



2026



Кочнова Мілана

**Мальовис «Марія
Раєвська-Іванова –
засновниця харківської
школи мистецтв»**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО
«Бакалавр" за спеціальністю 022 «Дизайн»

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «ДИЗАЙН»
Кафедра «Графічний дизайн»

Кочнова Мілана Владиславівна

МАЛЬОПИС «МАРІЯ РАЄВСЬКА-ІВАНОВА - ЗАСНОВНИЦЯ
ХАРКІВСЬКОЇ ШКОЛИ МИСТЕЦТВ»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Бакалаврська робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають
посилання на відповідне джерело.

 Кочнова М. В.

Керівник: Макарова Анна Леонідівна
кандидат мистецтвознавства, старший викладач
Консультант: Більдер Наталя Трифонівна
доцент ХДАДМ

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1.....	7
АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ ЩОДО РОЗРОБКИ.....	7
ГРАФІЧНОГО РОМАНУ «МАРІЯ РАСВСЬКА-ІВАНОВА –.....	7
ЗАСНОВНИЦЯ ХАРКІВСЬКОЇ ШКОЛИ МИСТЕЦТВ».....	7
1.1Опис проєктної ситуації.....	7
1.1.1 Актуальність та стан ринку українських графічних романів і коміксів.....	7
1.1.2 Сегментування ринку біографічних графічних романів та артвидань.....	8
1.1.3 Опис конкурентної ситуації в ніші історичного та освітнього коміксу.....	9
1.2Опис ринку споживачів графічних романів.....	9
1.2.1 Сегментування ринку споживачів графічного роману.....	10
1.2.2 Опис потреб споживачів графічного роману.....	11
1.3Збір та аналіз аналогічних графічних романів.....	13
1.3.1 Збір, опис та аналіз аналогічних видань.....	13
1.3.2 Обґрунтування стратегії позиціонування графічного роману про Марію Расвську-Іванову.....	15
Висновки до першого розділу.....	16
РОЗДІЛ 2.....	17
ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНА КОНЦЕПЦІЯ ТА ЕТАПИ РОЗРОБКИ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ.....	17
2.1 Опис ідеї і формулювання концепції графічного роману.....	17
2.2 Ескізування, розробка персонажів та роздракування графічного роману.....	19
Висновки до другого розділу.....	21
РОЗДІЛ 3.....	23
ТЕХНІКО-ТЕХНОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ.....	23
ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ.....	23
3.1 Конструктивно-пластичне та графічне рішення макета графічного роману.....	23
3.2 Поліграфічне та технологічне забезпечення видання.....	24
3.3 Додрукарська підготовка макетів графічного роману.....	26
Висновки до третього розділу.....	28
ВИСНОВКИ.....	30
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	33
ДОДАТКИ.....	35
Бриф Додаток А.....	35
Глосарій Додаток Б.....	36
Аналоги та прототипи Додаток В.....	37
Пошукові рішення Додаток Г.....	43
Проектна пропозиція Додаток Д.....	50

«Життя - це не розвага, це суцільна нудьга. Ось чому я малюю картини, займаюся оманю. Справжнє - на полотні, там душа.

Напевно, і з коміксами так само.»

– Хаяо Міядзакі.

ВСТУП

Цю тему обрано через необхідність ревіталізації історичної пам'яті України та переосмислення постатей, які заклали підвалини національної мистецької освіти. Потрібно відійти від статичних, сухих біографічних довідок про Марію Раєвську-Іванову – першу жінку, яка здобула офіційний статус художниці, та засновницю Харківської малювальної школи. Створення динамічного графічного роману (мальовпису) дозволяє об'єднати розрізнені архівні матеріали у чітку, емоційну візуальну систему, що трансформує академічні відомості у зрозумілу для сучасного глядача історію [1; 2; 3].

Актуальність теми визначається зростанням ролі візуального сторітелінгу як інструменту популяризації культурної спадщини та інтеграції історичних даних у сучасний культурний простір [2;4]. Візуальна драматургія графічної біографії допомагає подолати дистанцію між читачем та історичною постаттю, висвітлюючи маловідомі сторінки українського жіночого мистецтва [2; 16]. Використання обмеженої колірної гами створює автентичний ефект «історичної патини», що запобігає розпорошенню уваги та фокусує її на психологізмі сюжету. Поєднання класичних художніх технік із сучасним цифровим проєктуванням, використанням модульних швейцарських сіток та негативного простору дозволяє сформувати нову проєктну модель для вітчизняного книжкового ринку, де просвітницька місія гармонійно поєднується з високою естетичною цінністю видання [10; 11; 14; 18; 19; 20].

Об'єктпроектування – методика візуальної інтерпретації історико-біографічних та архівних матеріалів засобами ілюстрації та графічного дизайну.

Предметпроектування – художньо-композиційна організація, архітектоніка сторінок, візуальна концепція персонажів, типографіка баблів та структура розкладки кадрів графічного роману «Марія Раєвська-Іванова – засновниця харківської школи мистецтв».

Метароботи – розробити комплексну дизайн-концепцію, авторський сторіборд та фінальну верстку багатосторінкового графічного роману, який через синергію тексту та експресивної графіки розкриває життєвий шлях і професійне становлення видатної української мисткині.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі завдання:

Дослідити біографічні відомості, мемуарну літературу та історичний контекст Харкова ХІХ століття для створення автентичного середовища.

Проаналізувати сучасний вітчизняний та світовий досвід проектування графічних біографій про історичних постатей [8; 13; 17]

Сформулювати сценарій та побудувати поетапний сторіборд основних сюжетних ліній із урахуванням законів візуальної драматургії [2; 3; 16].

Розробити візуальну концепцію та художні образи персонажів, насамперед Марії Раєвської-Іванової [7].

Обґрунтувати вибір графічної техніки, шрифтових схем і лімітованої палітри кольорів, що відповідають емоційному настрою епохи [1; 11; 19].

Виконати архітектоніку та верстку фінальних полос графічного роману на основі модульних систем [14].

Спроекувати дизайн авторської обкладинки та комплексу промо-матеріалів для популяризації видання [4; 10; 11].

Вихіднимиданимислугували історичні тексти, архівні довідки, мемуарні матеріали, фотофіксація збережених архітектурних об'єктів

Харкова XIX століття, репродукції художніх творів Марії РаєвськоїІванової, а також результати консультацій та творчих обговорень із науковим керівником – кандидатом мистецтвознавства, старшим викладачем Макаровою А. Л. (див. Додаток А)

Апробація результатів дослідження.

Робота проходила апробацію в ході семестрових переглядів на кафедрі графічного дизайну

Структура та обсяг кваліфікаційної роботи.

Основні концептуальні положення та художньо-проектні рішення кваліфікаційної роботи були апробовані шляхом участі у Всеукраїнській науково-практичній конференції [Назва конференції] з публікацією тез на тему: «Мальопис „Марія Раєвська-Іванова – засновниця харківської школи мистецтв“».

Структуратаобсягкваліфікаційноїроботи. Текстова частина пояснювальної записки містить вступ, три розділи, загальні висновки та список використаних джерел, що налічує 22 найменування. Графічні та аналітичні матеріали винесені в чотири додатки (А, Б, В, Г). Загальний обсяг основної текстової частини становить __ сторінок.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ ЩОДО РОЗРОБКИ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ «МАРІЯ РАЄВСЬКА-ІВАНОВА – ЗАСНОВНИЦЯ ХАРКІВСЬКОЇ ШКОЛИ МИСТЕЦТВ»

1.1 Опис проєктної ситуації

1.1.1 Актуальність та стан ринку українських графічних романів і коміксів

У сучасному графічному дизайні та видавничій справі візуальні біографії та графічні романи (мальовиси) виконують функцію не просто ілюстративного супроводу тексту, а стають самостійним, потужним інструментом ревіталізації історичної пам'яті [2, 16]. Ключовим завданням при розробці такого продукту є концептуальний переклад статичних архівних даних, мемуарів та історичних фактів у динамічну, емоційно насичену візуальну мову, яка забезпечує повне занурення читача в історичне середовище. У цих умовах саме графічний наратив визначає ефективність сприйняття матеріалу, оскільки він будує чітку ієрархію образів, керує увагою глядача через архітекtonіку розворотів та створює логічну послідовність подій [3; 4].

Проектна ситуація розробки графічного роману про Марію Раєвську-Іванову зумовлена виразним дефіцитом на вітчизняному ринку сучасних візуальних продуктів, що популяризують постаті українських мисткинь та просвітниць XIX століття. Відсутність системного, концептуального підходу до інтерпретації жіночих біографій у графіці призводить до втрати культурного зв'язку між молодістю аудиторією та національною спадщиною. У контексті сучасної видавничої практики графічний роман розглядається як

складний об'єкт дизайну, що виконує функції документування, художньої інтерпретації та збереження національного наративу [2; 13; 18].

Це перетворює книгу з пасивного носія текстової інформації на активне, інтерактивне середовище взаємодії з історією, де візуальні образи спонукають до глибокої рефлексії.

1.1.2 Сегментування ринку біографічних графічних романів та артвидань

Сучасний ринок графічної прози та книжкових продуктів в Україні на 2026 рік демонструє активне індустріальне зростання, проте його структура є нерівномірною. За функціональним призначенням, жанровими особливостями та художнім наповненням ринок продуктів візуального сторітелінгу можна класифікувати за трьома ключовими сегментами:

Освітньо-просвітницький сегмент: видання та мальописи, безпосередньо інтегровані в академічні навчальні програми, або створені як методичний супровід музейних експозицій. Вони мають чітку дидактичну мету, але часто обмежені суворими рамками подачі матеріалу.

Художньо-біографічний сегмент: авторські проєкти та графічні новели, що фокусуються на глибокому психологізмі, особистісному становленні та внутрішньому світі історичних осіб чи митців. Цей сектор наразі є найменш заповненим в Україні.

Популярна масова культура: комікси та графічні романи, орієнтовані на розважальний контент, вигадані всесвіти, супергероїку або мілітарну тематику, орієнтовані на масового читача та фанатів комікс-індустрії.

Дизайн-проєкт графічного роману про Марію Раєвську посідає унікальну крос-медійну нішу на стику освітньо-просвітницького та художньо-біографічного сегментів. Він пропонує читачеві високу естетичну якість виконання, глибокий авторський психологізм та автентичний

історичний контекст, адаптований під когнітивні патерни сприйняття сучасної молоді.

1.1.3 Опис конкурентної ситуації в ніші історичного та освітнього коміксу

Конкурентне середовище у сегменті історичних та біографічних мальовисів в Україні перебуває на стадії формування. Більшість наявних на ринку проєктів (зокрема від видавництв «Vovkulaka», «The Will Production» або «UA Comix») фокусуються на пригодницьких, фантастичних або суто плакатних, мілітарних сюжетах. Жанр художньої графічної біографії діячів культури практично відсутній, за винятком поодиноких експериментальних видань від «IST Publishing», які досліджують межі коміксу в музейному та мистецькому просторі.

