сформовано нову, експресивну концепцію, що органічно поєднує літературний текст із абстрактними візуальними образами, посилюючи емоційно-психологічний ефект від оповідання.

У роботі проаналізовано специфіку символізму, який став основою для передачі внутрішніх конфліктів і настроїв героїв, а також продемонстровано, як композиційні засоби та продумане верстання можуть забезпечити ритміку і динаміку під час читання. Зіставлення із творчістю визначних митців абстрактного експресіонізму показало потенціал ліричних, жестових і фактурних технік у книжковій ілюстрації. На практиці це дозволило цілісно втілити задум: від першопочаткового артбукового рішення з «телетайпною стрічкою» до адаптації під формат масового тиражування, зберігаючи основний емоційний імпульс твору.

Таким чином, магістерська робота засвідчила, що синтез літературного тексту та абстрактного живопису дає змогу поглибити сприйняття тексту та створити унікальний мистецький продукт, та оформлення книги *«Вона»* абстрактними ілюстраціями є повноцінним творчим експериментом, який розкриває нові можливості взаємодії слова й образу. Застосована художня концепція сприяє глибшому сприйняттю психологічного та емоційного змісту оповідання, а розроблений дизайн створює унікальне видання, здатне зацікавити як поціновувачів сучасного мистецтва, так і широке коло читачів. Досвід, здобутий у процесі дослідження й реалізації проєкту, може бути використаний для подальших проєктів у сфері книжкового дизайну та ілюстрації, розвиваючи традиції візуального мистецтва й збагачуючи український культурний простір.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Шевченко В. Я. Композиція плаката: Навч. посіб. – 2-ге вид., доп./ Володимир Якович Шевченко. – Х.: Колорит, 2007. – 133 с.: іл.
2. Ложкіна А. Мистецтво України (Світ мистецтва)/ Аліса Ложкіна. — пер. з англ. Н. Плахота. — Київ: ArtHuss, 2024. — 340 с
3. Авангард і модерн в українському народному мистецтві 1910–1930 років. Київ, Саміт-книга, 2021. 152 сторінки
4. [IN]FORMAL. Українське абстрактне мистецтво 1960—80-х рр. Каталог виставки <https://uartlib.org/istoriya-ukrayinskogo-mistetstva/in-formal-ukrayinske-abstraktne-mystetstvo-1960-80-h-rr-katalog-vystavky/?srsltid=AfmBOooHoIdP02lQ-QE98unnOarKVvpXpMun2O6Cx5ssmypZFkotvZjU>
5. Як зрозуміти та полюбити абстрактне та нефігуративне мистецтво: ключові імена та роботи <https://suspilne.media/culture/834811-ak-zrozumiti-ta-polubiti-abstraktne-ta-nefigurativne-mistectvo-klucovi-imena-ta-roboti/>
6. 7 видів абстрактного мистецтва для натхненного дизайну <https://blog.depositphotos.com/ua/vydy-abstraktnogo-mystetstva.html>
7. Вілл Гомперц. 150 років сучасного мистецтва в одній пілюлі. Фамільна друкарня Huss (huss.com.ua), 2017, 486с.
8. Франсуаза Барб-Галль. Як розмовляти з дітьми про мистецтво ХХ століття / переклад з французької Софії Рябчук. – Львів: Видавництво Старого Лева, 2016. – 176 с.
9. Дьомін. М. Бойове мистецтво графіки і плакати у творчості Ніла Хасевича. *Світогляд*. 2016. № 6. С. 56–67. URL: <https://www.mao.kiev.ua/biblio/jscans/svitoglyad/svit-2016-11-6/svitoglyad-2016-6-12-dyemin.pdf> (дата звернення: 10.12.2024).
10. Хасевич Н. А. Найживіша галузь мистецтва. Твори / упоряд. І. Нагорна. Рівне : Азалія, 2009. 60 с.

11. Pierre Soulages <https://www.tate.org.uk/art/artworks/soulages-painting-23-may-1953-n06199>
12. Pierre Soulages <https://artuk.org/discover/artworks/painting-23-may-1953-peinture-23-mai-1953-201941>
13. Robert Motherwell, URL: <https://www.moma.org/artists/4126>
14. Hans Hartung <https://fondationhartungbergman.fr/hans-hartung/>
15. Helen Frankenthaler <https://www.nga.gov/visit/tours-and-guides/self-guided-tours/ru/stops/stop-033.html>
16. Helen Frankenthaler
<https://www.frankenthalerfoundation.org/artworks/mountains-and-sea/details/all>

ДОДАТОК А. Список ілюстрацій

- Рис. 1 Джексон Поллок - Номер 14, 1951, 270×147 см
- Рис.2 Джексон Поллок - Номер 18, 1951, 142×151 см
- Рис.3 Джексон Поллок. Кольорова абстракція
- Рис.4 Джексон Поллок. Блакитні стовпи
- Рис.5 Джексон Поллок. Фреска
- Рис.6 Джексон Поллок. Номер 17А, 1948
- Рис.7 Хелен Франкенталер
- Рис.8 Хелен Франкенталер. Small paradise
- Рис.9 Хелен Франкенталер. A green thought in a green shade
- Рис.10 Хелен Франкенталер за роботою
- Рис.11 Хелен Франкенталер. Into the West
- Рис.12 Хелен Франкенталер. Nepenthe
- Рис.13 Хелен Франкенталер. For E.M.
- Рис.14 Хелен Франкенталер. Mountains and Sea
- Рис.15 Ханс Хартунг. Без назви
- Рис.16 Ханс Хартунг. Без назви
- Рис.17 Ханс Хартунг. Без назви
- Рис.18 Ханс Хартунг. Без назви
- Рис.19 Ханс Хартунг. Без назви
- Рис.20 Ханс Хартунг. Без назви
- Рис.21 Ханс Хартунг. Без назви
- Рис.22 П'єр Сулаж. Painting, 195 x 130 cm, May 1953
- Рис.23 П'єр Сулаж. Painting, November 20, 1956
- Рис.24 П'єр Сулаж. Painting, 23 May 1953
- Рис.25 П'єр Сулаж. Painting 304 x 181 cm, 9 December 2007
- Рис.26 П'єр Сулаж. по title
- Рис.27. Роберт Мозервелл. Elegy to the Spanish Republic No. 70
- Рис.28. Роберт Мозервелл. Elegy to the Spanish Republic No. 1
- Рис.29. Роберт Мозервелл. Elegy to the Spanish Republic No. 54
- Рис.30. Роберт Мозервелл. The Mexican Scetchbook. 1941
- Рис.31. Міла Шиліна. Іайдо, акрил, папір, 2024
- Рис.32. Міла Шиліна. Послідовність гри у Го. 2024
- Рис.33-36. Етапи створення книги «Вона»
- Рис.37-45. Ілюстрації до книги «Вона»

ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій



Рис.1. Джексон Поллок - Номер 14, 1951, 270×147 см



Рис.2 Джексон Поллок - Номер 18, 1951, 142×151 см



Рис.3 Джексон Поллок. Кольорова абстракція



Рис.4 Джексон Поллок. Блакитні стовпи

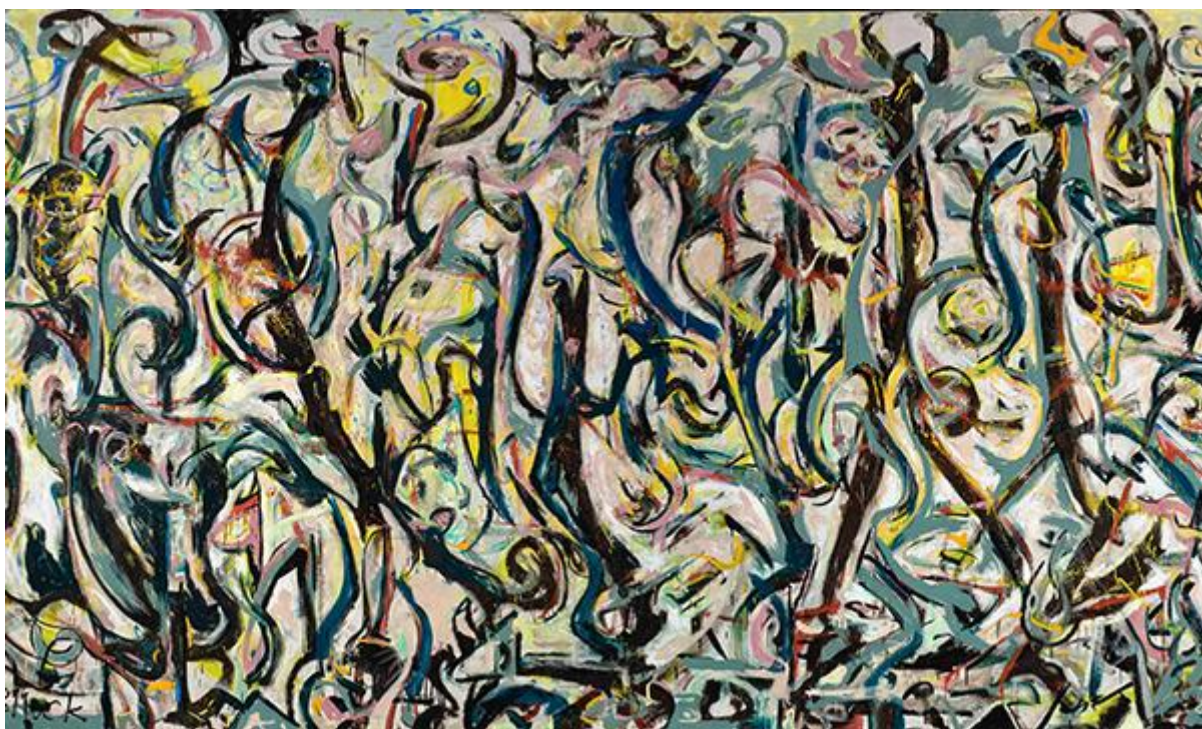


Рис.5 Джексон Поллок. Фреска

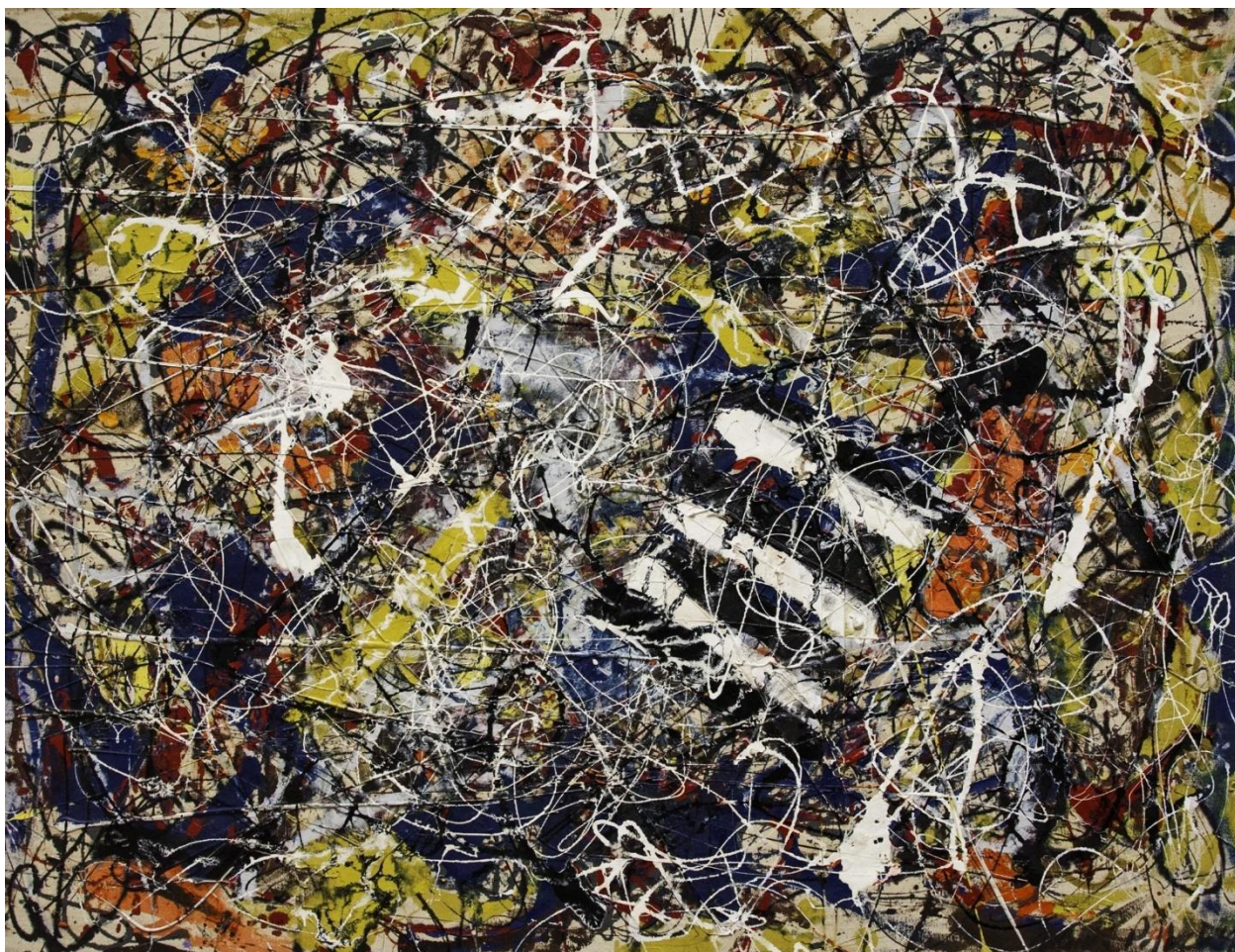


Рис.6 Джексон Поллок. Номер 17А, 1948



Рис.7 Хелен Франкенталер



Рис.8 Хелен Франкенталер. Small paradise



Рис.9 Хелен Франкенталер. A green thought in a green shade



Рис.10 Хелен Франкенталер за работою



Рис.11 Хелен Франкенталер. Into the West



Рис.12 Хелен Франкенталер. Nerenthe



Рис.13 Хелен Франкенталер. For E.M.



