МАГІСТРИ
2024
сіль

**Так ми добре собі йшли**
**І разом з нами йшли**
**Ангели, цигани, маври і козаки**
**Пастушки, ягнята, русалки, чортенята**

**— Мертвий Півень, “Холодно”**

6

**Марія Купринюк**

Специфіка використання художніх матеріалів у традиційних техніках ботанічногомистецтва

18

**Назарій Савонік**

Постобробка фотографій в рекрутингових кампаніях сил оборони України 22-24 рр.

30

**Наталія Стрижак**

Графічний роман без рамок: структура та послідовність історії

114

**Олена Грошова**

Козак в українських коміксах: від типового до переосмисленого образу

126

**Валерія Кушнір**

Деконструктивна верстка у багатосторінкових виданнях: асоціації

138

**Владислава Гулянич**

Спот ілюстрація, як засіб представлення інформації у навчальній літературі

42

**Ярина Хом'як**

Рамки в коміксах: взаємодія із зображенням

54

**Ксенія Мазур**

Персонаж на обкладинках книг жанру жахів: основні підсилюючі візуальні елементи страху

66

**Інна Лубенець**

Ієрархія в ілюстрованих картосхемах: порядок зчитування графічної інформації

150

**Марта Кіх**

Образ альбому vs цілісність бренду музичної групи (на прикладі кавер арту групи Ля Фамм)

162

**Олена Тивонюк**

Дракон у літературі для дітей: візуальні прийоми творення позитивного образу

174

**Володимир Яцишин**

Особливості техніки навмисного руху камери в портретному жанрі імпресіоністичної фотографії на прикладі творчості Джейка Ванґнера

78

**Мирослава Безкоровайна**

Графічні мініатюри (тамбнейли) для подкастів: Принципи побудови візуальної ієрархії

90

**Наталія Давидович**

Ступені деталізації дидактичної ілюстрації на прикладі підручників англійської мови

AA 102

**Євгеній Долгополов**

Розробка шрифту на основі обмеженої джерельної бази


# ЗМІСТ

Марія Купринюк

# Специфіка використання художніх матеріалів у традиційних техніках ботанічного мистецтва

У статті розглянуто поняття наукової ботанічної ілюстрації, ботанічного мистецтва та квіткового живопису. Здійснено історичний огляд ботанічного мистецтва. Проаналізовано сучасні приклади ботанічного мистецтва в Україні та за кордоном. Описано авторський експеримент з поєднання досвідів використання художніх матеріалів, а саме: кольорових олівців, у ботанічному мистецтві та квітковому живописі. Винайдено новий підхід до ілюстрування рослин за допомогою кольорових олівців.

**Ключові слова:** ботанічне мистецтво, квітковий живопис, традиційні художні техніки, ілюстрація, кольорові олівці.

Mariia Kupryniuk

# Artistic materials in traditional botanical art techniques: specifics of usage

This article considers the concepts of botanical art, botanical illustration and floral painting. A historical survey of botanical art was carried out. Modern examples of botanical art in Ukraine and abroad were analyzed. The author's experiment on combining approaches to the use of colored pencils in flower painting and botanical art is described. A new approach to illustrate plants using colored pencils was invented.

**Key words:** botanical art, floral painting, traditional art techniques, illustration, coloured pencils.

## Термінологія: ботанічне мистецтво, наукова ботанічна ілюстрація та квітковий живопис

*“Ботанічне мистецтво — це будь-що із царства рослин, зображене у коректний спосіб”*

*Джулія Трікі, ботанічна мисткиня [15]*

***Ботанічне мистецтво —*** це специфічна ілюстраторська дисципліна. Цим поняттям окреслюють конкретну категорію зображень, тож не Wвсі малюнки рослин є ботанічним мистецтвом. Основна мета ботанічного мистецтва — естетично, точно та інформативно зобразити рослину. Тому у ботанічному мистецтві Фіснують певні правила: білий або нейтральний фон, точна передача реальних кольорів та пропорцій. Заборонено копіювати зображення з фотографій. Ілюстрації, створені за допомогою графічних редакторів (цифрове мистецтво) не визначають як ботанічне мистецтво [9].

*“Такі ілюстрації — не просто мистецтво, вони комунікують конкретно те, що потрібно для таксономічної науки”*

*Марія Воронцова, ботанікиня у ботанічних садах К’ю в Лондоні [14]*

***Наукова ботанічна ілюстрація —*** це термін для подібної до ботанічного мистецтва категорії зображень. Згадайте малюнки рослин, що ви бачили в шкільному підручнику з біології: квіти у розрізі, ілюстрації життєвого циклу рослин, зображення рослинних органів... Приблизно так виглядає наукова ботанічна ілюстрація, тільки малюнки для науковців роблять зазвичай значно більшого формату та значно більш деталізовано. Для цього ілюстратори працюють із мікроскопом або збільшувальним склом. Суть наукової ботанічної ілюстрації у дослідженні, фіксації та візуалізації даних, які потрібні науковцям [17]. Робота над ботанічними ілюстраціями, окрім високого рівня художньої майстерності, вимагає також знань з ботаніки. Ілюстратори, що працюють в стилі наукової ботанічної ілюстрації можуть водночас створювати й ботанічне мистецтво — це дотичні галузі. Натомість квітковий живопис є певною протилежністю цих двох категорій.

*Венді Голендер, “Родина Цибулевих”*

***Квітковий живопис —*** зображення, що зазвичай не відповідають вимогам ані ботанічної ілюстрації, ані ботанічного мистецтва, оскільки основна суть у втіленні творчого задуму автора [17]. Тому пропорції, кольори, фон та будь-які параметри можуть бути інтерпритовані у будь-який спосіб, допоки ми можемо ідентифікувати що це зображення є зображенням квітів.

*Катерина Білокур, “Богданівські яблука”*

## Усі ми це бачили: ботанічне мистецтво у сучасній візуальній культурі.

Не обов’язково іти на виставку, щоб побачити приклади ботанічного мистецтва. Насправді ми стикаємось із ним регулярно, достатньо заглянути в супермаркет чи аптеку. Будь-які продукти, що мають смак, запах, лікувальні чи інші корисні властивості рослинних компонентів, зазвичай матимуть на упакуванні зображення відповідних рослин, або їхніх квітів, плодів, коренів, стебел, насіння. Малюнок м’яти та коробці з трав’яним чаєм, виноградне гроно на винній етикетці, алое на баночці з косметичним кремом, ягоди на стаканчику з йогуртом, листя хлорофіліпту на коробці з розчином для лікування хворого горла. Упакування — це найпростіший приклад використання ботанічного мистецтва в графічному дизайні. Малюнки, зроблені в традиційних техніках, допомагають брендам комунікувати натуральність, користь, безпеку, крафтовість, “домашність”. Їх використовують у візуальних комунікаціях, де основою концепції є стилістика ретро. Насправді ж, ілюстрації у ботанічному стилі використовують чи не у всіх сферах дизайну: інтер’єрі, одязі, текстилі, промисловому дизайні, дизайні меблів та ювелірних прикрас.

## Зображення рослин впродовж минулих століть

Найдавніші відомі зразки ботанічного мистецтва походять із Давнього Єгипту (Кам'яний фриз із Корнаку, датований 15ст до н.е., містить 275 рельєфних зображень рослин [18]). До наших часів збереглись деякі середньовічні гербарії — збірки, що описували лікувальні властивості рослин та містили відповідні ілюстрації. Зображення тут мали вторинне значення відносно тексту. За пізнього середньовіччя зображення рослин у манускриптах стали більш реалістичними, їх часто використовували в якості декору сторінок, розміщували довкола основних ілюстрацій у релігійних текстах.

*Old English Herbal, XI ст.*

Приклади ботанічного мистецтва можна побачити й серед малюнків ***Леонардо да Вінчі*** та ***Альбрехта Дюрера.*** Роботи голландських майстрів XVI-XVII ст. є чудовими прикладами портретів рослин або ж квіткового живопису. Показовими для цього періоду будуть зображення тюльпанів, що було пов'язано із так званою Тюльпановою лихоманкою або тюльпаноманією* [7, с. 17]. В Європі 20-30 рр. XVII ст. тюльпани були рідкісним екзотичним видом з Азії. Найціннішим вважався різновид білого кольору з яскраво-червоним вкрапленням. Кілька цибулин такого тюльпану могли коштувати втричі дорожче за маєток в одному з найкращих районів Амстердаму [4, с. 173]. Це призводило до шалених спекуляцій, та врешті, коли "лихоманка" вщухла багато причетних опинились банкрутами.

*Леонардо да Вінчі. Гілочки дуба та зеленця фарбу-вального,*

XVIII та XIX століття — час розквіту ботанічного мистецтва. Найпомітнішим тут можна назвати вклад французьких художників. ***П'єр Жозеф Редуте*** — найвідоміший ботанічний ілюстратор цього періоду. Він був придворним художником та вчителем живопису королеви Марії Антуанетти, змальовував квіти із садів Версальського палацу. Пізніше, після Французької революції 1789-1799 рр., малював та вчителював для імператриці Жозефіни. Редуте "створив понад 2100 малюнків 1800 видів рослин та проілюстрував близько 50 книжок" [18], що робить його одним з найвидатніших ілюстраторів свого часу. Гербарій ***П'єра Бульярда*** "Herbier de la France" — багатотомне видання, що містить 600 ілюстрацій рослин та грибів [2]. Ця вражаюча за своїм масштабом праця — визначний приклад повноколірного офортного друку в ботанічному мистецтві. Бульярд використовував техніку "à lapoupée", принцип якої полягав у накладанні фарби різних кольорів на одну пластину. Зображення друкували за допомогою кількох пластин: однієї для чорного контуру та трьох-чотирьох для кольорових шарів поверх. Такий процес друку мав назву "Ле Блон-Готьє", за прізвищем гравера та живописця Якоба Крістофа Ле Блона, який винайшов спосіб кольорового друку за допомогою кількох кольорових шарів, практично, як у сучасному фотодруці.