Аналіз конкурентної ситуації доводить наявність серйозного дисбалансу: класична література про Марію Раєвську перевантажена сухим академічним текстом, застарілим оформленням та сприймається молоддю як технічна документація. З іншого боку, масові комікси грішать надмірним візуальним «кітчем» та колірним шумом, що руйнує історичну достовірність. Конкуренція у цій ніші відбувається на рівні унікальності художньої мови та емоційного занурення. Проєкт «Марія Раєвська-Іванова – засновниця харківської школи мистецтв» вигідно виділяється на тлі конкурентів завдяки відмові від шаблонів масмаркету, використанню суворої модульної системи верстки, інтеграції класичних академічних технік і лімітованої палітри кольорів, що створює інтелектуальний та естетично цілісний дизайн-продукт [19; 21].

1.2 Опис ринку споживачів графічних романів

1.2.1 Сегментування ринку споживачів графічного роману

Для створення ефективної візуальної комунікації у просторі багатосторінкового видання було проведено детальне сегментування цільової аудиторії за соціодемографічними, професійними та психографічними характеристиками. Потенційний споживач даного дизайн-продукту розподіляється на кілька взаємопов'язаних груп:

Первинна група (поціновувачі культури та інтелектуального контенту): Активне населення віком від 16 до 45 років, яке виявляє стійкий інтерес до історії України, краєзнавства, мистецтвознавства та біографістики видатних національних постатей. Цей сегмент шукає альтернативні, прогресивні формати споживання історичного контенту, де наукова й архівна достовірність гармонійно поєднується з високою естетикою художньої форми.

Професійна спільнота та експертний сегмент: Студенти художніх та дизайнерських закладів вищої освіти, практикуючі дизайнери, ілюстратори та артдиректори. Для цієї групи постать Марії Раєвської Іванової виступає потужним професійним та ціннісним орієнтиром, а сам графічний роман сприймається як об'єкт візуального мистецтва та кейс сучасної графічної інтерпретації академічної спадщини.

Молодіжний сегмент (активні споживачі графічної прози):

Молодь, яка віддає перевагу візуальним та наративним медіа (графічним новелам, артбукам) перед традиційними текстовими виданнями. Ключовими критеріями вибору для них є динаміка сюжету, кінематографічність розкладки кадрів та унікальність авторського графічного стилю.

Вторинна група (освітня, музеєзнавці та туристи): Викладачі мистецьких шкіл та студій, які мають потребу у використанні мальовань як сучасного наочно-методичного посібника, а також відвідувачі культурних

інституцій та туристичних центрів Харкова, для яких видання слугуватиме ексклюзивним сувеніром із високим культурним кодом.

1.2.2 Опис потреб споживачів графічного роману

Проектоване видання безпосередньо відповідає глобальному запиту сучасного споживача на принципи «економіки вражень», де аудиторія прагне отримати не лише суху інформацію, а глибоке емоційне та інтерактивне занурення в історичний контекст епохи. Дизайн-продукт задовольняє три рівні базових потреб споживача:

1 Естетична потреба: Запит на інтелектуальний візуальний продукт преміальної якості, що базується на самобутній авторській графіці, вивірній композиційній ієрархії сторінок та відсутності агресивного колірного шуму.

2 Пізнавально-когнітивна потреба: Прагнення освоїти складний історичний пласт та дізнатися про драматичний життєвий шлях першої офіційної української художниці у доступній, захопливій, але історично точній формі.

3 Потреба у соціокультурній ідентифікації: Через емоційне сприйняття історії Раєвської-Іванової читач задовольняє внутрішній запит на причетність до тяглості української мистецької традиції, що є критично важливим у період сучасного національного самоствердження та деколонізації культури.

Психологічний аспект взаємодії з графічним романом базується на здатності глядача декодувати та синтезувати розрізнені статичні кадри у цілісний, безперервний емоційний часопростір, що вимагає високого рівня когнітивної залученості. Цільова аудиторія проєкту володіє розвинутою візуальною грамотністю та підсвідомим запитом на художню автентичність.

Процес психологічного сприйняття книги визначається такими закономірностями:

Когнітивна залученість та механізми «активного читання»: На відміну від лінійного тексту, сприйняття малюнку змушує читача самостійно заповнювати смислові та часові проміжки між кадрами (міжвітринний простір, або гутери). Цей процес активує просторову уяву, трансформуючи пасивне споглядання на акт співавторства через інструменти «візуального мислення» [2; 3; 16; 21].

Психологічна емпатія та проєкція ідентичності: Використання художньої умовності дозволяє читачеві нівелювати часову дистанцію. Спрощення або певна стилізація рис обличчя персонажа у графіці, за законами візуального сприйняття, дозволяє глядачеві легше проєктувати власний емоційний досвід та внутрішні виклики на образ героїні, максимізуючи рівень співпереживання [3; 18; 19].

Естетичний інтелектуалізм та реакція на обмежену палітру: Сучасний споживач демонструє психологічне відторгнення від агресивного візуального сміття реклами. Вибір лімітованої, шляхетної палітри кольорів викликає глибоку підсвідому довіру до матеріалу, оскільки монохромні та зближені відтінки асоціюються з документальністю, архівацією та довговічністю. Колір у проєкті працює як хронологічний та психологічний індикатор емоційних станів героїні. [19]

Феномен подвійного кодування: Згідно з теорією А. Пайвіо, вербальна (текст баблів) та візуальна (графіка панелей) інформація обробляються людським мозком паралельно, створюючи синергетичний мнемонічний ефект. Це зумовлює необхідність проєктування унікальної кастомної типографіки, де шрифтове накреслення сприймається читачем не як технічний елемент, а як повноцінний художній образ, наділений власним голосом та інтонацією. [5,7]

Запитна культурна рефлексія: У межах концепції досвіду, дизайн-продукт трансформується з матеріального об'єкта на інструмент формування смислів. Споживач прагне відчувати ментальний зв'язок із національним корінням, що перетворює читання графічного роману на глибокий акт самопізнання.

1.3 Збір та аналіз аналогічних графічних романів

1.3.1 Збір, опис та аналіз аналогічних видань

Пошук оптимальних проєктних рішень для майбутнього видання базувався на детальному аналізі світового та вітчизняного досвіду створення графічної прози. До уваги бралися такі зразки графічних романів:

1. *The Killer* (Casterman / Archaia Studios Press). Міжнародне спеціалізоване видання в жанрі графічної прози, що демонструє передові підходи до візуального сторітелінгу та кінематографічної побудови кадру. Мальовище слугує професійним орієнтиром для графічних дизайнерів та ілюстраторів, демонструючи майстерне використання панорамних розворотів, психологічного занурення через колір та бездоганний баланс між текстовими блоками й «німими» графічними смугами у комерційних видавничих проєктах (див. Додаток В, рис. 1) [2; 3; 13; 16].

2. *The Spirit* (Kitchen Sink Press / DC Comics). Фундаментальне видання, що визначило архітектуру та структурні стандарти сучасного графічного роману. Книга виступає ключовим практичним інструментом для вивчення інтеграції акцидентної топографії безпосередньо в ілюстративне середовище, де назва та текстові елементи стають частиною архітектури кадру. Видання допомагає відстежувати витoki інноваційного використання простору смуги та розробки динамічних композиційних осей у друкованих медіа (див. Додаток В, рис. 2) [6; 12].

3. *Persepolis* (L'Association / Pantheon Books). Світовий еталон біографічної та історичної графічної прози, відзначений міжнародними преміями. Видання слугує експертним зразком радикального спрощення форми, високого рівня графічної умовності та мінімалізму. Роман демонструє, як за допомогою обмежених засобів чорно-білої плями можна передати складні історико-культурні та психологічні наративи, що є важливим підґрунтям для розробки авторських просвітницьких проєктів (див. Додаток В, рис.3) [9; 18].

4. *Slam Dunk* (Shueisha / Viz Media). Знакове багатосторінкове візуальне видання, що презентує високу культуру передачі анатомічної динаміки, експресії та масштабування фреймів. Проєкт слугує професійним прикладом керування увагою читача за допомогою ритмічного чергування планів та демонструє бездоганну режисуру візуального таймінгу на друкованій смузі (див. Додаток В, рис.4) [9].

5. *Sin City* (Dark Horse Comics). Культовий графічний роман, що є абсолютним взірцем радикального світлотіньового контрасту безкомпромісного використання монохромного простору. Видання слугує експертним інструментом для аналізу силуетної графіки, де відмова від напівтонів дозволяє досягти максимальної композиційної виразності, виокремити головні акценти та сформувати унікальну атмосферу без візуального шуму (див. Додаток В, рис. 5) [14].

Для оцінки обраних аналогів було визначено 5 ключових критеріїв, що базуються на завданнях дипломного проєкту:

- 1:** Психологізм образу персонажа.
- 2:** Композиційна структура сторінки (розкладка кадрів).
- 3:** Робота з обмеженою палітрою кольорів.
- 4:** Історична стилізація (відповідність епосі).
- 5:** Читабельність типографіки та баблів.

Особливу увагу при аналізі було приділено графічному роману «Sin City» (Френк Міллер) як радикальному та еталонному прикладу використання обмеженої палітри (домінування чорного і білого просторів із введенням одного локального акцентного кольору для підсилення драматизму сюжету).

Аналог	1 х	2 х	3 х	4 х	5 х
1	2	3	4	5	6
1	3	3	1.25	3	2.25
2	3	1.5	2	3	2.5
3	3	1	3	2.5	1.5
4	2.25	3.5	3.5	3.25	3
5	3.25	2.27	3	2	2.25

Таблиця 1.1 – Порівняльний аналіз аналогів (див. Додаток В, рис.6)

1.3.2 Обґрунтування стратегії позиціонування графічного роману про Марію Раєвську-Іванову

Проведений аналіз світових аналогів, наведених у таблиці 1.1, дозволив чітко сформулювати концепцію майбутньої книги про Марію Раєвську-Іванову. На противагу комерційній мас-маркет супергероїці, де домінує агресивний колірний шум, наш проєкт переймає досвід таких

видань, як «Persepolis» та «Sin City», фокусуючись на графічній стриманості та психологізмі.

Головна фішка позиціонування – поєднання художньої біографії (Graphic Memoirs) із суворою логікою побудови швейцарської модульної сітки. Текст не перевантажує розвороти, а лише лаконічно коментує суть, тоді як ілюстрації, виконані з імітацією класичних аналогових технік XIX століття, стають основним інструментом навчання та емоційного занурення читача.