Рис.14 Хелен Франкенталер. Mountains and Sea



Рис.15 Ханс Хартунг. Без назви



Рис.16 Ханс Хартунг. Без назви

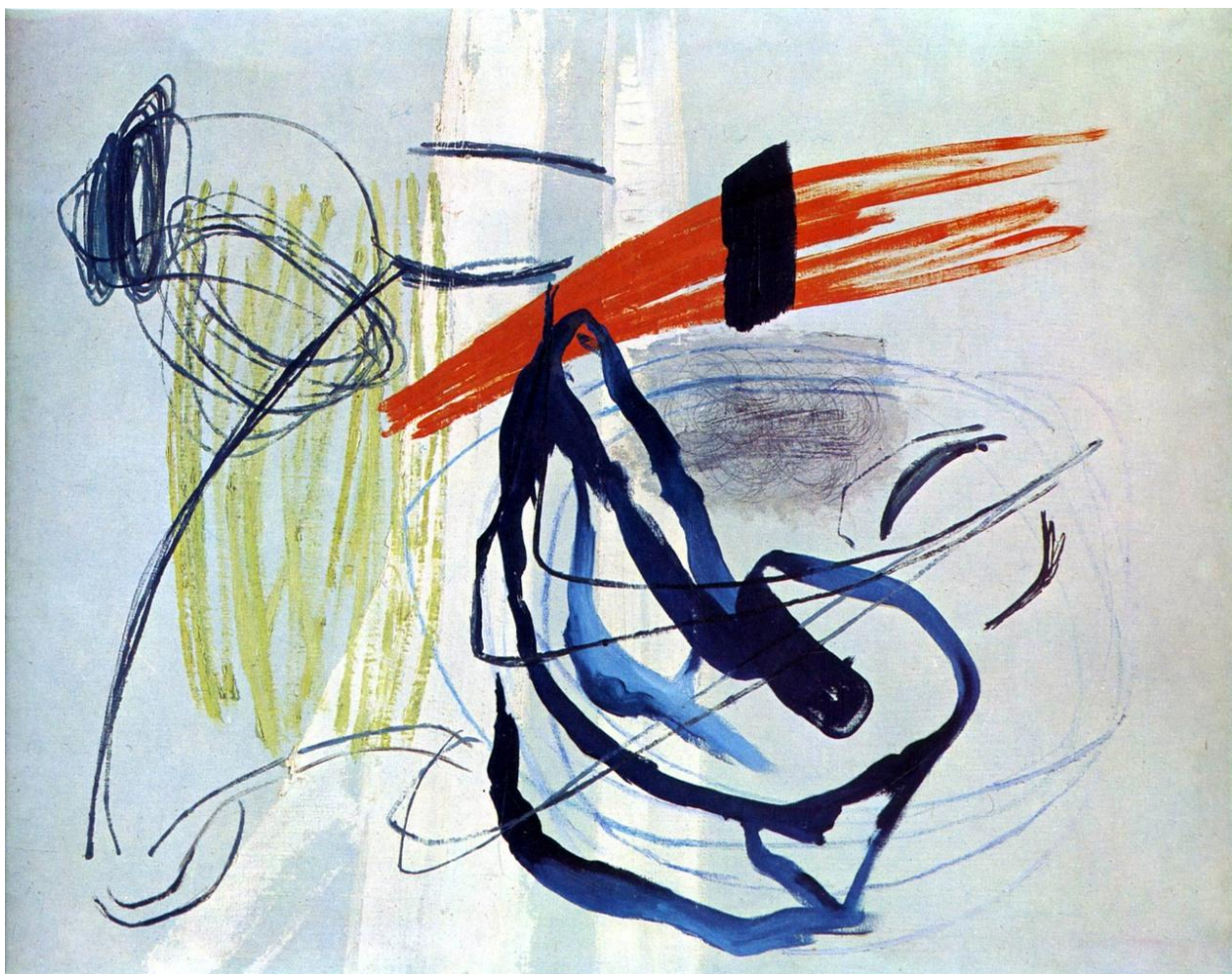


Рис.17 Ханс Хартунг. Без назви

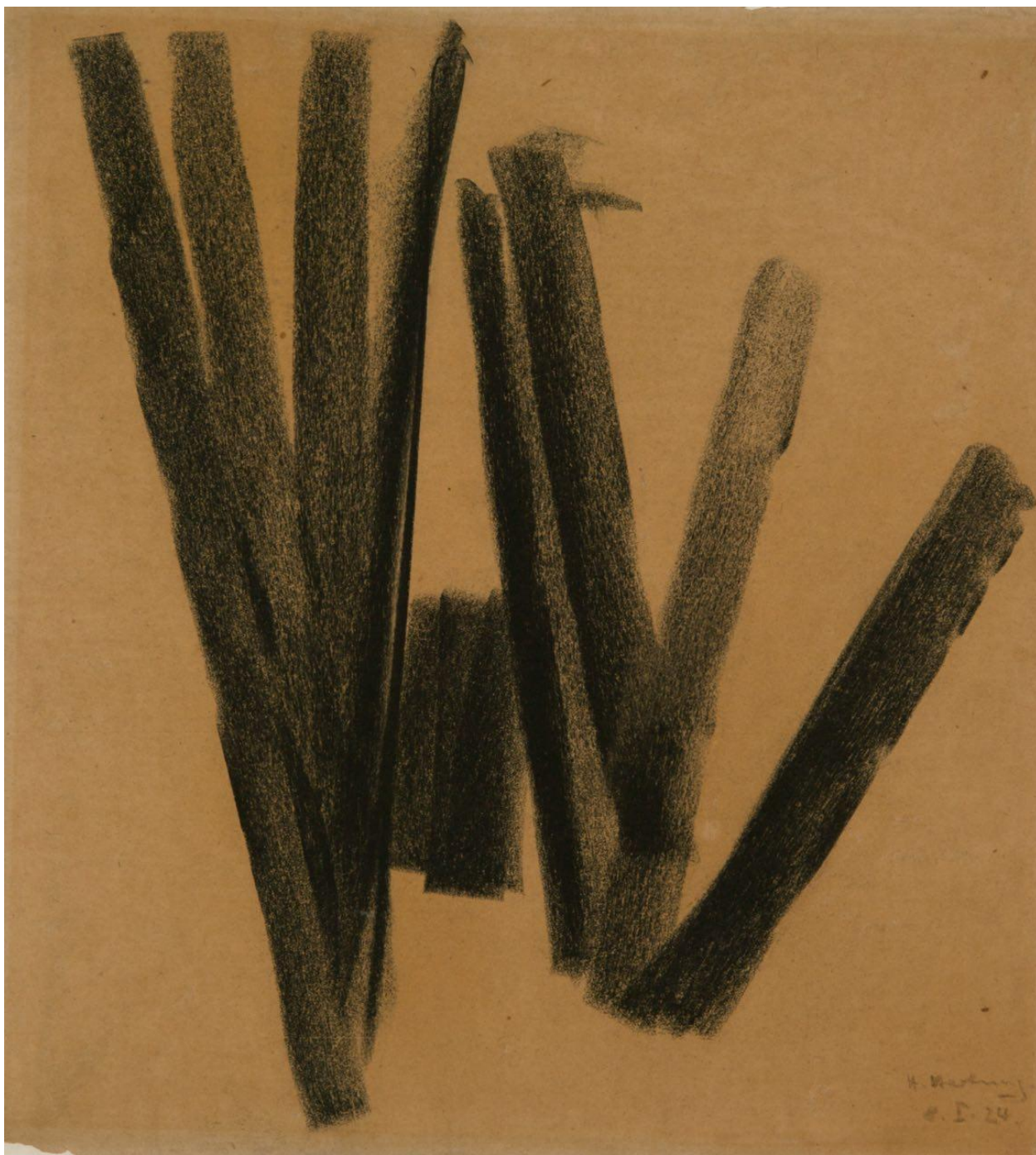


Рис.18 Ханс Хартунг. Без назви

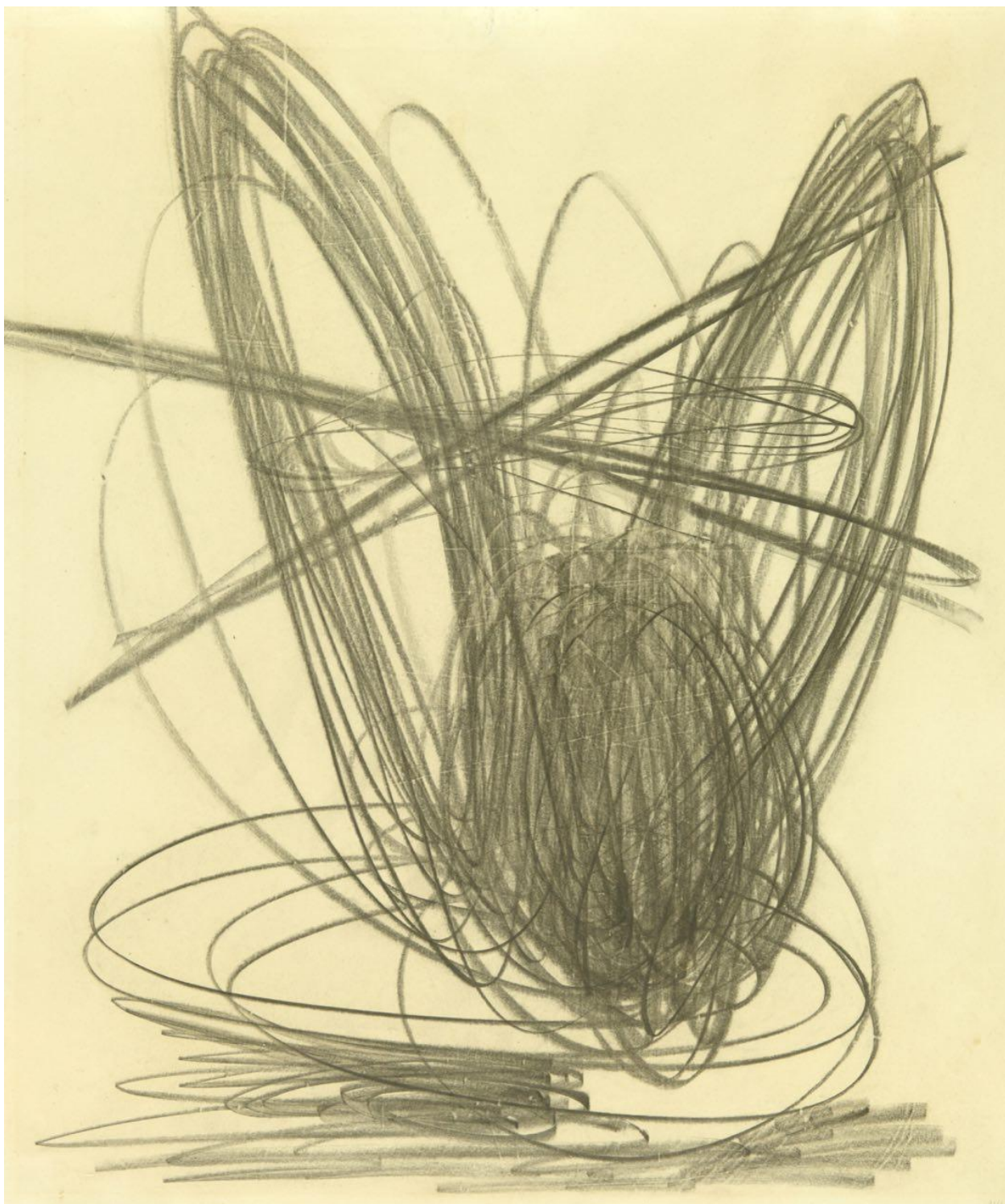


Рис.19 Ханс Хартунг. Без назви



Рис.20 Ханс Хартунг. Без назви



Рис.21 Ханс Хартунг. Без назви

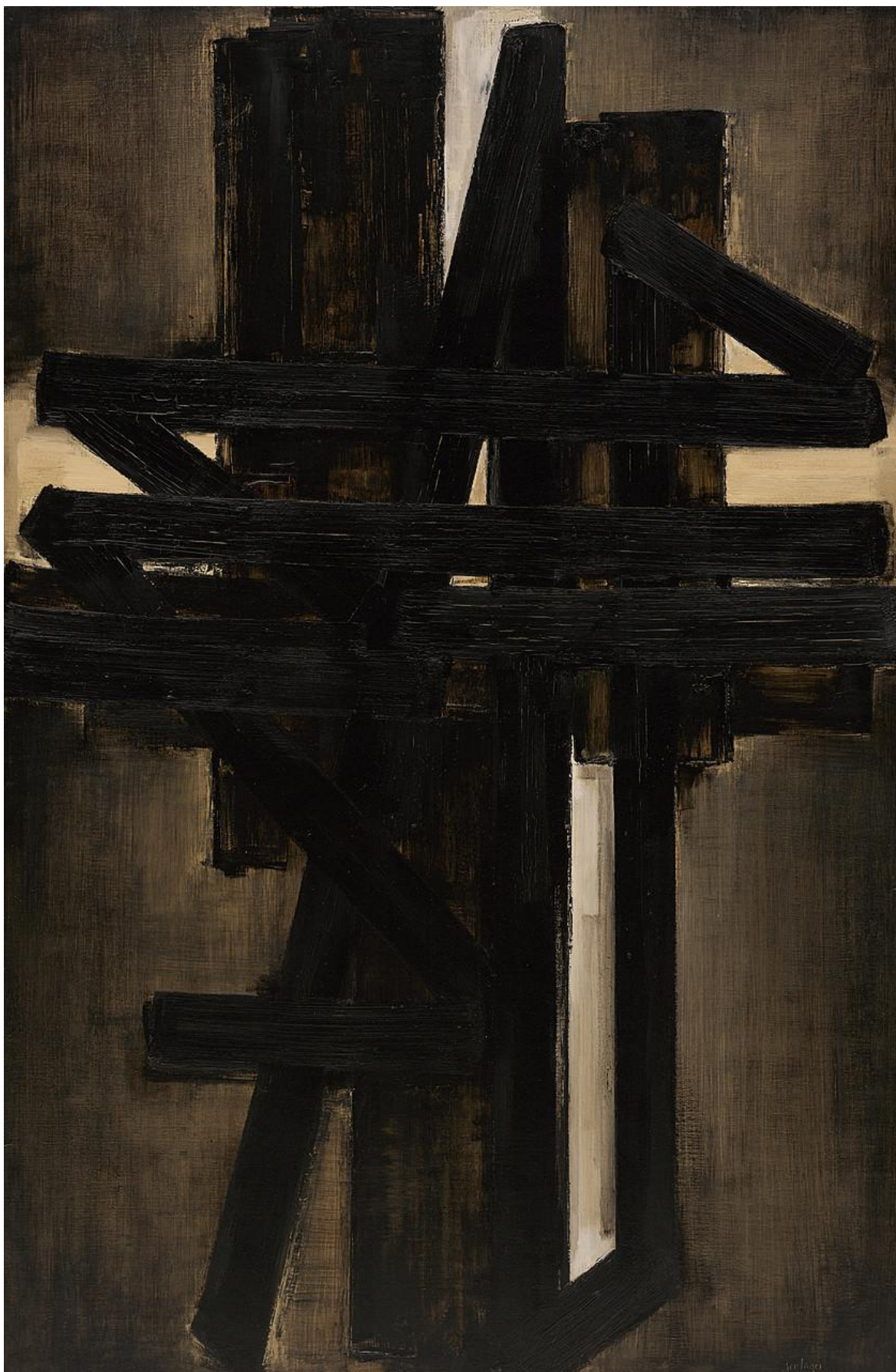


Рис.22 Pierre Soulages. Painting, 195 x 130 cm, May 1953



Рис.23 Pierre Soulages. Painting, November 20, 1956



Рис.24 Pierre Soulages. Painting, 23 May 1953