*Гербарій П'єра Бульярда, іл.6*

Серед імен ботанічних митців минулих століть фігурують як чоловічі, так і жіночі імена, а серед досягнень жінок-ілюстраторок особливо вагомим є їхній дослідницький внесок. ***Марія Сибіла Меріан*** (1647-1717) — німецька ілюстраторка, що створила тритомне видання акварелей на пергаменті "Нова книга квітів" [18]. Улюбленим її об'єктом були гусені й комахи. У 52 роки вона здійснила кількамісячну подорож кораблем до Суринаму (сучасна Ґвіана), де впродовж двох років вивчала тамтешні види рослин, комах, жаб, ящірок та павуків. Повернувшись до Німеччини, сформувала видання: "Метаморфрзи комах Суринаму" ("Metamorphosis insectorum Surinamensium") [5]. Комахи на цих ілюстраціях розташовані на рослинах, на яких були знайдені у природі. Книга містить 60 гравюр та детальні описи зображених видів. Меріан не лише малювала, але й гравіювала та займалась видавництвом власних книжок. Портрет Марії Сибіли Меріан можна побачити на німецьких марках та банкнотах, на її честь також було назване дослідницьке судно [18].

*Марія Сибіла Меріан, ілюстрація до "Метаморфоз комах Суринаму"*

***Еллен Гатчінз*** (1785-1815) — перша ірландська ботанікиня й ботанічна художниця. Її робота була присвячена криптогамам — рослинам, що не мають справжніх коренів та квітів. Тобто вона вивчала водорості, мохи, лишайники тощо [16]. Вона упорядкувала список рослин своєї місцевості із 1100 видів, відкрила щонайменше 20 нових видів рослин та 2 види мушель. Сім рослин було названо на її честь. Елен листувалась із вченими-ботаніками, завдяки цьому, зокрема, збереглись відомості про її життя і працю [12]. Щороку на її Батьківщині, у Бентрі, що в графстві Корк, відбувається фестиваль "Ellen Hutchins Festival", присвячений ботаніці й ботанічному мистецтву [11].

## Чому не фотографія?

Британський фотограф Роджер Філіпс у 1977 році уклав довідник “Польові квіти Британії” [6]. Це був один з перших прикладів використання фотографії як способу ілюстрування рослин. Загалом Р. Філіпс видав кілька десятків подібних книжок про дерева, гриби, овочі, троянди, метеликів, риб та ін. На сьогоднішній день, одна з найвідоміших виставок ботанічного мистецтва — “RHS Botanical art and Photography Show”, тобто Виставка ботанічного мистецтва і фотографії Королівського садівничого товариства, має в експозиції роботи як ботанічних митців, так і фотографів. У ботанічній фотографії існують вимоги, які так само, як і в ботанічному мистецтві, спрямовані на те, аби інформативно презентувати рослину. Фотографія стала і залишається важливою частиною світу ботанічного мистецтва, проте вона не є заміною роботи художників. Фотографія документує буквально усе, а художник здатен робити відбір зображуваних елементів: упорядковувати потрібе, відкидати зайве, підкреслювати важливе.

*“Щоразу, коли ми малюємо рослину, ми виносимо рішення щодо того, що зображувати. Ми маємо досить багато знань з ботаніки, тож ми здатні під-світити найбільш важливі особливості рослини, позбутись будь-яких деталей, а також, звісно, реконструювати зразок”*

*Люсі Сміт,*
*ботанічна ілюстраторка*

## Об’єкти зображень ботанічного мистецтва: від баобабів до орхідей

Ботанічне мистецтво не обмежене лише зображенням квітів. Увесь рослинний світ: дерева, трави, мохи, водорості, лишайники, а також гриби є об’єктами ботанічного мистецтва. Крім того, ботанічне мистецтво може містити зображення тварин-запилювачів: птахів, комах тощо. Серед ботанічних митців поширена практика напрацьовування так званого “body of work*” — основного масиву роботи. Суть полягає у пошуку напрямку: власного стилю та тематики робіт. До прикладу, Венді Голендер працює над проєктом з ілюстрування родин рослин [15]. Вона компонує види однієї родини (наприклад цитрусові, цибулеві тощо) на одному аркуші намагаючись зобразити якомога більше представників цієї родини. Маріела Болдвін надихнулась дитячими казками та вирішила малювати рослини, що у них згадані: ожина (“Спляча красуня”), квасоля (“Джек та бобове стебло”), гарбуз (“Попелюшка”) та інші [15]. Джилліан Конді отримала замовлення на ілюстрування книги про баобаби. Оскільки баобаб — це не те, що можна засушити чи взяти додому, Джиліан відправилась на Мадагаскар і працювала там 6 років (2013-2019рр.). За цей час їй вдалось знайти й відобразити шість з восьми видів [15]. Дебора Лембкін спеціалізується на зображенні орхідей, вона обіймає посаду орхідейного ілюстратора у Комітеті орхідей Королівського садівничого товариства*. Комітет займається питаннями орхідейної індустрії, судить та обирає найкращі зразки. Завдання Дебори — зображати усі орхідеї, що отримують схвалення суддів. Вона змалювала вже більше 500 видів [15].



## Ботанічне мистецтво в Україні

Ботанічне мистецтво поряд із науковою ілюстрацією залишається актуальним у XXI столітті. Ботанічні митці об’єднуються у спільноти, що активно розвиваються, проводять регулярні виставки. Метою таких спільнот, окрім популяризації ботанічного мистецтва, є й привернення уваги до проблеми вимирання видів, сприяння збереженню зникаючих рослин. З 2018 року веде свою діяльність Асоціація українських художників ботанічного мистецтва. Очолює спільноту мисткиня Людмила Командир. Організація сприяє популяризації ботанічного мистецтва в Україні й світі, підтримує розвиток митців через творення спільноти, організацію виставок, заохочення молодих художників до представлення своїх робіт. Однією з цілей асоціації є вихід на міжнародний рівень та співпраця з міжнародними організаціями, проведення виставок поза межами країни. Успіхи української спільноти у міжнародній співпраці помітні з перших років діяльності асоціації. У 2018 році українські митці взяли участь у всесвітньому проєкті “Botanical Art Worldwide», в межах якого було одночасно організовано виставки ботанічного мистецтва у 25 країнах світу. У зв’язку із повномасштабним вторгненням багато українців опинились в еміграції, серед них і ботанічні митці. Українські митці закордоном продовжують брати участь у виставках асоціації: виставка 2023 року проходила в онлайн форматі. У 2024 році роботи українських митців (Людмили Командир, Ольги Корнієнко, Юлії Моісеєвої, Дарії Павленко та ін.) потрапили у каталог виставки міжнародної Асоціації ботанічних митців. Цей факт є свідченням визнання якості українського ботанічного мистецтва на міжнародному рівні.

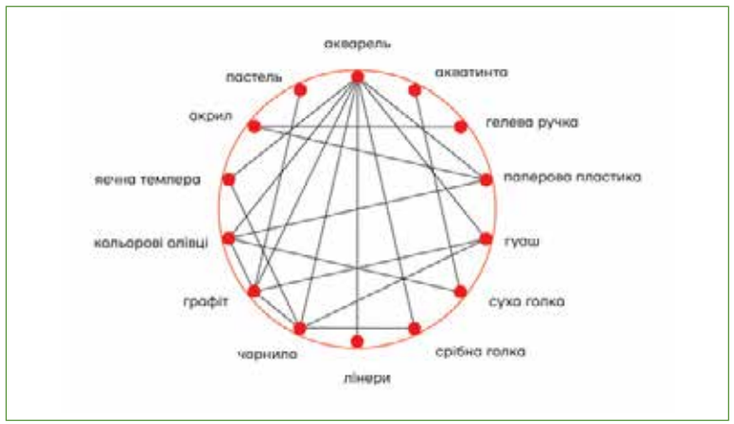
## Не лише акварель

Через те що акварель є найпопулярнішим матеріалом, існує стереотип про те, що ботанічне мистецтво малюють лише аквареллю. Водорозчинні фарби справді активно використовують впродовж всієї історії ботанічного мистецтва. Акварель має ряд переваг: мобільність, водорозчинність, компактність, варіативність технік, прозорість тощо. На прикладі робіт, що увійшли до каталогу виставки Товариства ботанічних митців (міжнародна спільнота) у 2023 році, частка акварельних робіт становить близько половини: 169 робіт з 360 [3]. В українській спільноті акварель також переважає та становить майже три чверті: 66 робіт з 89 [1]. Після аналізу 449 робіт було виявлено 25 технік, які можна розподілити на 5 категорій (Іл. 1).

| фарби | кольорові графічні матеріали | чорно-білі графічні матеріали | естамп | інше |
|---|---|---|---|---|
| акварель<br>олія<br>акрил<br>гуаш<br>темпера | кольорові олівці<br>акварельні олівці<br>олійні олівці<br>пастель | графіт/олівці<br>гелева ручка<br>лінери<br>вугілля та крейда<br>золота/срібна голка<br>чорнило (туш-перо) | офорт<br>суха голка<br>літографія<br>ксилографія<br>ліногравюра<br>акватинта | колаж/аплікація<br>паперова пластика<br>вишивка<br>пірографія<br>ювелірне мистецтво |

*Іл. 1 – Категорії технік за матеріалами (малюнок авторки)*

Окрім цих 25 технік, існують також мішані або, їх ще називають “комбіновані” техніки. Це техніки, що утворюються шляхом поєднання двох і більше звичайних технік. Серед цих поєднань є як дуже поширені, так і унікальні авторські комбінації. Популярним є поєднання акварелі та графітних олівців, коли зображення частково забарвлене. Також поєднують акварель із гуашшю, чорнилом, лінерами, гелевою ручкою, різновидами естампу та кольоровими олівцями. Загалом, більшість популярних бінарних комбінацій утворюють з аквареллю. (Іл.2) Також використовують різноманітні допоміжні матеріали, наприклад джесо, сусальне золото, дроти, тощо.




*Іл. 2 – Комбінації матеріалів у змішаних техніках (малюнок авторки)*

## Ботанічне мистецтво та кольорові олівці

*“Здатність кольорових олівців створювати тонкі тональні градації та мерехтливу прозорість незмінно чаруюча, та водночас залишається викликом...*

*Незважаючи на різноманіття доступних кольорів, точного відтінку годі й шукати, тому змішування та накладання шарів є важливими техніками для досягнення точності, якої вимагає дисципліна ботанічного мистецтва”*

*Сюзен Крістофер-Колсон, ботанічна мисткиня [13]*

Кольорові олівці є наступним за популярністю матеріалом після акварелі, хоч і зі значним відривом. Обидва матеріали є традиційними для ботанічного мистецтва і використовуються митцями тривалий час. Однак в результаті аналізу було виявлено, що різноманіття технічних підходів, притаманне акварелі, практично відсутнє у роботах, зроблених кольоровими олівцями. Ботанічні митці, що працюють із аквареллю використовують різні техніки: лесування, ала-прима, малювання на зволоженому папері, використання густої фарби, а також градіції та комбінації перерахованих підходів. Натомість у роботах кольоровими олівцями техніки подібні: тонкі рівномірні шари прямих або заокруглених штрихів, розтушовок, зроблених дрібними циклічними рухами. Автори наче намагаються імітувати олівцями акварель, використовують однакові способи штрихування.