Висновки до першого розділу

У результаті дослідження обґрунтовано соціокультурну та проєктну актуальність розробки графічного роману про Марію Раєвську-Іванову, що зумовлена необхідністю ревіталізації національної мистецької спадщини та дефіцитом якісних біографічних мальовписів на вітчизняному ринку. Проведено комплексне сегментування ринку та цільової аудиторії, яке виявило високий запит з боку молоді та професійної спільноти на інтелектуальний візуальний продукт, побудований на принципах «економіки вражень», емоційній залученості та глибокому психологізмі образу. На основі аналізу світових аналогів графічної прози за 7-бальною шкалою визначено оптимальну проєктну стратегію майбутнього видання. Вона базується на відмові від надмірного візуального шуму, застосуванні суворої модульної архітекτονіки сторінок, впровадженні лімітованої палітри кольорів та кастомної типографіки для активації візуального мислення читача.

РОЗДІЛ 2

ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНА КОНЦЕПЦІЯ ТА ЕТАПИ РОЗРОБКИ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ

2.1 Опис ідеї і формулювання концепції графічного роману

Для реалізації проєкту графічного роману про видатну українську мисткиню та педагога було обрано системно-когнітивну модель проєктування. Вибір цієї моделі зумовлений високою соціокультурною та композиційною складністю об'єкта: біографія Марії Раєвської-Іванової потребує не просто сухого хронологічного викладу історичних фактів, а створення цілісного, багатовимірного комунікаційного середовища. Авторська дизайн-пропозиція розглядається як інструмент розв'язання фундаментальної проєктної проблеми – низької залученості сучасної молодіжної аудиторії до вивчення локальної історії мистецтва через застарілі, академізовані чи суто текстові формати подачі історичного матеріалу.

Проєкт орієнтований на формування так званого «керованого візуального досвіду», де сучасні графічні засоби виступають провідниками між архівним документом та емоційним сприйняттям глядача. На відміну від традиційного ілюстрування, де картинка лише дублює текст, обрана модель базується на засадах інтелектуального візуального сторітелінгу. У цій системі кожна композиційна одиниця – від геометрії окремого кадру й розташування тексту до колірної палітри й ритму порожнього простору – підпорядкована загальній драматургії оповіді. Це дозволяє перетворити процес читання на акт інтерактивного дослідження епохи Слобожанщини XIX століття.

Концептуальна метафора. Головна ідея продукту художньо формулюється через метафоричну концепцію «Мистецьке світло у монохромному просторі». Емоційно-образний ефект видання базується на

ідеї подолання соціальної інерції, суспільних стереотипів та тогочасного академічного консерватизму. Оскільки Марія Раєвська-Іванова була історичною піонеркою жіночої художньої освіти (першою жінкою в Російській імперії, якій Академія мистецтв офіційно присвоїла звання вільного художника), візуальне рішення проєкту має наочно транслювати ідею інтелектуального та творчого прориву крізь «сірість» і монохромність тогочасних суспільних обмежень.

Центральним графічним образом є метаморфоза та трансформація лінії: від жорсткої, сухої, геометризованої графіки, що символізує бюрократичні перепони, заборони та суворе патріархальне середовище, до м'якої, «плинної», експресивної пластики кольору, що уособлює творчу свободу героїні. Такий підхід забезпечує глибокий психологізм сприйняття, де глядач відчуває стан героїні не лише через текстовий сюжет, а й через фізичні, пластичні характеристики графічної мови. Це повністю реалізує на практиці принцип «емпатичного дизайну», де форма та стилістика продукту безпосередньо впливають на емоційний інтелект і співпереживання споживача.

Обґрунтування вибору концептуальної моделі

При розробці художньо-проєктної стратегії було детально розглянуто та проаналізовано дві концептуальні альтернативи:

1 **Гіперреалістична історична стилізація:** Повне, документально історичне відтворення епохи у багатоколірній, реалістичній живописній гамі. Цей варіант було відхилено через надмірне когнітивне та зорове навантаження на читача, а також через ризик втрати унікальної авторської ідентичності дизайнера в масі типових історичних ілюстрацій.

2 **Концептуальна мінімалістична модель:** Використання суворо обмеженої палітри кольорів, знаковості образів та акцентного хроматичного кодування.

Обрана мінімалістична концепція базується на таких засадах:

Колірна парадигма та навігація: Стратегія використовує стримані, глибокі кольори для створення необхідної історичної дистанції – так званого «ефекту архівного документа або патини» (Додаток Г. рис.2). Людське око миттєво реагує на хроматичний акцент в ахроматичному середовищі. Тому введення глибокого синього кольору для сукні Марії та яскравого червонопомаранчевого тону для простору мистецтва виступає головним навігаційним інструментом, який веде погляд читача крізь сюжет (Додаток Г. рис.3).

3 Ритмічна структура «дихаюча» верстка: На відміну від комерційних американських коміксів із їхньою щільною, агресивною сіткою панелей, у цьому проєкті застосовано принцип активного використання порожнього простору. Це дає читачеві необхідне «візуальне повітря» для осмислення подій та рефлексії (Додаток Г. Рис.4). Організація цього складного візуально-текстового масиву спирається на розроблену модульну систему верстки, засновану на швейцарській школі дизайну.

2.2 Ескізування, розробка персонажів та роздракування графічного роману

Процес практичного проектування, ескізування та моделювання сторінок графічного роману проходив у три логічні та взаємопов'язані етапи. Кожен із цих етапів мав на меті експериментальну перевірку життєздатності обраної концепції та пошук ідеального балансу між текстом і зображенням.

Етап 1. Аналітичне ескізування та пластика персонажів

Головним проєктним завданням на цьому етапі було віднайдення візуального балансу між реальною портретною схожістю з Марією Раєвською-Івановою та знаковою, лаконічною графікою, що підходить для багатосторінкового видання. Спираючись на теоретичну концепцію «спрощення заради ідентифікації», було розроблено персонаж Марії

(Додаток Г. рис.5). Вона має чіткий, легко впізнаваний силует (характерна зачіска – довга темна коса) та акцентовану міміку (великі, виразні очі). Спрощення другорядних рис дозволяє читачеві легше проектувати власні емоції на героїню, зчитувати її внутрішній стан у моменти розчарувань чи тріумфу.

У процесі обговорення первинних ескізів було прийнято фундаментальне рішення щодо роботи з лінією та тінню (Додаток Г, рис6):

Для сцен дитинства та юності Марії використано дрібне, делікатне перехресне штрихування пером, що передає атмосферу камерності, зосередженості, коли дівчинка самотійно вивчає світ ліній.

Тіні моделюються не за допомогою цифрового розмиття, а через чіткий графічний штрих, що відсилає до класичної техніки офорту та академічного малюнка XIX століття.

Етап 2. Архітектурно-середовищні пошуки та історична ретроспекція

На другому етапі розроблялося просторове оточення, у якому діють персонажі. Оскільки Харків є не просто географічним місцем подій, а повноцінним учасником сюжету, було створено серію архітектурних ескізів (Додаток Г, рис 7). Досліджувалися фасади будівель на вулицях, інтер'єри перших класів малювальної школи, загальні панорами індустріального міста. Для підсилення концепції «Мистецького світла» використано прийом «історичної ретроспекції» та вибіркового фокусування:

Будівлі та об'єкти, що уособлюють класичну освіту чи офіційні інституції (наприклад, будівля Петербурзької Академії мистецтв або Харківського університету на обкладинці та перших полосах), промальовані чітко, монументально, з підкресленою симетрією (Додаток Г, рис. 8).

Натомість побутове, буденне середовище навколо персонажів зображується легкими, подекуди незавершеними лініями, що дозволяє уникнути композиційного захаращення кадру й концентрує увагу глядача виключно на емоційній дії сюжету.

Етап 3. Композиція розворотів, шрифтове тестування та «шлях ока»
 Найбільш складним етапом стало проектування архітекτονіки сторінок та інтеграція текстових блоків (Додаток Г, рис. 9). Обґрунтування вибору шрифтового оформлення базується на різкому смисловому контрасті епох та статусів. У ході проектування було протестовано понад 10 варіантів акцидентних та рукописних гарнітур для прямої мови героїв. Було обрано стилізацію під автентичний каліграфічний почерк ХІХ століття. Це створює у читача тактильне, інтимне відчуття читання приватного щоденника чи перегляду архівних листів художниці.

Кожна сторінка на стадії ескізу перевірялися за методикою eye-trackin:

Розташування панелей кадрів (прямокутні, квадратні, скошені межі) та напрямок погляду персонажів скеровують око читача строго зліва направо та згори донизу, запобігаючи хаотичному сприйняттю матеріалу (Додаток Г, рис. 10.)

У ході колегіального обговорення ескізів було прийнято рішення повністю відновитися від стандартних коміксних «мовних хмароок» з жирними чорними межами. Замість цього текст інтегрується безпосередньо у вільний простір самого кадру, або виноситься на чисте ахроматичне тло сторінки. Це рішення дозволило досягти абсолютної композиційної гармонії між графікою та типографікою, підкреслюючи статус книги як елітарного видання арт-спрямування

Окремим експериментом стало введення цитат зі світового мистецтва (Додаток Г, рис 11). На сторінці, де юна Марія мріє про велике мистецтво, у хмаринку її думок вмонтовано репродукцію «Мони Лізи» Леонардо да Вінчі, виконану в її оригінальному багатоколірному колориті. Цей прийом працює як потужний візуальний та психологічний міст: класичний живопис яскраво виділяється на тлі стриманої теракотово-антрацитової та глибокої синьої гами роману, наочно показуючи, наскільки сильно дівчина прагнула розгадати таємниці великих майстрів і змінити застарілі правила.

Висновки до другого розділу

На основі системно-когнітивної моделі проектування розроблено авторську дизайн-пропозицію графічного роману про Марію РаєвськуІванову, яка успішно розв'язує проблему низької залученості сучасної аудиторії до вивчення локальної історії мистецтва через застарілі формати подачі матеріалу. Проєкт довів, що формат графічної прози сьогодні виступає як складний інструмент візуальної комунікації, що формує національну та культурну ідентичність. В основу проєкту покладено емоційно-образну концепцію «Мистецького світла у монохромному просторі». Еволюція образу героїні та її боротьби з академічним консерватизмом транслюється через фізичні характеристики графічної мови: від сухої, жорсткої лінійної архітектоніки, що символізує соціальні бар'єри, до м'якої, вільної пластики художнього контуру й кольору. Обґрунтовано колірну парадигму видання, що базується на використанні обмеженої авторської гами (антрацитовий чорний, глибокий синій, відтінки теракотово-коричневого) для створення історичної дистанції та «ефекту патини». Впровадження контрастного червоно-помаранчевого тону як головного концептуального акценту дозволило наочно візуалізувати творчу енергію героїні, вигідно виділяючи продукт на ринку мас-маркет видань. Триетапний процес ескізування (аналітичний пошук персонажів, архітектурно-середовищні дослідження Харкова та композиційне тестування розворотів) підтвердив ефективність використання принципів дихаючої верстки, теорії спрощення персонажів С. Макклауда та інтеграції шрифтових блоків безпосередньо у художню площину кадру. Це дозволило досягти абсолютної гармонії між графікою та типографікою, що є критично важливим для видань арт-спрямування.