Рис.25 Pierre Soulages. Painting 304 x 181 cm, 9 December 2007



Рис.26 Pierre Soulages. no title



Рис.27. Роберт Мозервелл. Elegy to the Spanish Republic No. 70

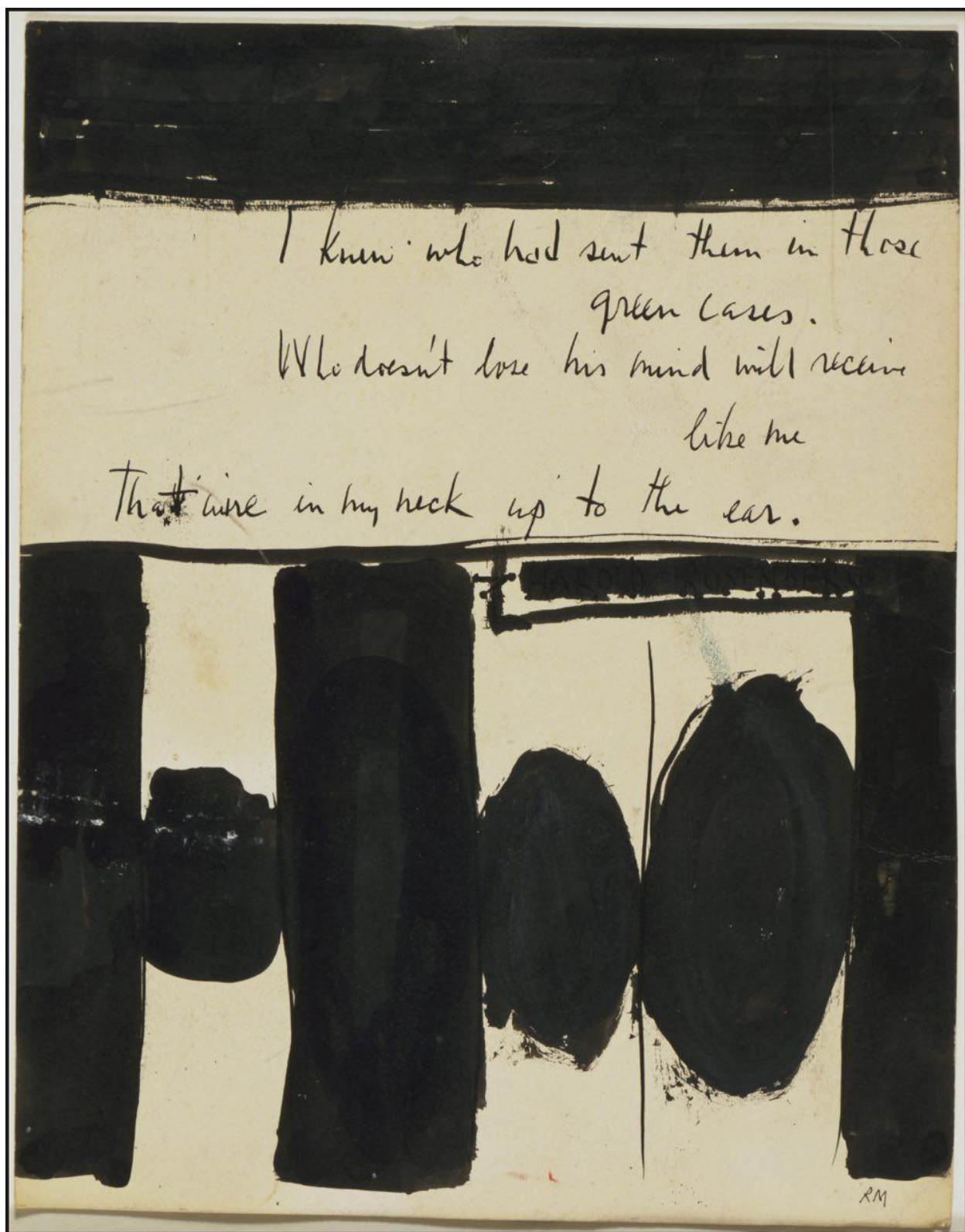


Рис.28. Роберт Мозервелл. Elegy to the Spanish Republic No. 1



Рис.29. Роберт Мозервелл. Elegy to the Spanish Republic No. 54



Рис.30. Роберт Мозервелл. The Mexican Scetchbook. 1941



Рис.31. Міла Шиліна. Гайдо, акрил, папір, 2024



Рис.32. Міла Шиліна. Послідовність гри у Го. 2024



Рис.33. Етапи створення книги «Вона»



Рис.34. Етапи створення книги «Вона»



Рис.35. Етапи створення книги «Вона»