## Невже не можна інакше? Кольорові олівці в квітковому живописі та авторські експерименти

Очевидно, що стилістичні обмеження у ботанічному мистецтві зумовлені вимогами до достовірності, точної передачі кольорів та фактур об’єктів. Згадані способи штрихування (Іл.3) найімовірніше є найбільш зручними для досягнення потрібної реалістичності, та чи завжди потрібно використовувати лише їх, аби зобразити рослину достатньо впізнавано? Чи можливо розширити стилістичний діапазон для техніки кольорових олівців? Як інакше можна використовувати кольорові олівці у ботанічному мистецтві?

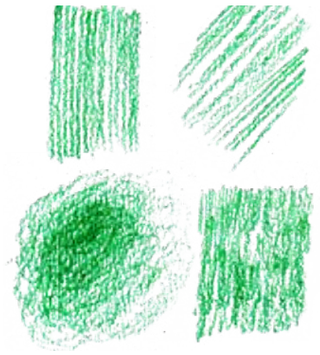
*Робота Пяві Еероли*

У пошуках відповідей на ці питання було досліджено використання кольорових олівців у квітковому живописі, де стилістичні обмеження відсутні. Фінська мисткиня ***Пяві Еерола*** створює квітковий живопис використовуючи олійні та акварельні фарби, комп’ютерне 3D моделювання та кольорові олівці. Роботи Пяві демонструють різноманіття форм штрихів, вона поєднує різні способи штрихування. Свій підхід Пяві називає вільним колоруванням (англ. Free colouring).

***Рожеріо Лупо*** — бразильський біолог та ілюстратор. У артист-тоці із Джулією Трікі він розповідає про свою практику для різних технік: *“От, наприклад, (робота) із кольоровими олівцями: мені подобається грати із формами. Абстрактні, невизначені форми... я просто вільно експериментую з ними аби побачити, що з цього можна отримати. І в ході цих експериментів я можу пізнати дуже багато, тому що тут відсутній компроміс. Я не націлений на конкретний результат, не намагаюсь досягнути чогось, це просто вільний, дуже грайливий досвід”* [16, 01:00:08]. Суть таких вправ у тому, що ви ніби випробовуєте матеріал. Ви не зображаєте жоден об’єкт, вам немає на чому зосереджуватись, тож це “зіркова мить” для прояву характеру матеріалу, коли стає видно усі його можливості й технічні нюанси.

*“Мене засмучує те, що кольорові олівці використовують лише для реплікування фотографій і те, як мало залишається простору для вільного вираження. Природа розвивається довільно, тож чому б не надати своїй творчості такої ж можливості?”*

*Пяві Еерола [10]*



*Іл.3 — способи штрихування у ботанічному мистецтві*

Спираючись на досвід Пяві Ееролі та Рожеріо Лупо як представників квіткового живопису та ботанічного мистецтва, що експериментують із кольоровими олівцями було проведено власні експерименти: випробування можливих способів штрихування з різним натиском, швидкістю, напрямками, формами штрихів, за різних способів заточування олівця (Іл.5). Створено матрицю накладання кольорів, досліджено вплив білого олівця на кольорове покриття та можливость нашаровувати кольори. Таким чином ми виявили ряд способів штрихування, що могли би бути використані у ботанічному мистецтві, але не були виявлені при аналізі робіт ботанічних митців. Звичний підхід до використання олівців у ботанічному мистецтві можна описати як статичний, оскільки митці стабільно використовують обмежений набір способів штрихування, що не передбачають різкої зміни натиску чи траєкторії руху. Поєднуючи досвід ботанічного мистецтва та квіткового живопису, на основі проведених експериментів ми можемо запропонувати динамічний підхід. Суть такого підходу полягає у комбінуванні способів штрихування, що мають відмінності у характеристиках: різну довжину, ширину, коливання сили натиску, напрямки тощо та застосуванні цих комбінацій в ілюструванні рослин із дотриманням загальних правил ботанічного мистецтва (Іл.4). Таким чином ми дотримуємо вимог щодо нейтрального фону, точних пропорцій та кольорів, при цьому технічно урізноманітнюємо стилістику виконання незвичними комбінаціями штрихувань.

*Іл. 4 – Використання комбінації способів штрихування у ботанічному мистецтві (малюнок авторки*

## Висновки

Шляхом експерименту, поєднавши динамічні підходи до використання матеріалів, притаманні квітковому живопису, із принципами ботанічного мистецтва ми отримали новий метод ілюстрування рослин кольоровими олівцями. Отриманий підхід показує, що не обов'язково використовувати лише один спосіб штрихування, щоб отримати достовірне впізнаване зображення. кожен матеріал має щось, що відрізняє його від інших: шум кольорового олівця, текучість і динаміка акварелі тощо — певні особливості, які можуть впливати на процес роботи і на кінцевий результат. Ці особливості ми можемо як підкреслювати, так і частково нівелювати (обираючи відповідно більш динамічний чи статичний підхід до використання матеріалу). Нівелюючи особливості, ми уподібнюємо техніки, підкреслюючи — урізноманітнюємо візуальну мову. Обираючи матеріал для конкретної роботи з урахуванням його особливостей, ми можемо передбачити, який вплив вони матимуть на кінцеве зображення. Це дає можливість свідомо використовувати ці особливості як переваги матеріалу в роботі.

*Іл.5 — експериментальний аркуш №1 (малюнок авторки)*

***Джерела***


1. Каталог виставки ботанічного мистецтва Асоціації українських художників ботанічного мистецтва. Київ: Національний науково-природничий музей НАН України: 28 листопада 2023.

2. **Bulliard P.** Herbier de la France. Paris: 1780-1793pp. Holding Institution: New York Botanical Garden, LuEsther T. Mertz Library. Date Scanned: 01.28.2008. URL: https://www.biodiversitylibrary.org/item/25302#page/25/mode/1up (дата звернення: 28.04.2024).

3. Catalogue of "Plantae 2023" exhibition of botanical art.Society of Botanical Artists. London: Mall Galleries: 2023.URL: https://www.soc-botanical-artists.org/exhibitions/plantae-2023/ (дата звернення: 15.03.2024)

4. **Cluitmans L.** On the Necessity of Gardening. An ABC of Art, Botany and Cultivation. Valiz, Amsterdam. 2021. 240p

5. **Merian M. S.** Metamorphosis insectorum surinamensium. Amsterdam: 1705. Holding Institution: Smithsonian Libraries and Archives. Sponsor: Biodiversity Heritage Library. Date Scanned: 02.20.2013 URL:https://www.biodiversitylibrary.org/item/129308#page/184/mode/1up (дата звернення: 02.05.2024)

6. **Phillips R.** Wild Flowers of Britain. 1977. URL:https://archive.org/details/wildflowersofbri0000roge/mode/2up?view=theater (дата звернення: 01.05.2024)

7. **Simblet S.** Botany for the artist: an inspirational guide to drawing plants. New York: DK Publishing: 2010. 256p.

8. **Thornton, R.J.** Temple of Flora, or, Garden of the botanist, poet, painter, and philosopher. London: Dr. Thornton, 1812. 226p.URL: https://archive.org/details/gri_33125012607053/page/n13/mode/2up (дата звернення: 28.10.2024)

9. Правила подання заявки на членство до Асоціації українських художників ботанічного мистецтва.URL:https://www.botanica-lartua.com/?page_id=31229 (дата звернення: 19.11.2024)

10. Eerola P. Joy of nature in colored pencils, 03.03.2022 URL: https://www.peonyandparakeet.com/blog/page/5/ (дата звернення: 07.05.2024).

11. Ellen Hutchins Festival: a festival celebrating botany, botanical art and the beauty of Bantry Bay. URL: https://ellenhutchins.com/ellen-hutchins-festival/ (дата звернення: 01.05.2024)

12. Hutchins E. letters to the botanists Mackay and Turner. 1811-1813. URL: https://ellenhutchins.com/ellens-letters/ (дата звернення: 10.03.2024)

13. Susan Christopher–Caulson. Portfolio. URL: https://www.susanchristophercoulson.co.uk/portfolio (дата звернення: 21.11.2024)

14. Smith L. What is Botanical Art? Royal Botanic Gardens Kew. 25.04.2019. URL:https://www.youtube.com/watch?v=_B6yRD-DxOzw&ab_channel=RoyalBotanicGardens%2CKew (дата звернення: 26.11.2023)

15. Trickey J. Botanical art talks: Best bits 2021. 16.01.2022 https://www.youtube.com/watch?v=VYY7bZdDaug&t=256s&ab_channel=JuliaTrickey (дата звер-нення: 07.03.2024)

16. Trickey J. Botanical art talks: Best bits 2023. 18.01.2024 URL:https://www.juliatrickey.co.uk/talks (дата звернення: 07.03.2024)

17. Tyrrell K. What's the difference between botanical art, botanical illustration, botanical painting and flower painting? URL:https://www.botanicalartandartists.com/what-is-botanical-art.html (дата звернення: 26.11.2023)

18. Watters C. A History of Botanical Art. United States Botanical Garden. 02.11.2022. URL:https://www.youtube.com/watch?v=SPfe86OeoqA&t=191s&ab_channel=UnitedStatesBotanicGarden (дата звернення: 29.11.2023)

# Постобробка фотографій в рекрутингових кампаніях сил оборони України 22-24 рр.


## Назарій Савонік



У статті розглядається постобробка фотографії в рекрутингових матеріалах сил оборони України 2022-2024 рр., як дуже важливий засіб впливу на сприйняття візуальної інформації. В ній досліджено ключові особливості та методи постобробки фотографії в рекрутингових кампаніях сил оборони України, причини і передумови їх актуального вигляду. Також розглянуто тему доцільності використання різного рівня редагованих фотографії, та наскільки це може впливати на вигляд, вплив, сенсову наповненість тої чи іншої рекрутингової кампанії.



**Ключові слова**: постобробка, фотографія, рекрутинг, сили оборони, армія, гейміфікація, підрозділ, рекламна кампанія.

# Post-processing of photographs in recruiting campaigns of the Defense Forces of Ukraine 22-24.


## Nazarii Savonik



The article examines the post-processing of photographs in the recruiting materials of the Defense Forces of Ukraine 2022-2024, as a very important means of influencing the perception of visual information. It examines the key features and methods of post-processing photographs in the recruiting campaigns of the Defense Forces of Ukraine, the reasons and prerequisites for their current appearance. It also examines the topic of the appropriateness of using different levels of edited photographs, and how much this can affect the appearance, impact, and meaningfulness of a particular recruiting campaign.