РОЗДІЛ 3

ТЕХНІКО-ТЕХНОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ

3.1 Конструктивно-пластичне та графічне рішення макета графічного роману

Конструктивно-пластична архітектоніка графічного роману «Марія Раєвська-Іванова – засновниця харківської школи мистецтв» розроблялася як синтез класичної книжкової структури та динамічного простору сучасного мальовису. Основне проєктне завдання полягало у створенні цілісної візуальної системи, де конструкція книги, пластика лінійного малюнка та графічні акценти працюють на розкриття єдиного художнього задуму.

Конструктивні параметри видання

Для забезпечення оптимального балансу між зручністю для читача та репрезентативністю художнього матеріалу було обрано європейський стандартний формат для графічної прози – А4 (210×297мм). Цей формат дозволяє:

Розробити складну багатокомпозиційну структуру сторінок без втрати читабельності дрібних деталей графіки.

Органічно вписати панорамні кадри архітектурного середовища Харкова ХІХ століття.

Зберегти мобільність і зручність книги при тривалому читанні.

Конструкція внутрішнього блока передбачає посторінковий розвиток сюжету за принципом закритої дзеркальної верстки із суворим дотриманням пропорцій полів. Для створення ефекту занурення в епоху та акцентування уваги на ідеї «Мистецького світла у монохромному просторі» обкладинка спроектована як тверда палітурка типу 7БЦ (цільнокрита паперова

обкладинка з ламінацією). Це підкреслює колекційну та художню цінність видання.

Пластичне та графічне моделювання:

Графічна мова роману базується на поєднанні авторського контурного малюнка та складного лінійного штрихування. Пластичне рішення пройшло еволюцію від пошукових чернеток до фінального цифрового нанесення контуру:

1 Аналогово-цифровий лінійний малюнок: Для передачі настрою епохи застосовано експресивну лінію різної товщини, що імітує класичну графіку тушшю та пером. Ранні роки життя Марії та її внутрішні переживання передані через тонкі, делікатні лінії, тоді як моменти соціального тиску та опору академічного середовища змодельовані через важкі, експресивні чорні плями.

2 Фактурне тональне штрихування: З метою відтворення духу XIX століття та надання зображенням об'єму використано техніку перехресного штрихування. Це дозволило відмовитися від реалістичного діджитал-градієнта на користь умовної, «живої» графічної мови, що зближує макет із класичною станковою графікою та офортом.

3 Організація простору сторінки: Графічне рішення кожної полоси спирається на розроблену модель нусітку, натхненну швейцарською школою дизайну Йозефа Мюллер-Брокмана. Замість статичних однакових кадрів використано асиметричну композицію. Кадри змінюють свій масштаб залежно від психологічної напруги сцени. Важливим пластичним елементом є використання вільного простору навколо кадрів та інтеграція шрифтових блоків безпосередньо в художнє полотно сторінки, відмовившись від традиційних відірваних від контексту мовних хмарок.

3.2 Поліграфічне та технологічне забезпечення видання

Переведення авторського графічного макета в матеріальну форму потребує обґрунтованого вибору поліграфічних матеріалів та друкарських технологій, які здатні без спотворень відтворити концептуальну колірну парадигму проєкту, що складається із антрацитового чорного, глибокого синього індиго, теракотово-коричневого та акцентного червонопомаранчевого кольорів Технологія друку:

Основним технологічним рішенням для тиражування графічного роману обрано аркушевий офсетний друк. Цей вибір є класичним для видань арт-спрямування та зумовлений такими технологічними перевагами:

Висока точність передачі дрібних штрихів, тонких ліній контуру та графічних текстур, що є критично важливим для обраної стилістики малюнка

Стабільність і рівномірність нанесення великих площин плашкових заливок глибокого теракотового тла та акцентного червоно-помаранчевого кольору обкладинки без утворення плям чи смуг

Економічна доцільність при виготовленні середніх та великих накладів видання (від 1000 примірників).

Обґрунтування вибору паперу та матеріалів:

Матеріальна складова книги безпосередньо впливає на її сприйняття споживачем та тривалість експлуатації. У проєкті закладено використання таких матеріалів:

Папір для внутрішнього блока: Обрано матовий крейдований папір щільністю 150 г/м². Вибір зумовлений тим, що крейдований шар делікатно утримує фарбу на поверхні, запобігаючи її надмірному вбиранню й розтіканню. Це дозволяє зберегти абсолютну чіткість авторського штриха. Матова фактура повністю виключає появу відблисків від штучного світла під час читання, що забезпечує зоровий комфорт. Крім того, такий папір має високий показник непрозорості, що унеможливорює просвічування темних кадрів на зворотний бік аркуша.

Матеріали палітурки: Для основи твердої обкладинки використовується палітурний картон щільністю **2 мм**. Покривний матеріал – крейдований папір щільністю 130 г/м^2 , задрукований офсетним способом.

Опоряджувальні процеси (Післядрукарська обробка)

Для підсилення емоційно-образного ефекту «Мистецького світла» та підвищення зносостійкості книги передбачено комплекс післядрукарських робіт:

1 Матоваламінація обкладинки: Нанесення полімерної матової плівки захищає палітурку від вологи, подряпин та затирання на кутах, а також надає поверхні приємного тактильного ефекту.

2 Вибіркове УФ-лакування: Для візуального виділення ключових елементів обкладинки (назви роману «Марія Раєвська-Іванова», фігури художниці та акцентних пензлів у її руці) застосовується глянцевиий вибірковиий лак (Додаток Г, рис. 1) Контраст між матовим теракотовим і червоним тлом обкладинки та блискучими елементами створює додатковий об'єм і привертає увагу покупця.

3 Скріплення блока: Зважаючи на об'єм видання та тип обкладинки, обрано ниткошвейне скріплення внутрішнього блока з наступним вклеюванням у тверду палітурку. Це забезпечує максимальну міцність книги, довговічність та чудову розкриваність розворотів, що є критичним для панорамних кадрів коміксу.

3.3 Додрукарська підготовка макетів графічного роману

Етап додрукарської підготовки (Prepress) є фінальною стадією цифрового проєктування, яка трансформує художній задум у безпомилковий технічний макет, повністю готовий до виведення друкарських форм у типографії відповідно до стандартів ISO.

Додрукарська підготовка здійснювалася в середовищі програмного пакету Adobe Creative Cloud (зокрема Adobe InDesign та Adobe Photoshop) і складалася з кількох послідовних технологічних етапів:

1. Колірне розділення та профілювання (СМҮК)

Початкова графіка створювалася в цифровому просторі, що використовує світлову модель RGB. Оскільки поліграфічне обладнання працює за субтрактивною моделлю друкарських фарб, усі сторінки та обкладинка були конвертовані в колірну модель СМҮК.

Для конвертації використано міжнародний кольоровий профіль Coated FOGRA39, який оптимізовано під офсетний друк на крейдованих паперах.

Проведено делікатне ручне коригування каналів для насиченого глибокого синього (сукня героїні) та червоно-помаранчевого кольору фону, щоб уникнути втрати яскравості та «брудних» відтінків під час нанесення фарби на папір.

Для чорного кольору плашок та контурних ліній було встановлено параметри глибокого чорного із сумарним покриттям фарби не більше 280% (наприклад, С: 50%, М: 40%, У: 40%, К: 100%). Це дозволяє отримати щільний, насичений оксамитовий антрацитовий колір на папері без ризику перезволоження аркуша та відмарювання фарби.

2. Геометричні налаштування макета та вильоти під обріз

При верстці багатосторінкових видань існує ризик зміщення паперу під час різання на гільйотинних машинах. Щоб запобігти появі білих смуг на краях сторінок, у програмі Adobe InDesign були чітко задані такі параметри:

Обрізний формат сторінки: 170×240 мм.

Вильоти за обріз: Встановлено по 3 мм із зовнішнього, верхнього та нижнього країв сторінки. Усі фонові зображення, глибокі теракотові та червоні плашки, які за ідеєю художньої концепції доходять до краю аркуша, були примусово витягнуті за межі обрізного формату на ці 3 мм.

Внутрішні безпечні зони: Всі значущі елементи (текстові написи, обличчя персонажів, номери сторінок) розташовані на відстані не менше 8–10 мм від лінії різку та 12 мм від корінця (внуженого поля під зшивку), щоб текст не сховався у складці книги під час палітурних робіт.

3. Роздільна здатність та перевірка лінійних елементів

Для забезпечення бездоганної чіткості контурів графіки проведено аудит усіх растрових ілюстрацій:

Всі смуги графічного роману мають роздільну здатність 300 dpi у масштабі 1:1. Кадри, що містять виключно чорно-білий лінійний малюнок (без напівтонів сепії чи синього), перевірені за стандартом Bitmap із роздільною здатністю 600–1200 dpi, що повністю ліквідує ефект «сходинок» або піксельних розмить на лініях штрихування.

Усі текстові шари прямої мови та акцентних написів переведені у векторні контури або безпосередньо інтегровані через систему вбудованих шрифтів OpenType, що унеможливорює їхнє технічне викривлення чи «злітання» на растропроекторі друкарні.

Висновки до третього розділу

Обґрунтовано вибір конструктивно-пластичних параметрів видання, зокрема європейського стандарту А4 та твердої палітурки типу 7БЦ, що дозволило забезпечити оптимальний баланс між ергономікою книги та репрезентативністю складного графічного матеріалу.

Визначено, що найбільш релевантною технологією тиражування графічного роману є аркушевий офсетний друк, який гарантує абсолютну чіткість відтворення авторського лінійного штриха, тонких контурів та рівномірність нанесення великих площин плашкових заливок антрацитового й акцентного кольорів.

Технологічно обґрунтовано використання матового крейдованого паперу щільністю 150 г/м² для внутрішнього блока. Його фізичні властивості

(висока непрозорість та низьке вбирання фарби) запобігають проявам дефектів просвічування кадрів і розмиття штриха, а матова фактура унеможлиблює появу світлових відблисків, підвищуючи зоровий комфорт під час читання.

Проведено повний комплекс додрукарської підготовки (Prepress) в середовищі Adobe Creative Cloud: здійснено точне колірне розділення за міжнародним профілем Coated FOGRA39, оптимізовано формулу глибокого чорного кольору (Rich Black) для плашок, задано технологічні вильоти під обріз (3 мм) та згенеровано еталонний файл за видавничим стандартом PDF/X-1a:2001. Це повністю нівелює ризик виникнення браку на стадії друку й палітурно-брошурувальних робіт у друкарні.

ВИСНОВКИ

У ході виконання кваліфікаційної роботи на тему: Мальопис «Марія Раєвська-Іванова – засновниця харківської школи мистецтв» було проведено комплексне теоретичне дослідження, художньо-іконографічний аналіз та практичне проєктування багатосторінкового видання. Результати проведеної роботи дозволяють сформулювати такі аргументовані висновки:

Обґрунтування актуальності та соціокультурного запиту проєкту.