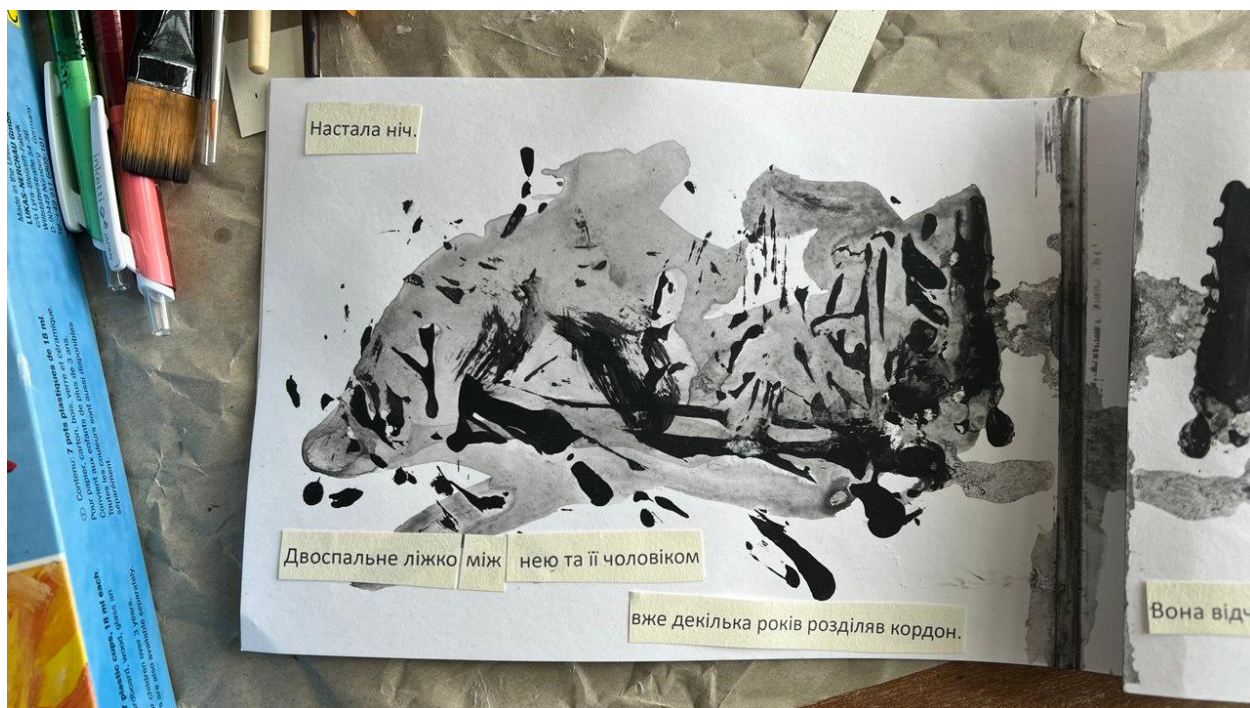


Рис.36. Етапи створення книги «Вона»

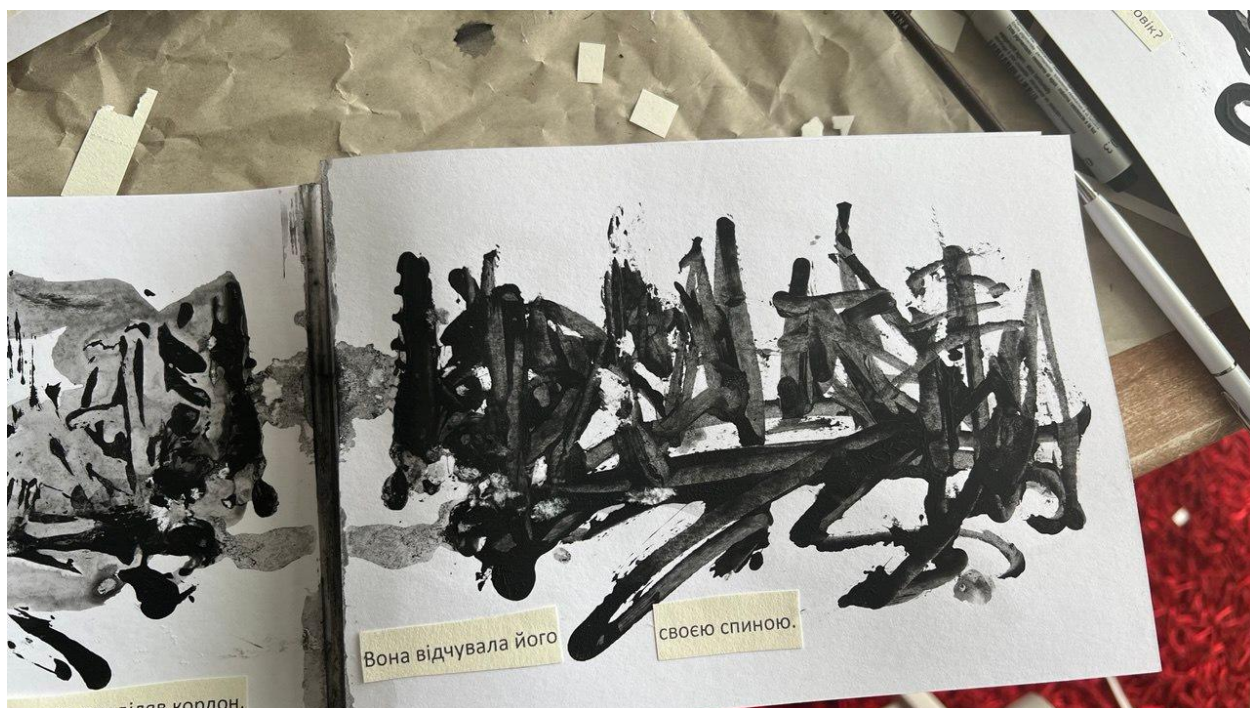


Рис.37. Етапи створення книги «Вона»



Рис.38. Ілюстрації до книги «Вона»



Рис.39. Ілюстрації до книги «Вона»



Рис.40. Ілюстрації до книги «Вона»



Рис.41. Ілюстрації до книги «Вона»



Рис.42. Ілюстрації до книги «Вона»



Рис.43. Ілюстрації до книги «Вона»



Рис.44. Ілюстрації до книги «Вона»

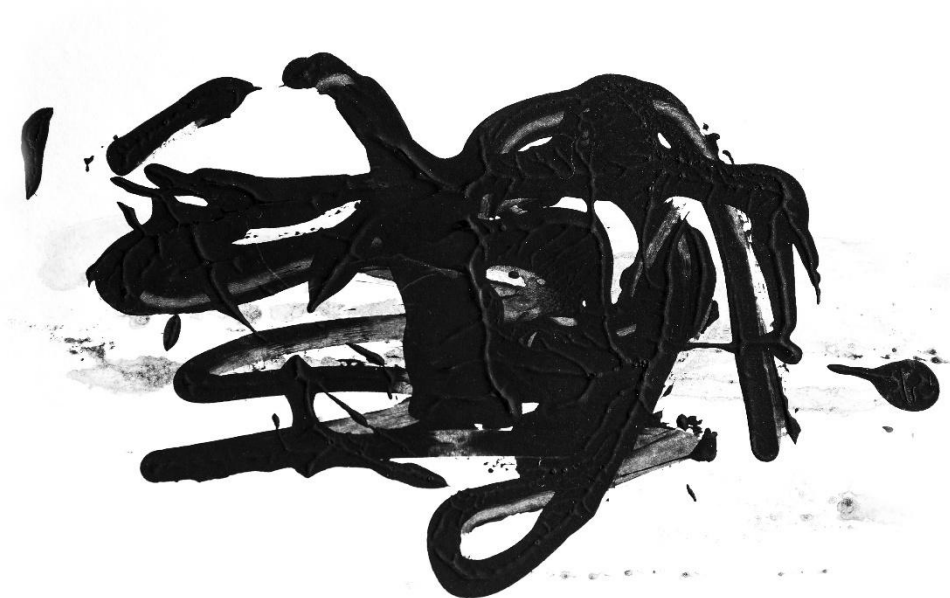


Рис.45. Ілюстрації до книги «Вона»

Міністерство культури та стратегічних комунікацій України
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Факультет «Образотворче мистецтво»
Кафедра графіки

АВТОРСЬКИЙ КОМІКС
«ЧОРНИЛЬНИЙ СЛІД»
Магістерська робота

Виконав магістрант
другого рівня вищої освіти
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Графічні практики»
ЧЕБУКІН Дмитро Ігорович

Науковий керівник
доцент кафедри графіки
Розенфельд М. І.

Рецензент
Директор видавництва «Astra», головний редактор
Джавахідзе Н. Н

Харків – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
Актуальність теми.....	3
Новизна роботи.....	4
Мета і завдання роботи	4
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «АВТОРСЬКИЙ КОМІКС «ЧОРНИЛЬНИЙ СЛІД».....	6
1.1. Основна концепція теми та інтерпретація.....	6
Висновки до першого розділу.....	7
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ.....	9
2.1. Художні аналоги.....	9
2.2. Огляд аналогів за темою: нуарний комікс.....	10
2.3. Тенденції та характерні риси оформлення нуарного коміксу.....	11
Висновки до другого розділу.....	12
РОЗДІЛ 3. ОБҐРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ.....	13
3.1 Загальне рішення візуального образу коміксу.....	14
3.2 Техніка виконання.....	16
Висновки до третього розділу.....	17
ВИСНОВОК.....	18
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	19
ДОДАТОК А. Список ілюстрацій.....	20
ДОДАТОК Б. Альбом ілюстрацій.....	21

ВСТУП

Комікси — це не просто малюнки на сторінках, це цілий всесвіт, що відкривається перед читачем. Вони здатні передавати історії на такому рівні, якому не може зрівнятися жоден інший формат. У коміксах можна знайти багато різних жанрів: драму, гумор, фантастику, трилери, але вони також можуть порушувати важливі життєві питання. Через комікс можна показати не лише неймовірні пригоди, а й глибокі переживання персонажів, складні моральні вибори, внутрішні конфлікти, а іноді навіть висвітлювати важливі теми нашого часу. Автор давно захоплюється коміксами, і найбільше його приваблює жанр нуар. Це дуже атмосферний стиль, який переносить глядача у темні, дощові вулиці, де кожен куточок приховує таємниці, а герої не завжди чітко визначені, тому їхні вчинки можуть здатися неоднозначними. Цей жанр — про людей, що шукають правду в темних місцях, хоча й не завжди знаходять її. Його характерні риси — сильні тіні, старі вуличні ліхтарі, холодні вулиці, на яких розгортаються драматичні історії. Ідея створити комікс у стилі нуар стала для автора не просто завданням, а справжнім викликом, адже він захотів поєднати цей класичний стиль нуарного детективу із власними ідеями фантастичних деталей.