**Keywords:** post-processing, photography, recruiting, defense forces, army, gamification, units, advertising campaign.

# Рекрутинг

Сьогодні, в час повномасштабного вторгнення РФ на територію України, військова тема і дотичні до неї стали актуальними як ніколи. Для повноцінного функціонування сил оборони, необхідно залучати методи поповнення особового складу, серед яких: мобілізація, військові навчальні заклади, служба за контрактом. Але особливу роль в цьому процесі займає рекрутинг. Вичерпну відповідь про цей процес дає видання «Армія FM», яке пише: «Наче пошук роботи у цивільному житті, так можна описати рекрутинг до війська. Українські бригади, частини та підрозділи ведуть активну кампанію з пошуку мотивованих українців. Кейси деяких бригад, як от Третьої Штурмової (Іл. 1) чи «Азову» (Іл. 2), дуже показові. Вони не тільки стали впізнаваними за своєю рекламою, але й продемонстрували, як слід працювати з населенням та пояснювати, чому варто долучатися до армії». Тобто, мова йде не про примус, а про особисту мотивацію і бажання служити в армія, тим паче під час війни. Тому вже вищезгадані бригади та ін. опановують весь потенціал цього інструменту — рекрутингу, який спрямований на забезпечення гнучкості у виборі військової кар'єри, підвищення мотивації та зменшення тиску в процесі набору. Для залучення людей та роз'яснення всіх переваг стати до лав сил оборони у візуальній комунікації тактичних військових з'єднань використовують промо-ролики, сайти, дописи в соцмережах, зовнішня реклама. Все це в сумі працює не лише на набір людей, але й слугує методом переконання, відображенням настрою часу та просуванням певних ідей. [1]

Також за допомогою рекрутингових кампаній підрозділи сил оборони мають можливість спрямовувати інформацію про себе, про свої звершення, здобутки та потреби на різних рівнях своєї діяльності.

Іл. 1. Рекрутингова кампанія 3-ї ОШБр

Іл. 2. Рекрутингова кампанія бригади НГУ «Азов»



# Сучасний вигляд

Нинішні рекрутингові кампанії були створена на фоні рішення української влади дозволяти бригадам самостійно займатись пошуками кадрів в обіхід ТЦК (Територіальний центр комплектування та соціальної підтримки): «Унікальним для України є те, що більш ніж 130 військовим бригадам тепер дозволено безпосередньо шукати новобранців — взагалі уникаючи національних призовних пунктів. 3-тя десантно-штурмова бригада звернулася до пересічних громадян і показала їм, якими б вони були солдатами, якби пішли добровольцями до «найкращої бойової частини України». [8]

Нове слово в візуальній мові українських рекрутингових кампаній сказала Третя окрема Штурмова бригада з її новим підходом.

Так, їм дійсно варто віддати пальму першості в питанні продуманих візуальних рекрутингових кампаній, але з певними нюансами, про які в особистій розмові розповів Віктор Грудаков — співавтор оновленого візуального стилю 93-ї окремої механізованої бригада «Холодний Яр». Він говорив, що цю тенденцію з зображенням гейміфікованих рекрутингових кампаній почали Третя Штурмова бригада. Але якщо йти ще глибше, то це історія з ігрової індустрії, а саме з гри «Call of Duty: Warzone» (Іл. 3). Вони розвивали візуальний ряд, коли ти маєш вигляд не просто типового військвого, а урізномантнюєш свій образ різними масками, патчами. Розроблиники розвивали свою гру і зробили з нех таку около мілітарну модну тусовку. Але якщо йти ще глибше, то це все з армії США, але пізніше ця тенденція перебралась в ігрову індустрію яка дала вигляду військовослужбовців новий поштовх — кінематографічний, постерний візуал.

Першими в України, хто взяв це в свій арсенал — 3-я ОШБр і «Азов». Вони робили візуальні образи які відрізняються якісним підходом. В свою чергу багато підрозділів хто створювали різні колажі, але вони всі були страшезні просто. І вони це зробили — використали цей підхід, який робили в геймінгу. Далі всі, ну як як сказати, мені дуже не подобається коли кажуть що всі почали повторювати за ними, тому що це, умовно, загальний розвиток жанру зображення військового. Тобто, якби не вони, то це взяв би хтось інший.

Іл. 3. Постер «Call of Duty: Warzone»

# Рекрутингові кампанії

Для дослідження обрано низку рекрутингових кампаній сил оборони України, які були створені в період російсько-української війни, в проміжку 2022-2024 рр. Цей список не є повним і вичерпним, так як деякі підрозділи можуть друкувати свої матеріали і розміщувати локально в своїх рекрутингових центрах, або ж навпаки — лише в своїх соцмережах. Тому перелік створений з найпопулярніших кампаній, які мали медійний успіх, та багато хто про них міг дізнатись. Далі їх список:

- **3 ОШБр;**
- **АЗОВ;**
- **«Гвардія наступу»;**
- **«Братство»;**
- **93 ОМБр;**
- **80 ОДШБр;**
- **79 ОДШБр;**
- **67 ОМБр;**
- **46 ОАБр;**
- **Прикордонна служба;**
- **24 ОМБр;**
- **71 ОЄБр;**
- **«Хартія»;**
- **92 ОШБр;**
- **СБС;**
- **НАСВ;**
- **ДШВ;**
- **95 ОДШБр;**
- **38 ОБМП;**
- **25 ОПДБр;**
- **5 ОШБр;**

# Методи постобробки

Далі наведені методи постобробки, що найчастіше використовуються у рекрутингових кампаніях досліджуваних рекрутингових кампаній. Дані отримані шляхом спостереження та детального вивчення фото, що використовуються в промоційних матеріалах, а також від, власне, авторів рекрутингових кампаній, які погодились про це розповісти в приватних розмовах. Далі наведені методи, їх популярність (Іл.6) (відсоток показує співвідношення числа підрозділів, які використовують метод до їх загальної кількості), опис, та в якому вигляді їх використовують:

**Колажування (85,7%)** — це прийом, який полягає в поєднанні декількох фотографій, або їх частин в одне ціле, створюючи нове зображення. Серед досліджених кампаній являється найпоширенішим методом постобробки фотографій. Це не є дивним, так як багато з них наслідують кіно та ігрові постери Перевагою методу є можливість поєднати різні кадри, створюючи при цьому різноманітні сюжети, або ж показати в одному фото те, що неможливо відтворити при звичайні зйомці, або ж помістити декілька військових на один кадр, знятих в різних умовах, з різним освітленням. Тобто, колажування — інструмент, який дозволяє створити зображення яких в реальності не існує, або ж складно відзняти, що є перевагою для рекрутингового фото, так як створити умови бою, або ж показати в кадрі інші воєнні атрибути доволі складно, а інколи, навіть небезпечно.

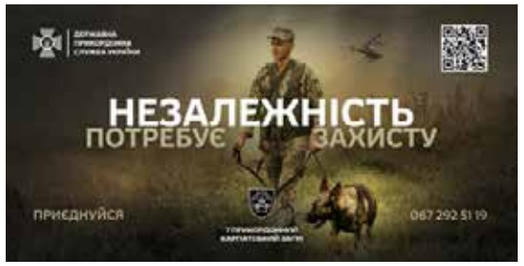
**Художні ефекти (76,1%)** — додавання до рекрутингової фотографії ефектів диму, туману, вогню, іскор, засвічення є дуже популярними в жанрі. Так як це не складний прийом, за допомогою якого можна додати драматичної атмосфери в кадр, акцентувати не чомусь увагу глядача, додати динаміки зображеному. Поле бою просякнуте цими природніми ефектами, але фіксувати їх на камеру є небезпечним, тому, їх зачасту додають при постобробці в популярних графічних та фоторедакторах. Але з ефектами варто бути обережним, бо невдале використання може видати нереалістичність зображуваного. Вони мають відповідати контексту фото та його освітленню.

**Додавання інших об'єктів (57,1%)** — Ще один з методів, яким послуговуються більше половини досліджуваних підрозділів. Мова йде саме про додавання різної техніки, дронів, зброї і т. ін., що дуже складно відтворити в умовах зйомки з постановкою. Варіант безпрограшний, так як це додає візуальної привабливості зображуваному, масштабності подіям і певної драматичності. Такі речі завжди несуть асоціацію з силою, рухом та можуть посилити динаміку навіть у статичних сценах. Ще однією перевагою використання цього методу в рекрутинговій фотографії є створення асоціації з професією військового, їхнім средовищем, підвищує престиж фаху, так як робота пов'язана з сучасними озброєннями, новітніми технологіями та сучасною технікою. Яскравий приклад можна побачити в рекламі тої ж 3-ї ОШБр «Залітай в третю Штурмову» [8]

**Оригінальні фото (38 %)** — не виправдано мало поширений метод, так як має багато переваг, але, заради справедливості варто зазначити, що складний у якісному виконанні. Основною його перевагою є автентичність зображуваного, що викликає більше довіри в глядача, викликає відчуття реальності на фото. Це є особливо важливим показником для армії як для роботодавця — демонстрація своєї прозорості та щирості. На відміну від надміру навантажених ефектами зображень, оригінальні фото не викликатимуть ефекту певної «фальшивості» та прагнення від вас щось приховати. Саме такі фото сприяють побудові більш людиноорієнтованого підходу до набору рекрутів, так і до армії, як до основного роботодавця країни в час війни. Найбільш виражений цей відхід є в бригади «Хартія» [6] і меншою мірою в «Братства» та ін.