Аналіз сучасного стану українського графічного дизайну та видавничої справи підтвердив гостру потребу у ревіталізації та популяризації локальної історичної пам'яті за допомогою новітніх, експериментальних візуальних форматів. Встановлено, що постать Марії Раєвської-Іванової як першої професійної дипломованої художниці Слобожанщини та реформаторки освіти є потужним культурним символом. Формат графічного роману (мальопису) визначено як найбільш релевантний комунікаційний медіум, здатний залучити сучасну молодіжну аудиторію до вивчення національної художньої спадщини. Проєкт довів, що сучасний комікс вийшов за межі розважального жанру і став складним інструментом візуального сторітелінгу, який безпосередньо впливає на формування культурної ідентичності суспільства.

Результати теоретичного аналізу світового досвіду та аналогів.

Детальне дослідження світових практик проєктування графічної прози (від психологізму французького нуару Люка Жакамона та драматургії кадрів

Вілла Айснера до лаконізму європейської біографічної школи Маржан Сатрапі та кінематографічної динаміки японської манги Такехіко Іноуе) дозволило синтезувати найбільш ефективні прийоми передачі внутрішнього світу персонажа. Валідація концепцій Френка Міллера та Маржан Сатрапі теоретично довела, що використання свідомо обмеженої колірної палітри є

художньо виправданим для біографічного жанру. Таке рішення дозволяє повністю ліквідувати візуальний декор та декоративний шум, натомість фокусуючи увагу читача на психологічній еволюції героїні та емоційній напрузі сюжету.

Реалізація авторської художньо-проектної концепції.

В основу практичної частини проекту було покладено авторську концепцію «Мистецьке світло у монохромному просторі». Візуальна мова роману побудована на глибокій метаморфозі графічних засобів: від сухої, жорсткої лінійної структури, що символізує патріархальні заборони та бюрократичний тиск тогочасного суспільства, до плинної, вільної пластики художнього штриха й кольору. Практична реалізація підтвердила життєздатність обраної колористичної парадигми: базова ахроматична гама у поєднанні з глибокими теракотово-коричневими тонами створила необхідну історичну дистанцію, тоді як делікатне введення глибокого синього кольору одягу героїні та насиченого червоно-помаранчевого фону як концептуального акценту дозволило наочно візуалізувати творчу енергію та внутрішню силу художниці.

Експериментальне моделювання та ескізування сторінок.

Процес практичного проектування відбувався у три послідовні етапи: аналітичне моделювання персонажів на основі теорії спрощення С. Макклауда; архітектурно-середовищні дослідження Харкова XIX століття; композиційна збірка розворотів (Додаток Г. стор. 3-7). Проектування смуг на основі асиметричної модульної сітки швейцарської школи дизайну та активне впровадження порожнього простору дозволило збалансувати складний графічно-текстовий масив. Експериментальна відмова від традиційних коміксних баблів на користь інтеграції тексту безпосередньо в площину кадру забезпечила високу художню монолітність видання та оптимізувала траєкторію сприйняття згідно з вимогами когнітивної психології.

Техніко-технологічне обґрунтування та додрукарська підготовка.

Для забезпечення бездоганного матеріального втілення книги було розроблено повний технічний пакет параметрів друку. Обраний формат та тверда палітурка відповідають високим вимогам до подачі елітарних артвидань. На основі аналізу технологічних процесів як базовий метод тиражування було обрано аркушевий офсетний друк на матовому крейдованому папері щільністю 150 г/м², що гарантує максимальну чіткість авторського штриха, високу насиченість глибокого чорного кольору та унеможливорює появу відблисків світла. Етап додрукарської підготовки завершено повною конвертацією макета в колірний простір СМΥК (профіль Coated FOGRA39), налаштуванням 3-міліметрових вильотів під обріз та генерацією захищеного файлу за міжнародним видавничим стандартом PDF/X-1a:2001.

Новизна кваліфікаційної роботи полягає у розробці оригінальної візуально-комунікативної мови графічного роману, яка базується на синтезі класичного академічного малюнка пером (штриховий офорт) та сучасних цифрових технологій проєктування. Створений продукт демонструє успішний перехід від пасивного ілюстрування історичних довідок до створення активного, емпатичного візуального наративу. Результати роботи мають виражений прикладний характер і можуть слугувати універсальною проєктною моделлю для створення цілої серії графічних біографій інших видатних діячів української культури та науки. Проєкт має високий потенціал для інтеграції в освітні програми мистецьких закладів, музейні експозиції Слобожанщини та як самостійне конкурентоспроможне видання, що сприятиме популяризації бренду міста Харкова як історичного та сучасного центру художньої освіти й графічного дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Atasoy S. N. The Latest Trends in Graphic Design: Handmade Typographic Posters. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*. 2017. Vol. 4, no. 11. P. 335–342.
URL: <https://doi.org/10.18844/prosoc.v4i11.2892>(дата звернення: 08.06.2026).
2. Atasoy S. N. The Latest Trends in Graphic Design: Handmade Typographic Posters. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*. 2017. Vol. 4, no. 11. P. 335–342.
URL: <https://doi.org/10.18844/prosoc.v4i11.2892>(дата звернення: 08.06.2026).
3. Chute H. Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA/Publications of the Modern Language Association of America*. 2008. Vol. 123, no. 2. P. 452–465.
URL: <https://doi.org/10.1632/pmla.2008.123.2.452>(дата звернення: 08.06.2026).
4. Cohn N. Visual Narrative Reader. Bloomsbury Publishing Plc, 2016. 5. Dhiman D. M. Visual Communication and Graphic Design. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC RESEARCH IN ENGINEERING AND MANAGEMENT*. 2025. Vol. 09, no. 06. P. 1–9.
URL: <https://doi.org/10.55041/ijrsrem50319>(дата звернення: 08.06.2026).
6. Eisner W., Eisner W. The Spirit Paperback. Eros Plus, 1992. 144 p.
7. Gupta R. Perceiving Sequences and Layouts Through Touch. *Haptics: Science, Technology, Applications*. Cham, 2022. P. 283–291.
URL: https://doi.org/10.1007/978-3-031-06249-0_32(дата звернення: 08.06.2026).
8. Huang J. W. Character Pattern Design to Achieve Digital Media. *Advanced Materials Research*. 2014. Vol. 1055. P. 346–349. URL: <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/amr.1055.346>(дата звернення: 08.06.2026).
9. Inoue T. Slam Dunk, Vol. 1. VIZ Media LLC, 2008. 208 p.
10. Lavin M. Graphic Women: Life Narrative & Contemporary Comics by Hillary L. Chute. *Design and Culture*. 2011. Vol. 3, no. 2. P. 275–277.
URL: <https://doi.org/10.2752/175470811x13002771868481>(дата звернення: 08.06.2026).
11. Liu D. Research on Design Innovation of Graphical Advertisement Based on Visualization and Graphics. *Highlights in Science, Engineering and Technology*. 2022. Vol. 23. P. 291–297.

- URL: <https://doi.org/10.54097/hset.v23i.3612>(дата звернення: 08.06.2026). 12. Lupton. Graphic Design: The New Basics Нс. S.1 : Princeton Architectural Press, 2008.
13. Matz, Jacamon L. Killer Omnibus Volume 2. Boom! Studios, 2014. 312 p.
14. Miller F. Sin City: The Hard Goodbye (Book 1). Dark Horse, 1993. 208 p.
15. Muller-Brockmann J., Brockmann J. M. Grid Systems in Graphic Design. Arthur Niggli, 1996. 176 p.
16. Rigotti C., Hacid M.-S. Representing and Reasoning on Conceptual Queries Over Image Databases. Aachen University of Technology, 1999.
URL: <https://doi.org/10.25368/2022.89>(дата звернення: 08.06.2026).
17. Sabin R. Comics, comix & graphic novels. London : Phaidon Press, 1996. 240 p.
18. Satrapi M. Persepolis, Vol. 1 (Spanish). Rebound by Sagebrush, 2004.
19. Ware C. Foundations for an Applied Science of Data Visualization. *Information Visualization*. 2021. P. 1–29.
URL: <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-812875-6.00001-3>(дата звернення: 08.06.2026).
20. Ware C. Visual Thinking for Design. Elsevier Science & Technology Books, 2010.
21. Zheng Y. Visual Memory Neural Network for Artistic Graphic Design. *Scientific Programming*. 2022. Vol. 2022. P. 1–9.
URL: <https://doi.org/10.1155/2022/2243891>(дата звернення: 08.06.2026).

ДОДАТКИ

Бриф

Додаток А

ДОДАТОК А
Бриф на розробку малюнку
«Марія Расвська-Іванова - засновниця харківської школи мистецтв»

Розділ	Інформація
Контактна особа (клієнт)	Макарова Анна Леонідівна, старший викладач, кандидат мистецтвознавства - Харківської державної академії дизайну і мистецтв
E-mail	Immadesign@gmail.com
Telegram	@AnnaMakarova5
Виконавець проєкту	Кочнова Мілана Владиславівна, студентка 4 курсу факультету дизайну - Харківської державної академії дизайну і мистецтв
Контактна особа (виконавець)	Кочнова Мілана Владиславівна
E-mail	frenzybenzy222@gmail.com
Telegram	@sentovvvell

БЛОК	ПИТАННЯ	ВІДПОВІДЬ
Загальна інформація	Замовник	Кафедра графічного дизайну Харківська державна академія дизайну та мистецтв
	Назва проєкту	Малюнок «Марія Расвська-Іванова – засновниця харківської школи мистецтв»
	Тип продукту	Авторське багатосторінкове видання

БЛОК	ПИТАННЯ	ВІДПОВІДЬ
	Мета розробки	Ревіталізація пам'яті про першу професійну художницю України. Популяризація локальної історії через сучасний візуальний формат
Формат реалізації	Формати використання	Повноколірний друк(папір з фактурою), цифровий PDF-формат для онлайн-платформ.
	Обсяг проєкту	Обкладинка, титульна сторінка, серія сюжетних розворотів (6–12 полос).
Цільова аудиторія	Конкретні групи	Студенти мистецьких ВНЗ, молодь (16–35 років), поціновувачі графічної прози та локальної історії Харкова.
	Потреби аудиторії	Зрозумілий матеріал, наявність динаміки у малюнку задля зацікавлення читача, логічна історична структура
Візуальна концепція	Основні цінності	Мистецька освіта, жіноча еманіпація, історична достовірність, творча незламність.
	Яке відчуття має формувати	Відчуття інтелектуальної глибини, «архівності», занурення в атмосферу XIX століття.
	Кольорова гама	Обмежена хроматична парадигма: тепла сепія, антрацитовий графіт та акцентний золотисто-охристий.