Зацікавлення автора жанром нуар і концепцією пам'яті, як чогось більшого, ніж просто спогади, призвели його до ідеї «Книг Пам'яті» — вигаданого об'єкта, який зберігає долі людей. Уявіть собі, що кожен вчинок записується, і ця книга не тільки зберігає спогади, а й може впливати на майбутнє. Кожна дія може стати частиною великої картини, яку не завжди можна контролювати. Це поставило митця перед питанням, а що, як цей артефакт потрапить у неправильні руки? Яким чином зміни в книзі можуть змінити не тільки людину, а й весь світ навколо неї? Ці питання стали основою цієї історії.

Актуальність

Сьогодні комікси вже давно не є просто розвагою для дітей чи підлітків. Вони стали окремим видом мистецтва, здатним передавати глибокі ідеї та емоції, які залишають слід у серці читача. У світі коміксів можна знайти не тільки розважальні історії, а й глибокі роздуми над моральними питаннями, психологією персонажів, проблемами суспільства. Вони можуть ставити перед глядачем важливі питання, змушувати задуматися про правильність вчинків, а також давати новий погляд на знайомі ситуації. Жанр нуар, у свою чергу, переживає нову хвилю популярності. Багато кінематографістів і письменників звертаються до нього, створюючи нові твори в цьому стилі. Однак у коміксах цей жанр ще не розкритий у повній мірі, і це дає можливість для творчого пошуку та експериментів. У коміксах, як і в літературі чи кіно, нуар дозволяє досліджувати важливі теми: боротьбу між добром і злом, туманні межі між правильним і неправильним, темні сторони людської психіки. І автор вважає, що саме ці питання — моральний вибір, відповідальність за свої вчинки, пам'ять та спогади — актуальні в нашому суспільстві.

Новизна

Те, що митець намагається зробити в цьому проєкті, — це поєднати класичний нуаровий стиль з фантастичними елементами. Це не зовсім типова історія для жанру нуар, бо зазвичай такі комікси зосереджуються на реалістичних подіях, часто пов'язаних із кримінальними розслідуваннями, а також зображенням похмурих реалій міського життя. Але автор вирішив додати до цього альтернативну реальність, де пам'ять — це не просто спогади, а дуже потужний інструмент, який може змінити людські долі. Таке поєднання реальності і фантастики створює нові можливості для розвитку сюжету, а також дозволяє по-новому подивитися на цей жанр. Автор хоче показати, як у цьому світі переплітаються моральні дилеми, боротьба за справедливість і темні сили, які знаходяться за межами нашого розуміння.

Мета роботи

Основною метою цього проєкту було створити комікс у жанрі нуар, який би не лише захоплював читача, але й змушував його задуматися після перегляду останньої сторінки. Мета художника — передати атмосферу холодних вулиць, в яких головні герої постійно стикаються з вибором, що визначає їхню долю. Автор хоче, щоб цей комікс був не просто історією про детективні загадки чи кримінальні розслідування, а й щоб він порушував важливі моральні питання, змушував читачів задуматись над тим, що правильно, а що — ні. Це буде історія про людей, чиї життя змінила одна подія, і тепер вони повинні вирішувати, як їм діяти далі. Кожен вчинок має наслідки, і іноді вибір може бути не таким вже й очевидним.

Завдання роботи

1.Розробити концепцію коміксу, яка поєднує класичний нуарний стиль з елементами фантастики, щоб створити нову, унікальну атмосферу.

2.Написати сценарій, який триматиме читача в напрузі, викликатиме емоційне співпереживання за персонажів і не дасть відірватись від сторінок.

3.Створити візуальний стиль, що відповідатиме атмосфері нуару: використання тіней, контрасту, чітких ліній і обмеженої палітри кольорів, щоб підкреслити темність і загадковість світу.

4.Проаналізувати, як візуальні й наративні прийоми впливають на сприйняття історії, щоб зрозуміти, які елементи найбільше вражають читача.

5.Зробити комікс конкурентоспроможним серед інших творів цього жанру, додаючи унікальні деталі, власні ідеї та авторський підхід.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ «АВТОРСЬКИЙ КОМІКС «ЧОРНИЛЬНИЙ СЛІД»

1.1 Основна концепція теми та інтерпретація

Комікс «Чорнильний Слід» народився з бажання створити історію, яка поєднує в собі таємничість, напругу і характерну атмосферу нуару. Нуар завжди відзначався своєю особливою естетикою: глибокими тінями, контрастами світла і темряви, а також героями, чиї моральні орієнтири розмиті і часто викликають складні емоції у читача. Цей жанр ідеально підходить для створення історій, що досліджують теми, пов'язані з людською психологією, боротьбою з внутрішніми демонами і пошуком справедливості в неідеальному світі.

Основна ідея цього коміксу полягає в концепції «Книг Пам'яті», вигаданих об'єктів, які зберігають всі важливі моменти з життя людини: події, переживання, емоції, а також навіть найменші деталі, які формують її особистість. Уявіть, що кожен ваш вчинок, кожен важливий момент життя записується в такій книзі і зберігається там назавжди. Як це впливає на ваше розуміння себе? Як ми будемо почуватися, знаючи, що кожен момент нашого життя фіксується і нікуди не зникає? Але що, якщо хтось зможе маніпулювати цими записами і змінювати реальність, в яку ми віримо?

Головний герой коміксу — детектив, який стикається з розслідуванням, пов'язаним з маніпуляцією «Книгою Пам'яті». І не просто з якимось випадковим випадком, а з ситуацією, коли зміни у книзі здатні не лише змінити долю персонажів, а й вплинути на їх саму сутність. У коміксі досліджуються питання про те, що робить людину тією, ким вона є. Як пам'ять і наше ставлення до себе формують нашу ідентичність? І що трапиться, коли наші спогади можна буде змінити чи стерти? Це питання, на яке комікс шукає відповіді, пропонуючи несподівані та драматичні повороти сюжету.

Тема пам'яті — це центральний елемент цієї історії. Що станеться, якщо ми зможемо змінювати свою пам'ять? Що, якщо ми зможемо стерти болючі моменти і залишити лише найкраще? Або, навпаки, що станеться, якщо ми будемо змушені жити зі спогадами, які ніколи не мали б бути нашими? З одного боку, пам'ять — це основа нашої особистості, те, що визначає, ким ми є. Але що, якщо хтось зможе скористатися цим для маніпулювання нашою свідомістю? Як ми будемо діяти в такому світі, де пам'ять більше не є приватною справою кожного?

Візуальний стиль коміксу виконаний у класичному нуаровому стилі, що підкреслює таємничість і драматизм історії. Чорно-біла палітра та глибокі контрасти світла і тіні дозволяють створити атмосферу напруги і тривоги, де кожен крок героя є невизначеним, а кожна сцена наповнена прихованими значеннями. Гра світла й тіні — це важливий елемент не лише для створення естетики, але й для підкреслення душевного стану персонажів. Вона дозволяє показати їхні внутрішні переживання та сумніви, а також посилює емоційний ефект від подій, які відбуваються на сторінках коміксу.

Основне питання, яке ставить перед собою комікс «Чорний Слід», полягає в тому: "Що робить нас тими, ким ми є?" Якщо пам'ять — це не лише наші спогади, але й те, як ми взаємодіємо з іншими, як ми побудували свої відносини з навколишнім світом, то що буде, якщо хтось зможе змінити все це? Як ми будемо діяти, коли наші спогади більше не будуть належати нам? Чи можна буде в такому світі зберегти свою ідентичність, чи ми всі станемо просто тінями себе? Це питання хвилює героїв коміксу, і кожен з них по-своєму намагається знайти на нього відповідь.

Комікс «Чорний Слід» — це розповідь, яка досліджує ці питання через особисті історії персонажів, але й в той же час ставить універсальні питання, які можуть стосуватися кожного з нас. Ідея того, що пам'ять може бути змінена, зруйнована або навіть викрадена, змушує задуматися про те, як важливі наші спогади для нашої самоідентифікації. Це історія про те, як ми

можемо контролювати свою реальність, але в той же час — як інші можуть маніпулювати цим контролем.