**Акцент експозицією (28,5 %)** — це спосіб налаштування освітленості, контрасту або тіні в кадрі таким чином, щоб привернути увагу гляда-

ча до певної частини зображення. Основними категоріями методу є занижена (undexposed) або завищена (overexposed) експозиція, що на конкретних частинах кадру створити візуальний інтерес і спрямовувати увагу. Найяскравіший приклад використання серед досліджуваних підрозділів належить «Прикордонній службі». (Іл. 4)



Іл. 4. Рекрутинг державної прикордонної служби

**Додане контрове світло (19 %)** — один із методів роботи над освітлення у фотографії і полягає в домальовуванні контрового світла на об'єктах, для посилення чи його імітації. Це світло розташовується позаду об'єкта і створює певний ефект світлового обрамлення, який його виділяє і додає фотографії виразності. Часто на фото присутнє контрове світло з самої зйомки, але його часто посилюють регулюванням яскравості, контрасту, або ж локальної експозиції. В інших випадках світло можна додати вже на постоброці, умовно кажучи з нуля. Цей прийом дає чіткий контур об'єктам, відокремлює їх від фону, додає об'єму, глибини та певної драматичності, кінематографічності зображенню. Спосіб дозволяє підкреслити певні деталі кадру, або ж компенсувати недостатнє освітлення під час зйомки фотографії. Серед досліджуваних рекрутингових кампаній часто використовується з методом колажування та додавання художніх ефектів, як в рекламі 3-ї ОШБр, 93-ї ОМБР, та ін.

**Тонування (9,5 %)** — метод зміни загальної кольорової гами фотографії, який додає певний відтінок до зображення або його частин. Це можна робити як в чорно-білій так і в кольоровій фотографії, що створить певний естетичний ефект, посилить атмосферу. Метод дуже нагадує естетику фільмів та відеоігор 2000-2010 рр., коли до зображення застосовували загальний кольоровий фільтр і вся кольорова палітра відбувалась на нюансах, як до прикладу «Far Cry 2», «Fallout 3».

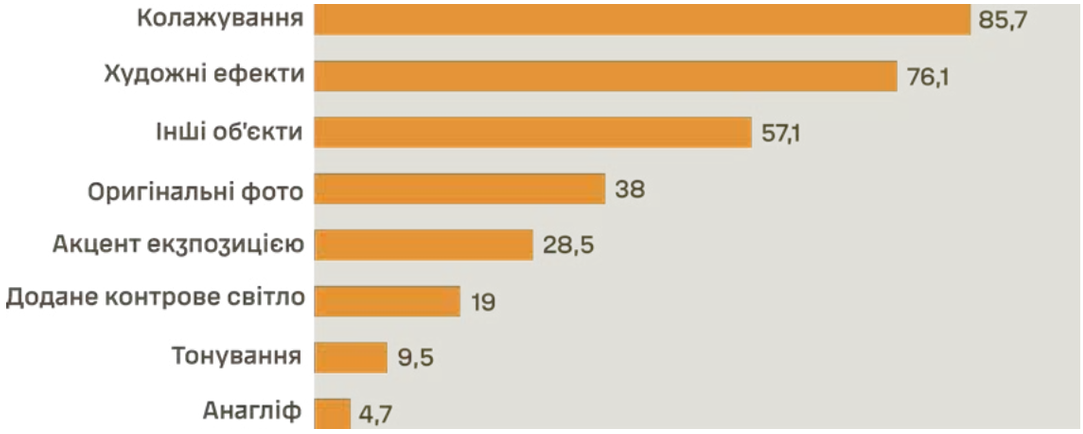
**Анагліф (4,7%)** — найменш використовуваний метод. Можна спостерігати тільки в рекламі 67 ОМБр (Іл. 5). Це прийом, який імітує стереоскопічне зображення, яке використовується для перегляду фільмів у форматі 3D. В процесі відбувається розділення фото на два канали, зазвичай це червоний і синій. Прийому був дуже популярний в середині минулого десятиліття, але його актуальність зменшилась через розвиток новітніх технологій, проте його досі використовують як елемент ретро-естетики для створення нестандартних зображень та досягнення ностальгічного ефекту.

Іл. 5. Рекрутинг 67-ї ОМБр

Окремо, за межами цих пунктів також варто згадати про загальну кольорокорекцію. Цей метод редагування фото має важливу роль в жанрі військової фотографії, так як вона має не лише інформувати, а й мотивувати, передавати закладену в неї емоцію, відповідати іміджу сил оборони України. Тому якісне налаштування кольорів допоможе підкреслити ключові задуми фотографії і виконує такий список завдань: передача атмосфери, акцент на ключових деталях, фокусування уваги, створення естетично привабливого зображення. З досліджених підрозділів, цим методом послуговуються всі, хто створюють свої рекрутингові кампанії з використанням фото. Це є свого роду основою для подальших нашарувань ефектів та сенсів.

# Реакція

Одним із рушіїв дослідження стали змішані відгуки про новостворені рекрутингові кампанії. Одні з захватом розповідають про новий підхід в армії до створення такої реклами, інші ж — засуджують. До прикладу: слова головного дизайнера ЗСУ Тараса Іщика, який так висловлювався про роботу 3-ї ОШБр, відповідно і про схожий підхід інших бригад: «Вони (3-я ОШБр) зайняли дуже хорошу нішу по візуальному образу, добто: гейміфіковані, круті бійці і командири — це якраз той образ, який зафіксувався в суспільсті. І зараз, якби хтось думав би над чимось іншим, досить складно відійти в інший бік, Щоб сформувати якусь точку диференціації, тобто чимось відрізнятися від них. [4] Або ж слова Героя



Іл. 6. Популярність використання методів постоброки серед досліджуваних кампаній %

України Вадима Сухаревського про важливість подібних заходів: «У нас є реклама пива, є реклама тампонів, а де реклама армії? Коли вона буде в вечірньому ефірі, посеред загальної реклами — гарний, якісний відеоролик і буде регулярно і буде широкий вибір от тоді ми поговоримо про те, що в нас щось змінилось ». [5] Керівниця служби зв'язків з громадськістю 3-ї ОШБр Христина Бондаренко так говорить про їхній підхід: «Це сучасна війна, яка вимагає від нас більшої відкритості. Нам потрібно комерціалізувати та продавати ідею про те, що бути в армії – це круто». На захист цієї позиції також висловився артдиректор 3-ї ОШБр Влад Кулик: «Так, війна жахлива. Ми не романтизуємо те, що ви вб'єте ворога, але ми романтизуємо те, що у вас залишаться хороші спогади після війни. У вас будуть друзі, у вас будуть зв'язки, у вас буде багато всього. Ми повинні це збалансувати.» «Ми хотіли створити якийсь світлий настрій, — сказав головний дизайнер Дмитро, який попросив назвати його лише на ім'я через делікатність його військової роботи. — Люди думають, що це якийсь трюк, щоб затягнути тебе в бригаду, дати тобі багнет і воювати в окопах. Ми хотіли сказати, мовляв, війна – це не завжди кров і смерть або хлопці, що воюють. Іноді ти просто розслабляєшся і навчаєшся». [3] З іншої сторони присутня критика такого підходу, так як наявні рекрутингові кампанії не відповідають дійсності армії і не відображають справжнього її вигляду. Про це стаття журналіста Павла Казаріна «Як припинити боятись та полюбити піксель». В ній він говорить: «25 місяців тому я судив про війну з фільмів та комп'ютерних ігор. Не повторюйте моїх помилок. Війна не схожа ні на те, ні на інше. Ми не стріляємо з ранку до вечора. Не здійснюємо подвиги в режимі 24/7. Ми абсолютно необов'язково виглядаємо епічно і точно не нагадуємо ваших улюблених кіногероїв. Коли зніматимуть фільм про цю війну – нас не покличуть навіть у масовку. А ще я не дивлюся телевізор. Річ не в тім, що там немає сюжетів про армію. Проблема в тому, що у цих сюжетах немає армії. Героями цих сюжетів можна захоплюватись. Їх можна обожнювати. Але з ними неможливо себе співвіднести. Якби я дивився ці сюжети, то неймовірно боявся б армії. Кожна історія нагадує кульмінацію блокбастера. Кожен герой – молодого грецького бога. Я б додивлявся кожен матеріал із дивовижною сумішшю захоплення та сорому. А ще — із гострим почуттям невідповідності себе побаченому. І так — я був би певен, що не народжений для війни.» [9] Тому це питання ще можна розглядати через призму етики та соціальної відповідальності авторів, як роблять ці рекрутингові кампанії: наскільки зображене відповідає дійсності і чи взагалі тут потрібна Щира правда в зображуваному? [2]



# Доречність використання

У зв'зку з різним сприйняттям вигляду сучаних рекрутингових кампаній, виникає питання доцільності використання потсобробки фотографій, яка створює той самий «гейміфікований» вигляд рекрутингових кампаній. Щоб відповісти на нього, в рамках дослідження було проведено низку інтерв'ю з різними експертами, що так чи інакше дотичні до сфери рекрутингу: творці рекрутингових кампаній, засновики дизайн-бюро, медійники, діючі військовослужбовці та ін. Адріан Рибчинський, засновник дизайн-бюро «Directa», та співавтор ребрендингу НАСВ так відповів на це питання: «Яке завдання постера, будь якого: піднести дух, закликати, показати Що чоловіки мають відповідальність, забов'язання перед країною, перед всіма її мешканцями — захищати її. І коли це є типічні клішейні постери, які показують одне і теж, або нудні тексти, то в сприйнятті людей це може відлякувати. Але коли військовозабов'язаний, або простий мешканець бачить, власне, постер який виглядає круто, який дає надію, або відкриває внутрішній потенціал, Що от я також таким маю бути. Тому я не вважаю, що це є викривленням, це навпаки заохотити людей — цей рекрутинг. Він має працювати на те, щоб зацікавити, відкрити потенціал людей, які ніколи б не подумали про армію. Це може бути за допомогою фотографії з певними комп'ютерними ефектами і т.д. Армія — це не тільки питання воювати, це ж може бути і менеджмент, дрони, або інші заходи. Потрібно також людям пояснити, що армія — це не тільки про те що ти на «нулі», на фронті, а можливо ще є якісь інші посади: кожен має свій потенціал і може використати в цій справі. Тому, будь-які методи графічного зображення, копірайтингу, фотографії чи сторітейлінгу, вони, мені здається, є доречними.