БЛОК	ПИТАННЯ	ВІДПОВІДЬ
	Стилістика	Авторська лінійна графіка з елементами цифрової акварелі та м'якого штрихування.
	Перелік елементів	. Дизайн головної персонажа (Character Design) . Архітектурні пейзажі старого Харкова . Розкадровка (Storyboard) . Фінальна візуалізація сторінок . Шрифтове оформлення та верстка
Технічні параметри	Мова комунікації	Українська (із використанням кастомного каліграфічного
	Рівень експерименту	Високий (через нестандартне поєднання малюнка та обмеженої палітри).
	Принципи дизайну	Дизайн є самостійним інструментом сторітелінгу, що домінує над вербальним контентом.
Матеріал та носії	Рекомендації до друку	Використання матового офсетного паперу підвищеної щільності (170 г/м²) з легкою текстурою.

Підписи сторін:

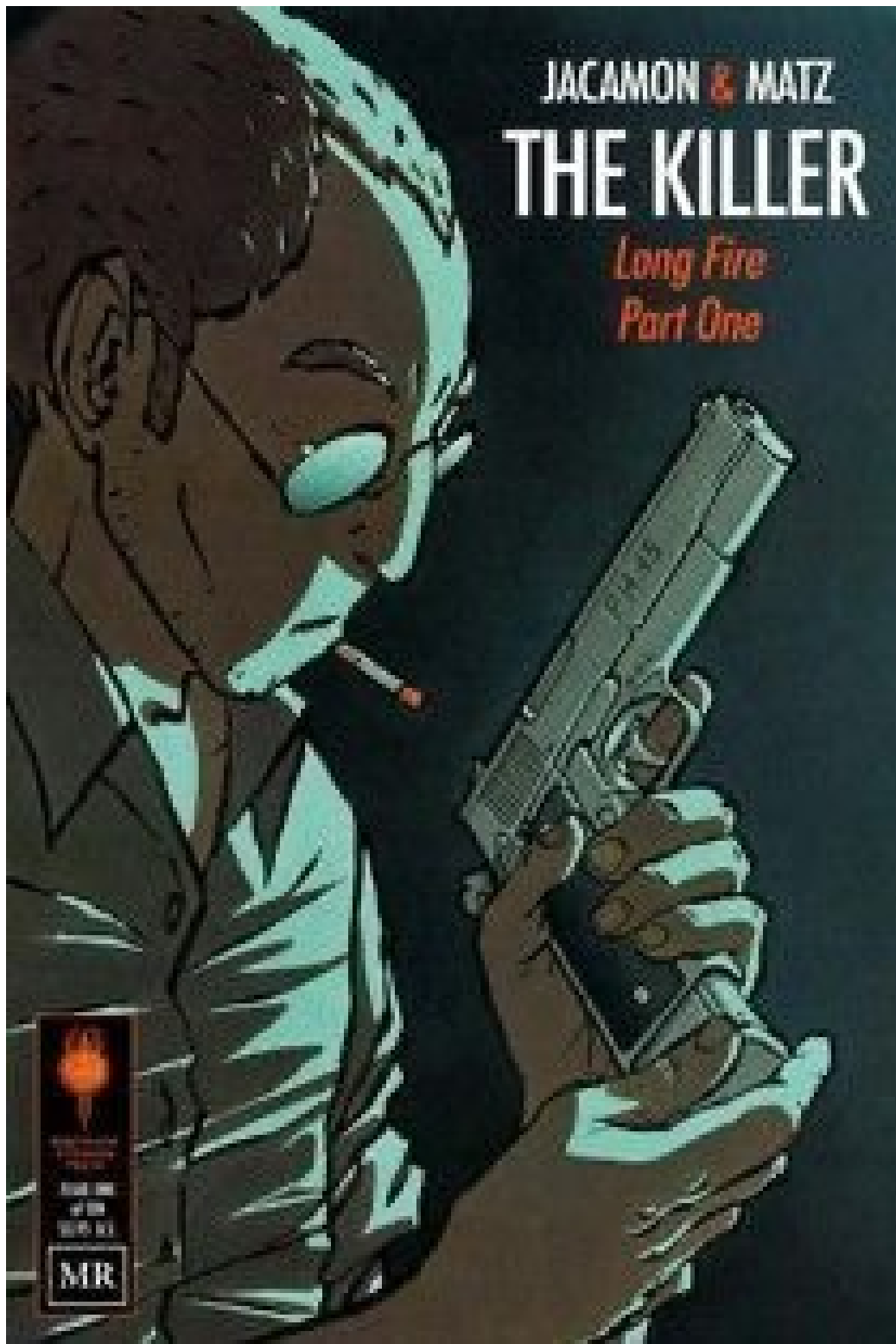
Виконавець: Кочнова М.В.

Замовник: Макарова А.І.

Глосарій

Додаток Б

- **Бабл (мовна хмарка, філактер)** — графічний засіб передачі прямої мови або думок персонажа.
- **Антропоморфізація** — надання персонажам-об'єктам або тваринам людських рис; у контексті біографії — візуальне підкреслення людських емоцій через перебільшену міміку.
- **Графічний роман (Graphic Novel)** — формат видання, що має завершений сюжет, складну структуру та високу художню цінність, на відміну від періодичних журнальних коміксів.
- **Гутер (міжпанельний простір, «канавка»)** — простір між кадрами коміксу. Найважливіший елемент, де відбувається «замикання» сюжету в уяві читача.
- **Динаміка полоси** — візуальний ритм сторінки, що створюється через чергування розмірів кадрів та напрямку руху погляду читача.
- **Кадр (панель)** — одинична сцена, зазвичай обмежена рамкою.
- **Розкадровка (Storyboard)** — серія чорнових ескізів, що визначають композицію майбутніх сторінок.
- **Ахроматична гама** — палітра, що складається лише з чорного, білого та відтінків сірого.
- **Графіт** — художній матеріал; у графічному романі — стилістика, що імітує малюнок олівцем з виразним штрихуванням.
- **Емоційне кодування кольором** — використання певного відтінку (у даному проєкті — охра) для позначення творчого стану або важливих ідей.
- **Обмежена палітра (Limited Palette)** — свідоме використання 2–3 кольорів для створення стилістичної єдності та уникнення візуального шуму.
- **Світлотінь (Chiaroscuro)** — техніка розподілу освітлення, що підкреслює об'єм предметів та створює драматичну атмосферу.
- **Текстура паперу** — візуальний ефект шорсткості або зернистості полотна, що додає цифровому малюнку відчуття «крафтовості».
- **Антиква** — шрифт із засічками, що базується на класичних зразках, використовується у проєкті для оформлення історичних довідок та авторського тексту.
- **Візуальна ієрархія** — організація елементів на сторінці таким чином, щоб спочатку привертати увагу до найважливішого.
- **Гротеск** — шрифт без засічок; може використовуватись для технічних написів або сучасних коментарів.
- **Каліграфічний шрифт** — шрифт, що імітує рукописне письмо; у проєкті — засіб персоналізації мови Марії Раєвської.
- **Негативний простір (Negative Space)** — порожній простір навколо об'єктів, який допомагає композиції «дихати».
- **Атмосферність (Ambience)** — сукупність візуальних засобів (світло, колір, деталізація), що створюють певний емоційний настрій сцени; у твоєму випадку — ефект «занурення» у XIX століття.
- **Естетика «патини»** — навмисне надання цифровому малюнку ознак старовини (через колір сепії, текстуру паперу), щоб підкреслити історичну дистанцію.
- **Когнітивна карта** — внутрішня візуальна схема, яку будує читач у голові, щоб орієнтуватися у часових та просторових стрибках сюжету.
- **Психологізм кольору** — здатність кольорової гами впливати на емоційний стан глядача (використання сепії для спокою та охри для натхнення).
- **Виліт за обріз (Bleed)** — елементи зображення, що виходять за межі друкованої сторінки, створюючи відчуття безмежності простору.
- **Ієрархія візуальна** — розташування елементів на полосі таким чином, щоб око спочатку зчитувало головний емоційний центр (обличчя Раєвської), а потім деталі фону.
- **Макет (Layout)** — схема взаємного розташування тексту, кадрів та ілюстрацій на сторінці графічного роману.
- **Паралакс візуальний** — техніка створення ілюзії глибини простору через накладання планів: чіткий перший план (героїня) та розмитий історичний фон (місто).
- **Шрифтова пара** — поєднання двох різних шрифтів (наприклад, суворая антиква для фактів та живий курсив для думок), що структурує сприйняття інформації.
- **Академізм** — напрям у мистецтві, що базується на суворому дотриманні канонів та правил; у твоєму коміксі це — «антагоніст», з яким бореться творча свобода Марії.
- **Просвітництво візуальне** — функція дизайну, спрямована на поширення знань через доступні художні образи.
- **Ревіталізація культурна** — відновлення інтересу до забутої історичної постаті за допомогою сучасних засобів графічного дизайну.



19. **Рис. В.1.** Matz, Jacamon L. Killer Omnibus Volume 2. Boom! Studios, 2014. 312 p.



12. **Рис.В.2.** Eisner W., Eisner W. The Spirit Paperback. Eros Plus, 1992. 144 p.