Висновки до першого розділу

Концепція коміксу «Чорний Слід» полягає в поєднанні класичних нуарних мотивів з сучасними графічними техніками, щоб створити багатошарову історію, яка змушує читача задуматися над важливими питаннями: що таке пам'ять, хто ми є без нашої пам'яті, і до яких наслідків можуть призвести маніпуляції з нашими спогадами. Цей комікс досліджує не лише зовнішні загадки та події, але й внутрішні переживання персонажів, які змінюють їхню реальність і долю, ставлячи під сумнів саму сутність їхньої особистості.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ АНАЛОГІВ

2.1 Художні аналоги

Працюючи над концепцією коміксу «Книги Пам'яті», автор шукав різні художні приклади, щоб зрозуміти, як передавати ті ідеї, які він хоче показати у своїй історії. Одним з таких важливих прикладів став комікс Френка Міллера «Місто гріхів» (Sin City). Це був справжній прорив у світі коміксів, який поєднав класичний нуар і сучасні методи розповіді, і саме цей комікс допоміг мені зрозуміти, як можна передавати теми темряви, людських переживань і моральних дилем, що є важливими і для цієї історії про пам'ять, ідентичність і маніпуляції з реальністю.

«Місто гріхів» — це класичний нуар, де майже всі персонажі зображені в тіні, а місто виглядає як похмурий лабіринт. Хоч у Міллера є кольорові акценти, чорний і білий — основні кольори, що допомагають передати емоції і атмосферу. Це дуже схоже на те, що художник хоче зробити в «Чорнильному Сліді».

У цьому коміксі не буде кольору. Чорно-біле зображення допомагає створювати контрасти між світлом і тінню, що посилює відчуття самотності та безвиході. Це не просто стиль — це спосіб показати глибину внутрішніх переживань персонажів без великих емоційних вибухів. Тут персонажі не будуть занадто емоційними, і це додає їм таємничості, хоча атмосфера буде напруженою і загадковою.

В «Місті гріхів» Міллер зображує персонажів у гіперболізованих позах, але вони не виявляють явних емоцій. Цей стиль автор також хоче використати. Його герої будуть виглядати стримано, без сильних емоцій на обличчях, але через гру світла і тіні можна буде побачити їхню внутрішню боротьбу. Автору важливо показати, як пам'ять може бути маніпульована і як спогади можуть змінювати життя персонажів, інколи роблячи їх жорсткими, а інколи — вразливими.

Ще одна важлива схожість — це простір. В «Місті гріхів» місто — це не просто фон, а частина історії, яка підсилює відчуття самотності та безвиході персонажів. Так само у «Чорнильному Сліді» місця, де відбуваються події, не просто фон, а простір, який додає до атмосфери ізоляції і таємничості. Герої, як і в «Місті гріхів», наче потопають у своїх думках, і цей простір тільки підкреслює їхні внутрішні конфлікти.

У «Місті гріхів» важливою є жорстка реальність, де люди не можуть уникнути наслідків своїх вчинків. Це чимось нагадує і комікс, де пам'ять — це не просто набір спогадів, а справжній механізм, який може змінити життя персонажа. Зміни, як у «Місті гріхів», мають реальні наслідки для тих, хто з ними стикається.

Отже, творчість Френка Міллера, зокрема «Місто гріхів», вплинула як особисто на автора, так і його роботу. Цей стиль, підхід до атмосфери і передача глибини персонажів стали важливими орієнтирами для «Чорнильного Сліду». У коміксі також буде гра на контрастах між світлом і тінню, стримані, але виразні персонажі, і важливість того, як середовище взаємодіє з героями, підсилюючи їхні внутрішні конфлікти. Але це не означає що це буде копія роботи Міллера, навпаки, митець переосмислює та робить щось нове, що не буде схоже ні на що, хіба що віддалено нагадувати.

2.2 Огляд аналогів за темою: нуарний комікс

Нуарні комікси — це особливий жанр, де важлива не тільки історія, але й атмосфера. В таких коміксах часто зображуються темні сторони життя, сумні та складні персонажі, які стикаються з важкими виборами. Візуально ці комікси зазвичай мають чіткі контрасти між світлом і тінню, мінімум кольору і фокус на емоціях героїв. Такий стиль чудово підходить для теми «Книг Пам'яті», де важливі пам'ять, таємниці і минуле персонажів.

Один із таких художників — Альберто Бреччі, відомий своїми роботами, в яких він працював виключно в чорно-білій палітрі. Його стиль поєднує

класичний нуар і сучасні методи, і він створює надзвичайно атмосферні та емоційні роботи, де важлива кожна деталь. Бреччі майстерно використовує світло і тінь, щоб передати настрої своїх персонажів навіть тоді, коли вони не виражають свої емоції словесно. У його роботах місто стає майже живим, відображаючи не тільки фізичне оточення персонажів, а й їхній внутрішній стан. Бреччі акцентує увагу на туманному і загадковому світі, де кожен крок героїв піддається сумніву.

Ще один яскравий представник нуарного жанру — це Джеймі Хернандес, який також часто використовує чорно-білу палітру і досліджує теми пам'яті, ідентичності та соціальної ізоляції в своїх роботах. Його серія коміксів «Love and Rockets» наповнена емоційними нюансами і психологічними моментами, де персонажі намагаються зрозуміти себе в складному світі. Хернандес чудово передає людські стосунки і внутрішні переживання через мінімалістичний стиль, що також є важливим для задумів автора у «Чорнильному Сліді».

2.3 Тенденції та характерні риси оформлення нуарного коміксу

Нуарні комікси мають свої впізнавані особливості, які сформувалися за десятиліття. Їх можна описати як поєднання темряви, контрастів і загадковості. Основні елементи такого стилю — це використання чорно-білої палітри, виразних тіней і приглушених деталей. Атмосфера в цих роботах часто нагадує нічне місто: похмуре, вологе від дощу, наповнене туманом і глибокими тінями.

Персонажі в нуарних коміксах мають загадковий вигляд і складні характери. Герої зазвичай не поділяються чітко на «хороших» і «поганих». Їхні історії часто пов'язані з особистими драмами, моральними конфліктами та переживаннями. А через виразний контраст світла і тіні ми можемо відчувати їхні емоції.

Чорно-біла палітра не тільки створює особливу атмосферу, а й допомагає акцентувати увагу на важливих моментах. У нуарних коміксах світло і тіні працюють як окремий інструмент, що формує настрій. Вони можуть виділяти певні об'єкти чи частини сцени, робити їх більш емоційними та напруженими.

Міський простір у таких коміксах завжди є важливим елементом історії. Він не просто служить фоном для подій, а стає окремим персонажем. Вулиці, забиті квартали, неонові вивіски та темні провулки створюють відчуття безвиході та самотності. Місто тисне на героїв, відображаючи їхній внутрішній стан.

Сюжети нуарних коміксів зазвичай досліджують складні теми, як-от пошук правди, самотність або конфлікт із суспільством. Ці історії часто наповнені невизначеністю та відкритими питаннями, які не завжди мають очевидну відповідь.

Один із найбільш відомих прикладів — це роботи Френка Міллера, такі як «Місто Гріхів». Він створив класичний нуарний стиль у коміксах, який вплинув на багатьох художників. Його використання тіней і високого контрасту стало стандартом для цього жанру.

Висновки до другого розділу

Нуарні комікси залишаються популярними завдяки своїй атмосфері, глибоким темам і можливості передати емоції навіть через мінімалізм у зображенні. Вони дозволяють зануритися в історії, які виглядають похмурими, але дуже реалістичними за своїм змістом.

РОЗДІЛ 3. ОБҐРУНТУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ

Унікальність коміксу "Чорнильний Слід" полягає в його концепції, яка поєднує нуарну естетику з глибокими філософськими темами. Це не просто історія, а дослідження впливу пам'яті на особистість та взаємини. Головною особливістю коміксу є акцент на "Книгах Пам'яті", що виступають центральним елементом сюжету. Ці артефакти уособлюють ідею, що минуле може стати як джерелом самопізнання, так і засобом маніпуляції.

Актуальність проекту обумовлена тим, що тема пам'яті є важливою у сучасному суспільстві, де інформаційні технології активно змінюють способи збереження та інтерпретації спогадів. Сюжет коміксу не лише розкриває морально-етичні питання, пов'язані з втручанням у пам'ять, але й порушує проблему втрати ідентичності через зовнішній вплив. Це особливо актуально в контексті сучасного світу, де реальність і спогади можуть бути маніпульовані технологіями або зовнішніми факторами.

Ключовим завданням у реалізації цього задуму було створення візуального стилю, який би підтримував настрій розповіді. Основою послужила нуарна естетика, де використання чорно-білої палітри підсилює контраст між світлом і тінню. Це не тільки візуально виокремлює важливі деталі, а й створює атмосферу напруги. Такий підхід дозволяє зосередити увагу на внутрішньому світі персонажів і глибоких емоціях, що проявляються через ці контрасти.

Крім того, важливою частиною концепції є використання "Книг Пам'яті" як символу. Вони не лише є частиною сюжету, а й виступають як метафора для розуміння того, як пам'ять може впливати на життєвий шлях персонажів, змінюючи їхні рішення та ставлення до реальності. Такі артефакти дозволяють заглибитися в минуле, але водночас вони є потужним інструментом для маніпуляції.