Вдалось поспілкуватись з Ігорем — діючим військовослужбовцем бригади «Азов», своє прізвище він не захотів озвучувати, але дав відповідь на питання доречності використання різних методів постобробки: «Конкретно по Азову, як і по 3-й ОШБр можу сказати, що ніде не кажуть «буде дуже весело, ти взагалі не загинеш і у нас респавн в Краматорську». У бригад достатньо медійного продукту і про тяготи, ризики, про випробування. Навіть відбір показують тяжчим ніж він є, Щоб відсіяти тих, хто не готовий до цього. Жодна рекрутингова стратегія не бреше, вона лише показує речі у вигідному світлі, але ти можеш бачити війну так само, якщо ти зможеш психічно себе налаштувати. Війна звісно штука тяжка і огидна, але все ж тут достатньо простору для Щирої романтизації. Про війну можна судити лише по війні, але показуючи війну виключно страшною, огидною і безвихідною —

жодна реклама не працюватиме. Якщо ставитись до цього як до продукту, то ніхто не буде купувати телефон, на рекламі якого буде написано «батарейка слабенька, камера погана, на морозі лагає». Мені взагалі цікаво, яким чином можна сприймати війну лише по кіно і тіктоках під фонк. У всіх з більш-менш критичним мисленням має бути розуміння, що хорошого буде мало. Але водночас правильне налаштування себе і своєї мотивації може перетворити цей досвід на веселий, навіть драйвовий. Наступна відповідь належить Віктору Грудакову — співавтору візуалу рекрутингової кампанії для 93-ї ОМБр «Холодний Яр»: «Дивіться, я не думаю, що це недоречно. Загалом, не доречно — це реклама казино, вони всюди, от що недоречно. Де з'являється реклама і історія загалом про маркетинг? Маркетинг з'являється там, де є потреба. Інколи з'являється продукт, який і створює цю потребу, але інколи потреба з'являється у людей просто так. В нас — в українців, з'явилась потреба воювати. Певні закони, і загальна суспільно-політична ситуація говорить, що не всі одразу були готові взяти до рук зброю, декому потрібно просто розповісти про службу і т.д. У нас достатня кількість ютуб-відео, різних матеріалів, які розповідають реальну історію, як це відбувається насправді, але коли ми доходимо до питання: ми хочемо, щоб люди до нас прийшли, то там не працює історія просто показати фотографії. Ми це вже бачили і це нікому не цікаво. Тому, ми Шукаємо способи як зробити картинку яскравішою, щоб її помітили. Шукаємо методи, вводимо геймифікацію, знаходимо зображення реальності трошки кращої, так як фільм і насправді кіно може бути різне: може бути сумне, веселе. Але в нас немає претензій до того, що в фільмі гарно поставлене світло і там люди, які говорять, по суті, неправду. Ми це сприймаємо як спосіб розповісти історію. Правильно? Тут так само: ми використовуємо певні методи: створення цікавішого зображення, розповісти історію, розповісти про себе, хто ми такі та як ми себе представляємо.

Загалом, з всього переліку інтерв'ю, що є в повному тексті дослідження можна виділити такі цілі та задачі, які допомагає виконувати постобробка фотографій в рекрутингових кампаніях:

- створення ідеалізованого образу армії;
- романтизація армії та війни;
- підвищення візуальної привабливості;
- імплементація нових сенсів;
- створення емоційного ефекту;
- формування іміджу та бренду.



# Висновки

В процесі дослідження проведено аналіз 21-ї рекрутингової кампанії до сил оборони на предмет постобробки фотографії, та визначено основні її методи, особливості та причини і передумови актуального вигляду. Досліджено популярність цих методів, та їх поширення серед вищезгаданих кампаній. Спростовано думку про те, що в рекрутинових кампаніях потрібно використовувати обмежену кількість постобробки фотографій, так як саме вона формує «гейміфікований» образ армії , що, в свою чергу, формувало б правдивий вигляд зображеного та репрезентації війни. Інколи використання постобробки не тільки не варто обмежувати, але й всіляко заохочувати та поширювати такий підхід, так як він несе в собі великі можливості для формування іміджу та бренду сил оборони України, поширення закладених в рекрутингові кампанії ідей та сенсів, та й взагалі — підвищує візуальну привабливість армії.

## Список використаних джерел:


1. **ART AND PROPAGANDA IN AN AGE OF WAR: THE ROLE OF POSTERS** URL: https://www.researchgate.net/publication/272776380_ART_AND_PROPAGANDA_IN_AN_AGE_OF_WAR_THE_ROLE_OF_POSTERS (Дата звернення: 15.04.24)
2. **Етика та соціальна відповідальність дизайнера** URL: https://open.spotify.com/episode/2msJZCRUaf9D7YjvfQW5Te?si=e5897f285be24be3 (Дата звернення: 09.04.24)
3. **«Жінка тут – трофей»: реклама Третьої штурмової викликала хвилю критики – Що не сподобалося українцям** URL: https://tsn.ua/ukrayina/zhinka-tut-trofey-reklama-tretoyi-shturmovoyi-viklikala-hvilyu-kritiku-scho-ne-spodobalosya-2680500.html (Дата звернення: 15.10.24)
4. **Лого російської армії вкрадене з дешевих фотостоків – ІЩИК | ВЕЧІР СЕРЕДИ** URL: https://www.youtube.com/watch?v=c5xv949Wt0k (Дата звернення: 03.10.24)
5. **ПЕРШИМ в історії ЗНИЩ*В р0с1ян / звільнення ДОНЕЦЬКА/ЄВРОМАЙДАН врятував ЗСУ/ місія в ІРАКУ** URL: https://www.youtube.com/watch?v=A2VQ1Y8E6a0 (Дата звернення 18.04.24)
6. **Приєднуйся до Хартії — Цінуємо кожного та створюємо умови для застосування навичок для досягнення спільної мети** URL: https://www.khartiia.org (Дата звернення: 11.03.24)
7. **Рекрутинг в Україні: Що варто знати** URL: https://www.armyfm.com.ua/ua/rekruting-v-ukraini-shho-varto-znati/ (Дата звернення: 24.08.24)
8. **Стань Частиною 3 ОШБр | Доєднуйся до 3 ОШБр** URL: https://ab3.army (Дата звернення: 11.03.24)
9. **Як припинити боятися та полюбити піксель** URL: https://www.pravda.com.ua/articles/2024/05/19/7456340/ (Дата звернення:30.04.24)

# ГРАФІЧНИЙ РОМАН БЕЗ РАМОК: СТРУКТУРА ТА ПОСЛІДОВНІСТЬ ІСТОРІЇ

## GRAPHIC NOVEL WITHOUT FRAMES: STRUCTURE AND SEQUENCE OF STORY


**Abstracts**

The research focuses on the structure and sequence of a frameless graphic novel. Visual narratives and their parts that are completely devoid of frames and the principles of their construction are studied. As a result, eleven methods for creating a frameless story were derived. These methods were tested and implemented, their level of straightforwardness or metaphoricality was determined, and various combinations of these methods were tested. The context and peculiarities of their use are outlined.



**Keywords:** frameless graphic novel, framelessness, scene, structure, sequence of scenes, method of scene distribution, metaphoricality, straightforwardness.



**Анотація**

Дослідження зосереджено на структурі та послідовності графічного роману без рамок. Вивчено візуальні оповіді та їх частини, повністю позбавлені рамок, та принципи їх конструювання. В результаті, виведено одинадцять методів творення безрамкової історії. Проведено тестування та реалізація цих методів, визначення рівня їхньої прямолінійності чи метафоричності, а також тестування різноманітних комбінацій цих методів. Окреслено контекст та особливості їх використання.



**Ключові слова:** графічний роман без рамок, безрамковість, сцена, структура, послідовність сцен, метод розподілення сцен, метафоричність, прямолінійність.

# ГРАФІЧНИЙ РОМАН, ЯК ЗАСІБ ВІЗУАЛЬНОЇ ОПОВІДІ

## дослідження поняття «графічний роман»

Іл. 1. Сплеш-сторінка. Beneficio (2020)

Графічний роман поєднує в собі риси Англо-Американських, Франко-Бельгійських та Японських мальованих історій і може бути доволі різностороннім завдяки цьому змішенню технік та культур. Загалом, жанрових обмежень графічний роман не має, так само як і не має обмежень в художньому втіленні чи конструкції. Тим не менш, важливим залишається послідовність історії, передача емоцій та динаміки.

Саме для цього й були створені рамки. Всередині них поміщаються «слайди (панелі)», тобто послідовні ілюстровані сцени. Вони дозволяють читачу відслідковувати сюжет. Також рамки дозволяють раціонально розподіляти простір сторінки та вміщувати велику кількість сюжетних подій на одній площині. Це було необхідно для того, щоб зменшити об'єми коміксу\манґи та здешевити друк, а також прискорити або ж сповільнити ковзання ока читача там, де це потрібно. Рамка — це обмежуюча форма, яка відділяє одну ілюстровану сцену від іншої. Існує багато видань з візуальними історіями, які побудовані за принципом: прямокутні рамки формують певну послідовність сцен, що одна за одною ведуть нас ниткою сюжету.

Іл. 2. Безрамкові експерименти. «Тіні забутих предків» Валерії Шленчак



**Чи існують графічні романи БЕЗ рамкування?** Після детального дослідження та пошуків було виявлено, що більшість графічних романів використовують одну чи дві сторінки без фреймів. Вони називаються «сплеш-сторінками» (Іл. 1) та з'являються в кульмінаційних частинах історії. Набагато менша кількість робіт містить приблизно 10-15% нерамкованих сторінок, в той час, коли інші сторінки містять рамки та поділені на «кадри». Зрештою, всього декілька графічних романів, таких як «Неправильне місце» Бречта Евенса та «Тіні забутих предків» Валерії Шленчак (Іл. 2) можна назвати експериментальними і їх художній наратив відрізняється своєю плавністю. Хоча і вони іноді містять прямокутні або хмароподібні сегменти, в яких розміщується декілька різних ілюстрованих сцен.

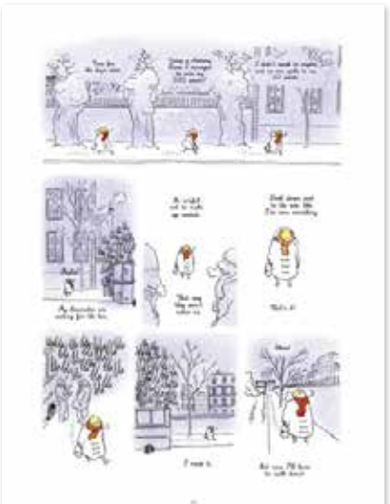
**А якщо створити графічний роман ЗОВСІМ без рамок?** Тобто без використання прямокутників, або інших геометричних форм для вписування в них сцен. Які методи та прийоми доведеться використовувати автору, щоб розділити композицію сторінки на сцени, структурувати їх та вибудувати певну послідовність? Бо якщо на всіх сторінках буде зображена лише одна сцена, тоді цей кадр стане просто ілюстрацією з текстовими хмаринками. Чи цей формат подачі історії все-ще вважатиметься графічним романом? Яким чином побудувати цілісну історію, не використавши жодної рамки? Якщо графічні романи, що частково відмовляються від рамок існують, тоді чи можливо повністю від них відмовитися, зберігши при цьому послідовність та цілісність сюжету?