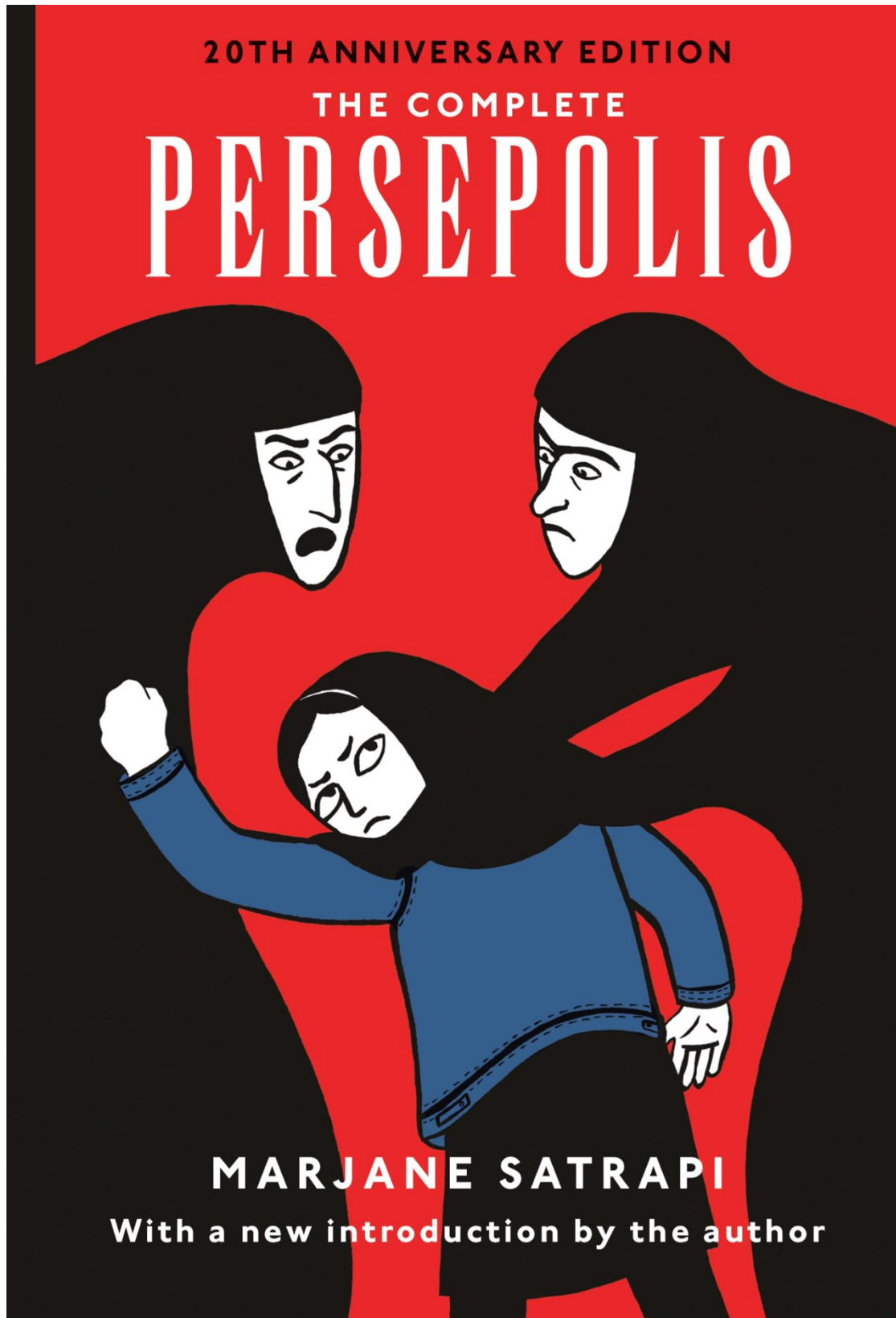
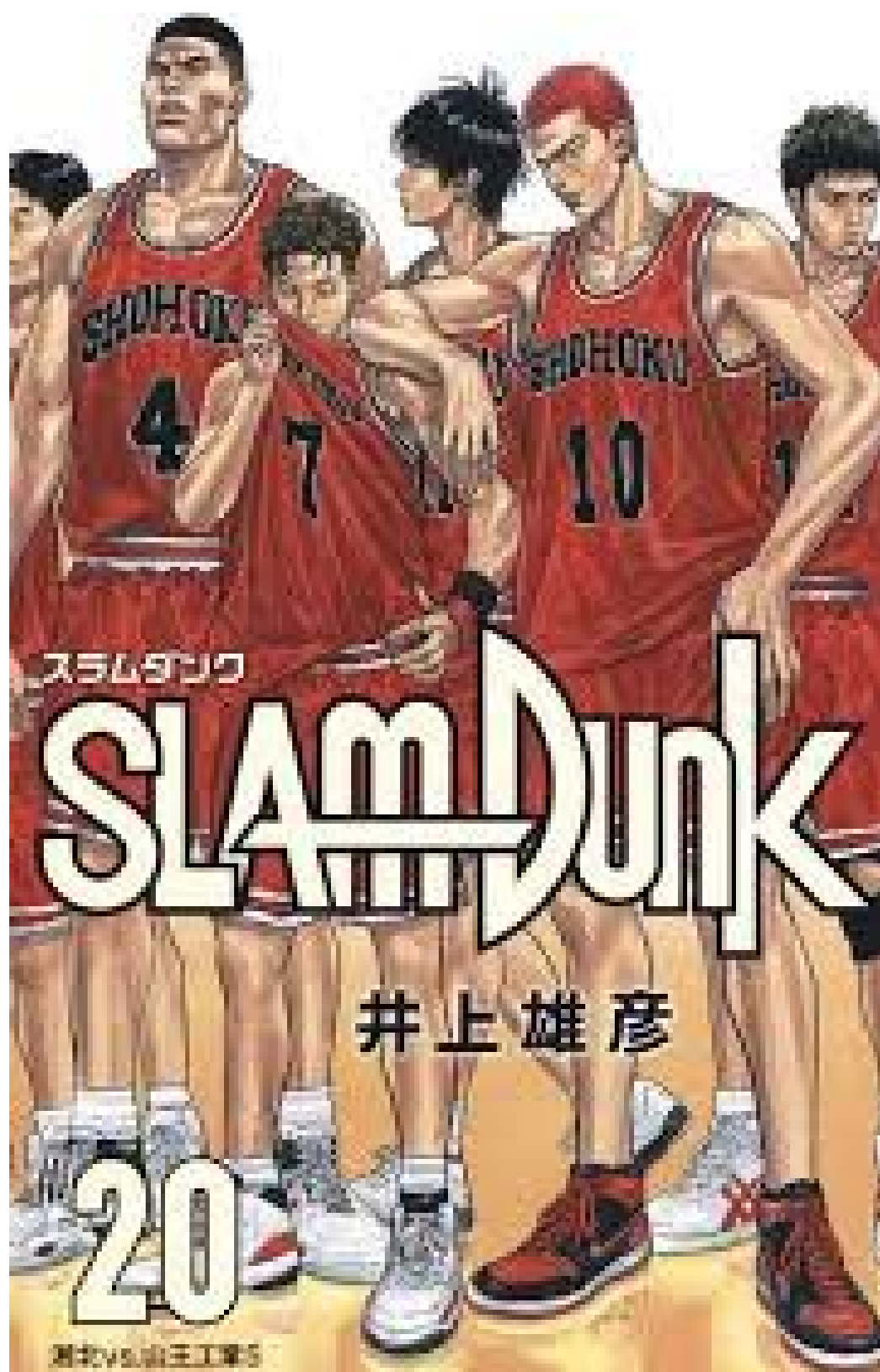


Рис.В.3. Satrapi M. Persepolis, Vol. 1 (Spanish). Rebound by Sagebrush, 2004.



13. Рис. В.4. Inoue T. Slam Dunk, Vol. 1. VIZ Media LLC, 2008. 208 p.

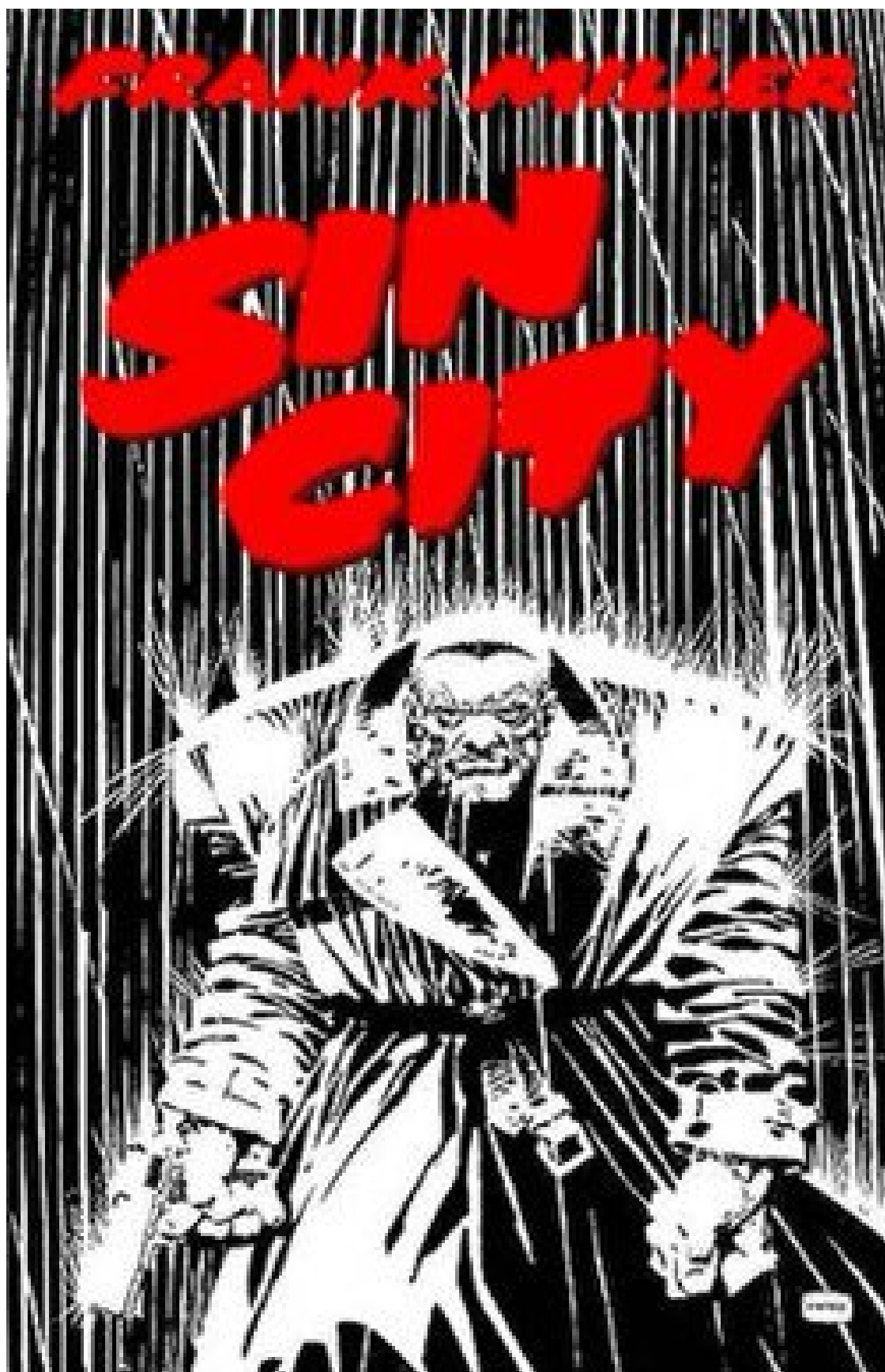
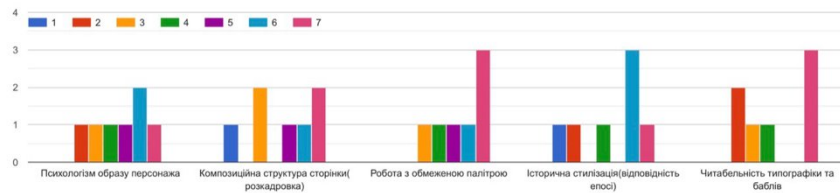


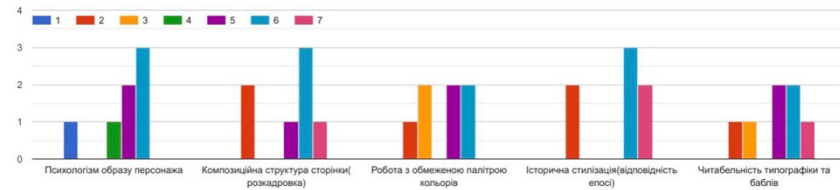
Рис. В.5. Miller F. Sin City: The Hard Goodbye (Book 1). Dark Horse, 1993. 208