Комікс також пропонує нестандартний погляд на детектива, що розслідує злочини у світі, де пам'ять має матеріальну форму. Завдяки такій концепції історія виглядає свіжою та оригінальною.

Особливу увагу приділено передачі настрою через символіку світла й тіні. Наприклад, сцени, де детектив читає переписану книгу пам'яті, насичені тіннями, що ніби "захоплюють" героя, символізуючи невизначеність і небезпеку від втручання в пам'ять. Візуальні елементи створюють додатковий шар напруги, де кожен рух чи жест набуває особливої значущості.

Робота над коміксом також включала дослідження традицій нуарного стилю в літературі та кінематографі. Серед референсів можна назвати класичні роботи Еда Брубейкера (особливо в його роботах про кримінальні інтриги, де психологічні аспекти відіграють центральну роль) та Джеффа Леміра, чия здатність передавати складні емоційні переживання через мінімалізм в образах є великою перевагою.

Таким чином, реалізація творчого задуму "Чорнильного Сліду" базується на поєднанні візуальної естетики та складного змісту. Це дозволяє не лише створити унікальний художній продукт, а й запропонувати читачеві новий спосіб осмислення важливих життєвих питань через інтеграцію пам'яті і маніпуляцій із реальністю.

3.1 Загальне візуальне рішення серії ілюстрацій

Для мого коміксу я вибрав стиль чорно-білого нуару, який найкраще підходить для історії. Це атмосфера темного міста, де постійно йдуть дощі, а між світлом і тінню багато таємниць. Мій комікс розповідає про злочини, боротьбу за справедливість і внутрішні конфлікти героїв, тому цей стиль підкреслює всю драму сюжету. Використання світла та тіні стає важливим інструментом для вираження емоцій і боротьби персонажів із самими собою.

Персонажі теж відповідають цьому стилю. Головний герой — детектив, у якого непросте минуле. Його зовнішній вигляд відображає характер: довге пальто, капелюх, округлі окуляри та його посмішка. Інші персонажі теж мають свої особливості: злочинці, загадкові жінки, які можуть бути і союзниками, і ворогами.

Локації — важлива частина роботи. Це темні вулиці з блиском мокрого асфальту, старі бари, занедбані квартали. Кожна сцена має свою атмосферу, яку автор передавав через деталі: наприклад, великі вікна, ліхтарі, нічне небо, чи просто суцільна темрява. Місто виглядає як живий організм, що постійно взаємодіє з героями, тиснучи на них.

Важливим елементом є композиція кадрів. Для динамічних сцен я використовував косі ракурси, крупні плани або панелі, де рух видно майже фізично. А в спокійних моментах кадри мають симетрію і акцент на деталях. Наприклад, коли герой сидить у своєму кабінеті, митець зобразив пляшку віскі, старий телефон і документи, розкидані на столі. Це підкреслює атмосферу самотності і розбитості його внутрішнього світу.

Ще один акцент у серії — це текстури. Автор багато працював з лініями і штрихуванням, щоб створити потрібний ефект. Деякі тіні часто виконані грубими штрихами, які додають напруги, а світло має плавні переходи. Це підкреслює атмосферу тривоги та невизначеності, яка присутня в історії.

Загалом, стиль чорно-білого нуару дав можливість зробити цей комікс особливим. Він не тільки показує сюжет, а й допомагає глядачеві відчувати атмосферу цього світу — світу, де небезпека підстерігає на кожному кроці, а правда завжди ховається у тіні.

3.2 Техніка виконання і технологічні аспекти створення коміксу

Для створення коміксу "Чорнильний Слід" автор використовував програму Adobe Photoshop, яка дозволила втілити всі ідеї завдяки своїм

зручним інструментам. Робота проходила в кілька етапів, кожен із яких допоміг зробити комікс виразним і атмосферним.

Як усе відбувалося

Створення ескізів

Спочатку художник робив чорнові малюнки. Photoshop зручний тим, що можна працювати з шарами — це дозволяє легко змінювати композицію, додаючи чи прибираючи деталі.

Чисті контури

Коли основна композиція була готова, автор створював чіткі контури персонажів і об'єктів. Для цього використовував спеціальні пензлі, які нагадують чорнильний маркер. Тут важливо було зробити лінії плавними і точними.

Світло і тіні

Нуарний стиль базується на грі світла і тіні, тому цей етап був одним із найважливіших. Митець працював з різними пензлями, щоб створити глибокі тіні і додати світлових акцентів. Завдяки цьому вдалося передати драматизм і напругу в кожній сцені.

Додавання текстур

Щоб зробити зображення "живішими", автор додавав текстури — це могли бути шорсткі лінії, ефекти зернистості чи легкий "шум". Вони допомагають створити атмосферу старого та загадкового міста.

Деталі

У кожній сцені багато дрібних деталей. Photoshop дозволяє працювати з такими елементами дуже зручно — можна збільшити картинку і промалювати все до найменших дрібниць.

Фінальні штрихи

Наприкінці автор налаштовував загальний вигляд — робив кадри більш контрастними, додавав ефекти та редагував дрібні помилки. Усе це допомогло створити єдиний стиль коміксу.

Чому Photoshop

Програма дала змогу працювати з різними шарами, використовувати багато різних пензлів і легко змінювати кольори чи контрасти. Це дуже зручно, коли потрібно швидко щось змінити або додати новий елемент. Також у Photoshop легко додавати текст, наприклад, діалоги чи назви сцен.

Висновки до третього розділу

Вивчення особливостей технік нуару та використання чорно-білої графіки дозволило створити авторський стиль, що гармонійно поєднується із сюжетом. Усі деталі — від композицій сцен до текстур і контрастів — спрямовані на створення атмосфери, яка переносить глядача у похмурий, загадковий світ історії.

Підсумовуючи, виконані в цьому розділі етапи роботи дозволили досягти цілісності візуального ряду та емоційної взаємодії із читачем. Комікс передає напруження, стиль та загадковість історії через зображення, які підкреслюють його атмосферу.

ВИСНОВОК

Проведено аналіз різних аналогів коміксів у жанрі нуару, зокрема серії "Місто гріхів", яка послугувала одним із основних референсів. Особливу увагу було приділено графічному стилю, де чорно-біла кольорова гамма підкреслює атмосферу напруження, інтриги та драматизму. Завдяки цьому дослідженню вдалося визначити унікальний авторський підхід до стилю, що поєднує сучасні тенденції з елементами класичного нуару, створюючи новаторський і водночас традиційний вигляд коміксу.

1.Зібрано значну кількість візуальних матеріалів, що стали основою для розробки персонажів, локацій та атмосфери. Аналіз аналогів допоміг сформувати концептуальну основу, яка поєднує класичні нуарні образи з елементами модерну.

2.Визначено ключові графічні прийоми, такі як акцент на контрастах світла й тіні, використання статичних композицій для підкреслення напруженості та деталізовані текстури, що додають зображенням реалістичності. Ці елементи стали основою стилістики коміксу, надаючи йому емоційної глибини і допомагаючи передати настрої, що є важливими для сюжету.

3.Технічно реалізовано весь блок коміксу з використанням цифрової графіки. Завдяки організації роботи вдалося забезпечити цілісність серії, зберігаючи естетичну та концептуальну єдність, що дозволило створити гармонійний і завершений художній твір.

4.Завдяки аналізу, розробці та технічній реалізації був створений комікс, який візуально та стилістично передає нуарну атмосферу, занурюючи глядача в сюжет і знайомлячи його з його складним, похмурым світом. Робота є прикладом сучасного підходу до створення графічних історій, що зберігають дух класики, одночасно привносячи в жанр індивідуальні авторські риси, що робить комікс актуальним і оригінальним в контексті сучасного мистецтва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1."Місто гріхів" (2005) – Френк Міллер, Роберт Родрігес

(Еталонний приклад адаптації коміксу в стилі нуар.) <https://uaserials.pro/2755-misto-grihiv.html>

2."Лора" (1944) – Отто Премінгер

(Іконічний представник жанру фільмів-нуар.)

https://uakino.me/filmy/genre_detective/19100-laura.html

3.Вілл Айснер . «Comics and Sequential Art».

4.Стен Лі. «Як малювати комікси».

5.Френк Міллер. «Місто Гріхів» (том 1 та 2).

6.Алан Мур та Девід Ллойд. «V означає вендетта».

7.Тецуя Цуцуї. «Пропоцтво».

8.«Відьмак». Вся серія коміксів, включно «Відьмак. Ронін».

9.Г. Ф. Лавкрафт, адаптація та малюнки Танабе Го. «У горах божевілья»

10.Тайлер Крук. «Округ Герроу».

11.Денні Грегорі. «Малювання на сніданок».

12.Френк Міллер. «Круто Зварений».

13.Alberto Breccia. «Mort Cinder»

14.Jamie Hernandez. «Love and Rockets»