Можливо. І в цьому дозволять впевнитись зібрані методи, якими користуються ілюстратори, що створюють свої розгорти без рамок. А також нові, виведені під час дослідження властивостей цих рамок, що дають змогу втілити їх в інших формах.

Як вже йшлося: графічних романів, повністю позбавлених рамок обмаль. При цьому навіть ті графічні романи, які не мають чітких обмежуючих форм у вигляді геометричних фігур, мають їх у вигляді хмаринок чи віконе=чок, які також можуть виконувати функцію рамки (Іл.3). Тому було важливо переглянути якомога більшу кількість графічних романів для того, щоб знайти найрізноманітніші методи розділення сцен без використання рамок, навіть якщо це поодинокі сторінки.

### [терміни]

ермін «графічний роман» доволі суперечливий. Тому було важливо окреслити актуальне для дослідження поняття. Аналіз історичного процесу формування цього поняття дав змогу зрозуміти особливості цього засобу графічної літератури, та збагнути важливість кожного із його компонентів: візуальної та літературної складової. Де літературна складова — це історія, а візуальна — спосіб подання цієї історії. Переглянувши історичні аналоги та роботи першопрохідців жанру, розуміємо, що є різні способи передачі цієї історії. Також розуміємо, що канонічна для коміксу структура для цього не завжди необхідна. Отже підґрунтя для дослідження засобів творення графічного роману без рамок є і воно доволі суттєве. Залишається вивести методологію, яка допоможе структурувати способи та інструменти творення історії без рамок та протестувати їх на предмет чіткості передачі сюжету.



Іл. 3. Incredible! (2020)

# МЕТОДИ ТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ ОПОВІДІ БЕЗ ВИКОРИСТАННЯ РАМОК

[1]

Nowhere Girl (2021)

[2]

A Contract with God (1978)

[3]

The Wrong Place (2010)

**[1] Розділення сцен плямою (текстурою).** Метод розділення простору розгорту графічного роману, коли масивна пляма абстрактної, або символічної форми сегментує одну сцену від іншої, при цьому, ця пляма може служити як і фоном для сцени так і бар'єром, в залежності від ілюстрації, величини плями та її текстурності. Пляма відділяє одну сцену від іншої за допомогою текстури, тону та кольору. Цей метод характерний для більш контрастних, експресивних технік, де часто чергуються контрастні плями, і використовуються радше текстури, а не штрих.

**[2] Розділення сцен за допомогою контрасту (кольору).** Суміжний з методом розподілення сцен плямою. Основна відмінність — часте використання в ахроматичних роботах, де ефект досягається контрастом чорної та білої плями силуету чи символу, тобто конструюють наповнення різних сцен. В цьому випадку пляма не служить бар'єром, а фоном для іншої сцени, при цьому будучи частиною першої. Також контраст може утворюватися за допомогою акцентних кольорів.
Яскравим прикладом використання цього методу є творчість Серджио Топпі, який доволі часто дає контрастні силуетні плями, щоб розділити сцени.

**[3] Розділення сцен внутрішніми лініями (лінія горизонту, перспективи, елементу композиції).** Даний метод характеризується тим, що використовується при достатньому рівні абстрактності стилістики, де переважає стилізація, штрих, лінія та простір. В такому випадку лінія, що належить сцені може продовжуватися з її межами, розділяючи сусідні сцени. Також, при геометризованих формах в композиції, коли узагальнюється лінія перспективи, лінія горизонту, чи лінія об'єктів, які мають в собі прямі лінії: полички, стіни будинків, тощо.



**[4] Розділення сцен за допомогою плановості.** Цей метод характерний тим, що кожна сцена на розгорті знаходиться на єдиній локації, та відділяється одна від іншої плановістю, тобто положенням персонажів чи об'єктів на різних відстанях від глядача. Іноді поєднується з методом «плями» чи «контрастності», що підсилює відділення сцен.

Розподілення планів може бути як і послідовним: сцена на передньому плані доволі близько до глядача та детально промальована, наприклад робота Шленчак Валерії, «Діра» Сергія Захарова; або зворотним: сцена позаду детальніша й більша за розміром, в порівнянні зі сценою на передньому плані.

**[5] Вписування сцен в єдину конструкцію, яка має власну сегментацію.** Цей метод дозволяє помістити на сторінці велику кількість дрібних сцен, вбудованих в загальну конструкцію розгорту. При цьому, ця конструкція не може вважатися рамкою, бо має певну незалежність, як символічний об'єкт і містить в собі семіотичний сенс. Або ж навіть інформацію про контекст історії, місце події чи оточення, а іноді є нероздільний зі сценами, що розміщуються всередині.

Найбільш яскравим прикладом такого методу є робота «Розкидані сторінки» Александра Клеріса, де сюжет нас переносить то в середньовічні часи, де можна заглянути всередину замків і побачити як проходить життя його жителів, то в сучасність. При цьому будівлі, сади, стіни служать коробочками для сцен. Вони служать водночас засобом розділення сцен та опису обставин дійства. На інших розгортах сцени поміщаються в гармошку з паперу, в пейзаж, або більш абстрактні конструкції, що також чудово вписуються в загальну композицію.

**[6] Розділення сцен за допомогою елементів-символів, що не належать сцені; силует.** Суміжний з попереднім методом. Основна відмінність — елемент-символ є контейнером або бар'єром не більше, ніж для одного або двох сцен одразу і має більше значення, тобто може сприйматися як окрема сцена, а не як об-

[4]

Dalí 001 - Before Gala (2023)

[5]

Scattered Pages (2022)

[6]

«Сон з четверга на п'ятницю» (розробка для дослідження)

[7]

Degas and Cassatt - The Dance of Solitude (2021)

[8]

Sharaz-De (1979)

[9]

Mademoiselle Baudelaire (2021)

ставина. Використання такого методу можна побачити на розгорті Валерії Шленчак, де полум'я та дим від свічки, що є частиною сцени, розділяють сусідні сцени плямою. Цей приклад є суперечним, адже кадри розділяє саме пляма.

[7] Також важливим засобом такого методу є використання **силуету** предмету чи людини, в який вписується сцена. Чи можна вважати такий метод повністю безрамковим? В залежності від випадку. До прикладу в коміксі «Деґас і Кассат» є силуети людей, що біжать, а всередині них — зовсім іншу сцену. При цьому люди, що біжать також сприймаються як сцена, а не лише як контейнер з формою якогось предмету, тому сприйняття в цьому випадку більш натуральне. Зовсім інше сприйняття у випадку з коміксом «Малюнок на краю», де сцени вписують в різноманітні форми, проте ці форми нічого не кажуть нам про події історії, а лише підкреслюють їх.

**Метаморфоза, накладання, течіння.** Найбільш абстрактний метод розділення сцен. Його особливість у тому, що сцени, власне, й не розділені. Вони плавно перетікають із однієї в іншу й для того, щоб зрозуміти, що це окремі сцени, а не єдина ілюстрація, важливо вникати в контекст історії та слідкувати за розмірами цих сцен, колірними вирішеннями та просторами між плямами.

[8] Метод **метаморфози** дуже часто використовував у своїх графічних романах Серджио Топпі. І робив він це по-різному: в одному випадку він використовував текстури та плями, як засіб сполучення сцен цьому випадку можна побачити, як частина тіла персонажів розчиняються в єдиній масі текстури та кольору, з якої виринають пейзажі, та об'єкти сюжету. Також Серджио Топпі використовував світлі та темні паузи, для того, щоб сполучити передній план із заднім та навпаки, грався з розмірами персонажів, використовував символізм.

[9] Метод **накладання** використовується не так часто, бо для цього потрібні певні підстави у настрої та сюжеті історії. Частіше за все накладені одне на одну сцени



транслюють хаос думок в голові персонажів, загубленість чи галюцинації, видіння. Прикладами такого прийому є фрагмент роботи невідомого автора, де можна побачити як кожна сцена накладається на попередню та продовжує її. Або ж робота «Мадемуазель Бодлер» Бернарда Гіслера, де є розгорти з хаотичною композицією, що абсолютно виправдано в контексті загальної стилістики графічного роману та його подій.

[10] Щодо методу **течіння**, чудовим його прикладом є знову ж таки є робота Валерії Шленчак «Тіні забутих предків». Завдяки горизонтальному формату, сценам що змінюють одні одних зліва на право, створюється плавна послідовність, яка легко веде око глядача. Цей прийом дозволяє з легкістю зчитувати історію без зайвих зусиль. Проте недоліком такого прийому в даному методі є те, що простір розгорту можна розділити на невелику кількість сцен.

[10]

Тіні забутих предків (2023). Валерія Шленчак

[11] **Сепарування**. Є найбільш поширеним методом розподілення сцен. Дуже часто автори графічних романів та коміксів використовують його, щоб урізноманітнити сторінки. Характерними особливостями методу є «зависання» сцен у просторі сторінки. Ілюстрації подаються невеликими плямами, частіше за все без фону, або дуже спрощеним фоном з розмитими межами. Не варто плутати даний метод з панелями без чітких рамок, або хмароподібних рамок. Найважливішою характеристикою такого методу є те, що персонажі, фон чи інші об'єкти не обмежуються ніякими, навіть хмароподібними формами.

Основні особливості використання даного методу: світло та логічне завершення форм. Форми мають бути промальовані або повністю або частково таким, чином, щоб не було ефекту «обірваності». Наприклад, на Іл. 48 дві абсолютно завершені сцени, що послідовно ведуть нас історією. Всі персонажі зображені цілком, немає обмежуючих форм.

**Отже, можна зробити висновок, що засоби творення наративу графічного роману без використання рамок доволі багаті та різноманітні. І за допомогою їх комбінації можна досягти унікального та при цьому доволі послідовного подання історії.**

[11]

The Wrong Place (2010)

# ПОЄДНАННЯ МЕТОДІВ ТА КОНТЕКСТ ЇХ ВИКОРИСТАННЯ

Іл. 4. «V — значить Вендета» 1982

Іл. 5. «Панування жортокого бога» 1992

Виходячи з такої кількості різноманітних методів, можна зробити висновок, що автори-ілюстратори графічних романів часто використовують безрамкові сторінки для передачі того чи іншого фрагменту оповіді. Це необхідно для того, щоб передати певні переживання героїв, надати історії потрібного настрою чи метафоричності. До прикладу, методи метаморфози, накладання та плановості є доволі абстрактними й потребують від читача метафоричного мислення, бо якщо сприймати зображене буквально, можна легко загубитись в подіях оповіді. В порівнянні із способом ведення історії коміксу, графічний роман, що не має рамок, наповнений символізмом та модифікацією форм, що надає йому духовності. В той час, коли історія коміксу приземлена й прямолінійна. Немає глибокого розкриття почуттів героя, про це говорили й автори «Графічний роман: Вступ» Х'юго Фрей та Ян Бетен, приводячи метод наративу від лиця третьої особи, об'єктивного наглядача, що позбавляє історію глибокого занурення у внутрішній світ персонажа. І це, в тому числі, за рахунок відсутності необхідних інструментів для такої передачі.