Графічний роман «The killer» 1998 <https://readcomiconline.li/Comic/The-Killer/Issue-1?id=155460#4>

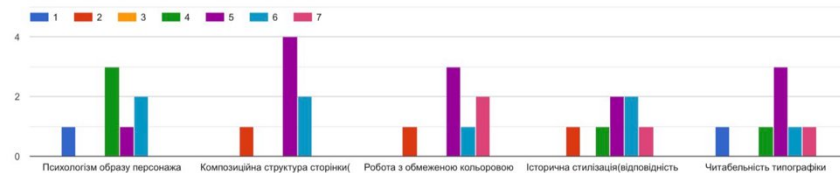


Графічний роман «The Spirit»

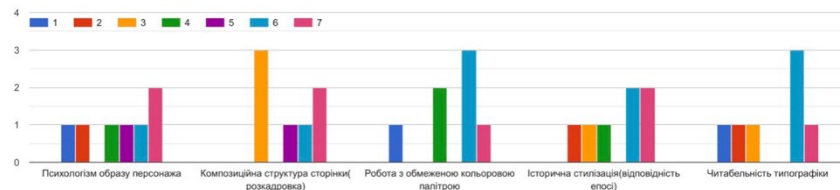
1952 <https://archive.org/details/spirit-400714-mr.-midnight/Spirit%20400602%20%27The%20Origin%20of%20The%20Spirit%27/page/n1/mode/2up>



Графічний роман «Persepolis» 2000 <https://readcomiconline.li/Comic/Persepolis/TPB-1?id=62473#6>



Графічний роман (манга) «Slam Dunk» 1990 <https://read-slamdunk.online/manga/slam-dunk-chapter-2/>



Графічний роман «Sin City» 1992 <https://readcomiconline.li/Comic/Sin-City/Issue-1?id=49844#4>

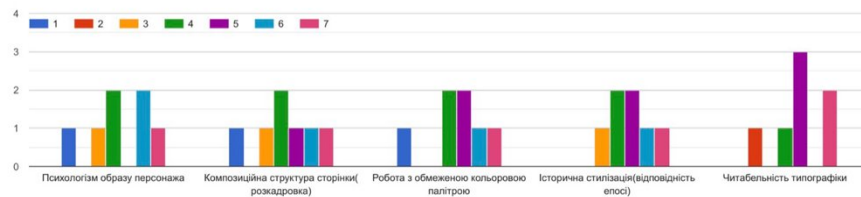


Рис. В.6. Проведення аналізу фокус групою у форматі опитування за допомогою сервісу Google Forms

URL:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeO1hMgkrk2rlADUGdHTlzb22VPCkKTP-fSE1WDZf55CfcOCQ/viewform?usp=header>



Рис. Г.1. Обкладинка мальовису

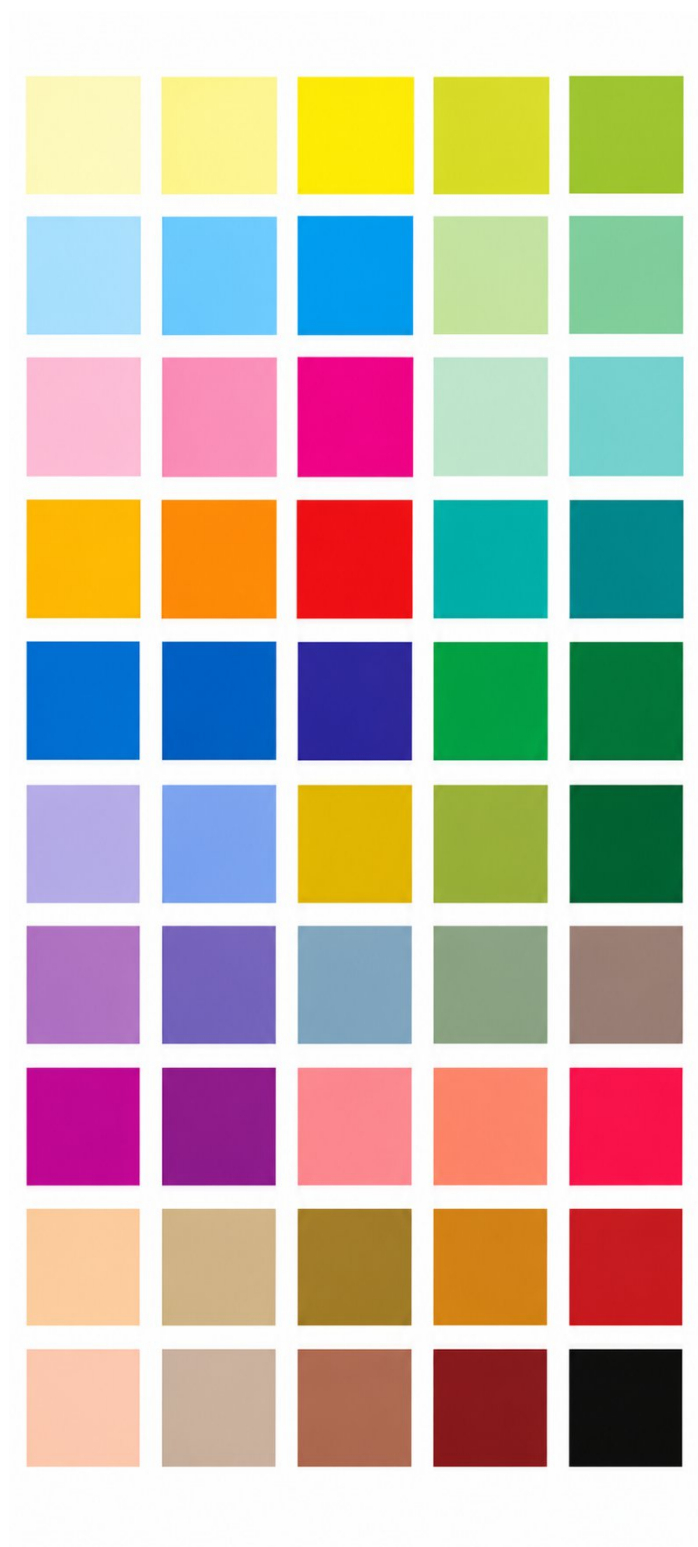


Рис. Г.2. Кольорова палітра



Рис. Г.3. Синя сукня Марії, котра проводить її скрізь життя
Рис. Г.4. Активний простір



Рис. Г.5. Розробка персонажу

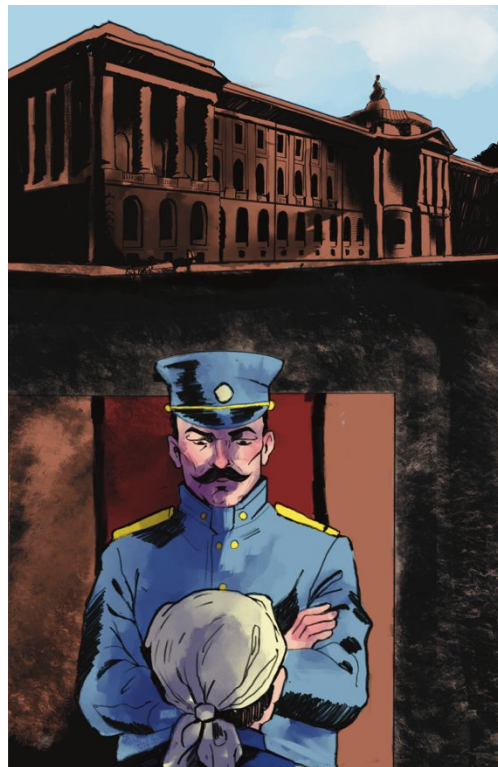


Рис. Г.6. Використання лінії та тіні



Рис. Г.7. Архітектура Харкова



Рис. Г.8. Архітектура ХДАДМ та школи Марії Расвської



Рис. Г.9. Використання текстових блоків



Рис. Г.10. Використання відомих картин

Проектна пропозиція

Додаток Д



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВА
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Графічний дизайн»
СПП «Графічний дизайн»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
МАЛЬОГИС «МАРІЯ РАЄВСЬКА-ІВАНОВА»
ЗАСНОВНИЦІ ШКОЛИ МИСТЕЦТВА

Виконала: Конюха Мілана Владиславівна
Корисник: ілюстр., Малюкова А.Л.
Консультант: доцент ХДАДМ Більдер Наталія
Трифоновна

Анотація до проекту: Потреба концепції та візуального оформлення біографічного мультимедіуму «Марія Раєвська: засновниця Харківської школи мистецтва» — кваліфікаційна робота на правах уступки. Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр» — Харківська державна академія дизайну та мистецтва, Харків, 2023. Роботу призначено розробити концепції, структуру та візуально-графічний художньо-режисерський мультимедіум про життя української мисткині Марії Раєвської-Іванової. У проекті досліджуються особливості мистецтва як інструменту актуалізації історичної пам'яті, деколонізації культури та популяризації української мистецтва в сучасності.

Місце роботи є творчим, сучасним та концептуальним художнього продукту, який візуально та нарративно актуалізує постать Марії Раєвської як ключової фігури українського мистецтва, а також прославляє її жіночий leadership в інституційній мережі вчимої української освіти.

Завдання полягає у наступному: проаналізувати соціокультурний контекст та реалії біографічного мультимедіуму; дослідити життєвий і творчий шлях Марії Раєвської; розробити унікальну візуальну стилістику, персонажі та вірнісний наратив; створити серію фінальних графічних робіт та об'єднати їх в єдине ціле; популяризувати мистецтво як інтелектуальний арт-проект із глобальним впливом. Перспективні дослідження дозволяють з'ясувати, що український соціум має високий запит на мистецтвознавчий контент. Мистецтво виступає як ефективний механізм для інтеграції історії культури в сучасну реальність та графіку. Візуальний аналіз світових та національних мистецтв дозволяє оптимізувати візуальну структуру та підкреслити унікальність проекту.

Дизайн-проекти будуть базуватися на творчій концепції графічного мультимедіуму з використанням виразної виразної мови мистецтва XX ст. Візуальна мова проекту відображає глибоку пам'ять, образи, динаміку розвитку кадра та детальну роботу з історичним середовищем старого Харкова.

Таким чином, створений мультимедіум є голосом до душі, конкурентоспроможним та соціокультурно значущим проектом. Він демонструє, як сучасний графічний дизайн та мистецтво можуть трансформувати історичні події, надихаючи новітніми мистецтвими рішеннями на нові культурні та історичні культурні спадщини.

Ключові слова: графічний дизайн, мультимедіум, графічний роман, Марія Раєвська, українське мистецтво, візуальний наратив.