До прикладу, існують три різні формати ведення історії: кадровий, як у коміксу («V — значить Вендета» Алана Мура)(Іл.4), де присутні численні яскраві та при цьому поверхневі, часом карикатурні емоції, стиснуті межами рамок. Це дає уклін саме на пригодницькому сюжеті, подіях і вчинках горів, а не їх емоціях. Перехідним форматом є використання поєднання рамок і безрамковості. Прикладом є робота Хаґіо Мото «Панування жорстокого бога» (Іл.5), де має місце глибоке занурення в емоції головного героя та щиро співпереживаємо йому. Також присутня чітка рамкована структура оповіді на інших сторінках манґи. Це поєднання є найбільш актуальним для життєвих емоційних історій, що потребують конструктивного викладу основних подій та емоційності, що супроводжує та підсилює ці події для читача. Останнім форматом веденням історії є повна безрамковість, і з цього випливає, що далеко не всі історії можуть бути зображені в цьому форматі. Він



характерний високим рівнем символізму, метафоричності та художнього експерименту. Емоції героїв, їхні думки та відчуття — є основними в цьому випадку. В своїй роботі Валерія Шленчак «Тіні забутих предків» (Іл 6), вправно візуалізує всю таємничість, різнобарвність та химерність Карпатської культури з її міфологічними образами, видіннями, магією та чуттєвістю.

Іл. 6. «Тіні забутих предків» Валерії Шленчак

Проте варто пам'ятати, що кожен метод має власний рівень образності. Саме тому робота Вілла Ейснера, який часто використовує методи контрасту, плями та елементів-символів, не такі образні, як роботи Серджио Топпі, де він часто використовує метаморфозу та плановість. Тим не менш, якщо говорити про графічний роман повністю, позбавлений рамок, варто розуміти, що використовуючи тільки один або два методи майже неможливо буде втілити різносторонню історію, де присутні як і активні події, так і чуттєві переживання. Для цього потрібно поєднувати одразу декілька методів в різних частинах історії, в залежності від потреб сюжету.

Щоб створити повноцінний графічний роман, що базується не тільки на відчуттях чи тільки на діях, потрібно вміти поєднувати ці методи і використовувати кожен з них у відповідній ситуації. Наприклад на різних сторінках свого графічного роману Валерія Шленчак використовує як розділення плямою, так і лінією, а також розділення елементом-символом чи метаморфозу і течіння, іноді навіть сепарування. В залежності від форми плями, її величини й контрастності можна більш чітко або більш розмито відділяти сцени цим самим регулюючи структурованість подачі історії.

На цій сторінці Валерія застосувала як і метаморфозу, де птах поглинається плямою, так і плановість, де можна побачити Івана, що блукає лісом позаду, а попереду чорта, що грає на сопілці. При цьому Івана від чорта відділяє ще й пляма.

Серджио Топпі (Іл. 7) в своїх роботах поєднує метод метаморфози, контрасту, силуету та розділення внутрішніми лініями. При цьому зразу декілька (силует, контраст та пляму) на одній сторінці.

Але не забуваємо, що переважно, в усіх цих роботах є

Іл. 7. Sharaz-De (1979)

Іл 8. A Contract with God (1978)

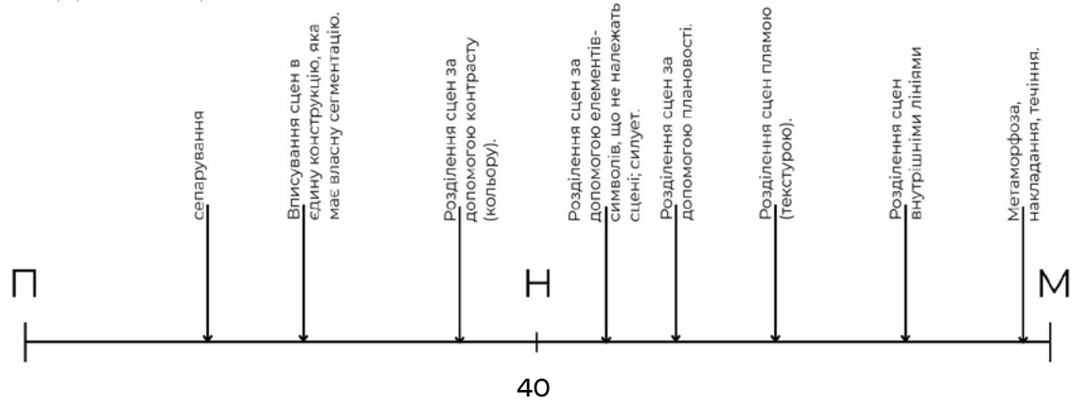
Іл 9. A Contract with God (1978)

й рамки, які дозволяють зробити певні сцени більш послідовними й структурованими. Та чи обов'язкове їх використання в цих випадках? Це сторінки одного графічного роману «Неправильне місце» Бречта Евенса, де можна виділити метод сепарування, що дозволяє замінити рамки, зберігши структурність та послідовність, а також метод єдиної конструкції, що також чудово вміщує багато сцен одночасно.

Отож, було з'ясовано, що для якісного художнього втілення графічного роману без рамок є необхідним підібрати правильне співвідношення методів творення візуальної безрамкової оповіді, в залежності від рівня їхньої метафоричності чи прозаїчності (Іл.10). Ці методи, як було визначено, є чудовим інструментом для історій із фантазійним, чуттєвим чи метафоричним вмістом, бо дозволяють втілювати свіжі візуальні образи, не обмежуючи спектр їх емоційності рамками. Також втілення кожного методу сильно залежить від авторської зображувальної техніки. Наприклад можна побачити чітку різницю між двома роботами одного методу внутрішньої лінії на прикладі ілюстрації. В першому випадку композиція сегментується на геометричні області, в які вписуються окремі сцени, такі самі геометризовані за стилістикою. А другому — також можна побачити лінію, що розділяє сцени, проте вона уривчаста та не чітка, й зображене межує з методом накладання.

Ще одним незамінним інструментом для творення візуальної оповіді, звичайно, — є текст. Так як графічний роман, як метод візуальної оповіді є інтермедіальним видом мистецтва, він залучає як і візуальну, так і літературну складову. Чим більше тексту — тим легше зрозуміти емоції та почуття героїв, а не лише їх дії, котрі корисніше показати в покадровій ілюстрації. Проте, частіше за все, текст в коміксах відіграє лише роль реплік та загального позначенні обставин: наприклад, місця і часу події.

Іл 10. Шкала Прямолоінійності-Метафоричності методу






І графічному романі, навпаки — тексту стає більше (Іл. 8), він описує обставини, які не можливо, або дуже важко змалювати візуально — емоції, ставлення героя до чогось чи когось або активні діалоги (Іл.9).

Тож, яка кількість тексту необхідна для різних рівнів метафоричності зображеного? Для візуальної оповіді, насиченої послідовними, реалістично змальованими подіями, текст може бути відсутнім (за винятком реплік). У випадку, коли важливо зазначити місце події, час події, імена героїв, текст може розташовуватися на сторінці, як ремарка автора. Проте, як тільки візуальної складової стає не достатньо, щоб викликати у читача необхідні емоції, та конкретне уявлення від сцени, включається текст. Його може бути менше на сторінках, де буквально описуються послідовні події і, навпаки, може ставати більше, коли абстрактність сцени зростає, або коли описуються дрібні події з минулого, або майбутнього, спогади, які не завжди варто зображати. Також більше тексту потребують сцени, позбавлені деталей, коли автор зображає реальність метафорично, опускає зображення всього пейзажу чи інтер'єру. Текст може уміло компенсувати це.

## [ВИСНОВОК]

**Створити графічний роман без жодної рамок — можливо. Проте не кожна історія та не кожна подія може бути якісно подана в такому форматі. Адже кількість сцен на розгорті такої оповіді — обмежена.**

**Проте безрамкова оповідь може бути ідеальною для історій, наповнених метафорою, почуттями героїв та їх внутрішніми переживаннями. В той час, коли рамкований спосіб ведення історії більш придатний для історій, наповнених рухом та послідовними діями.**

## [ДЖЕРЕЛА]

1. Stein D, Thon J-N. From Comic Strips to Graphic Novels, University of Göttingen, Germany; Jan-Noël Thon, University of Osnabrück, Germany, 2013
2. Queen E. Dictionary of literary and thematic terms, Infobase Publishing, 2006
3. Varis E. A Frame of You: Construction of Characters in Graphic Novels, University of Jyväskylä, Department of Art and Culture Studies Literature, Spring 2013
4. Baetens J, Frey H. The Graphic Novel: An Introduction, Cambridge Introductions to Literature, 2014
5. McLaughlin J. Graphic Novels as Philosophy, University Press of Mississippi, 2017

# Рамки в коміксах: взаємодія із зображенням

Ярина Хом’як

Дослідження присвячене рамкам у коміксах і тому, як вони взаємодіють із зображенням всередині них. Дано визначення рамки як “панель” і “обрамлення”, розглянуто її місце в коміксі і як зображення впливає на її форму і вигляд. Проведено аналіз і поділ рамок із взаємодією в творах, ілюстрованих Дж. Г. Вільямсом III, К. Томпсоном і К. Ширахамою. Окремо описано кожен спосіб взаємодії в рамках із лінійним і декоративним обрамленням. Виведено закономірності у використанні рамок із взаємодію. Проведено експеримент для виведення нових способів взаємодії між рамкою і зображенням в панелях з декоративним обрамленням.

Ключові слова: комікс, рамки, панелі, лінійне обрамлення, декоративне обрамлення, зображення, взаємодія із зображенням

# Frames in comics: interactions with images

Yaryna Khomiak

This study is dedicated to frames in comic books and their interactions with the images within them. A frame is defined as a “panel” and “framing”, and its place in the comic and how the image affects its form and appearance is explained. An analysis and division of frames with interactions in works illustrated by J. H. Williams III, C. Thompson and K. Shirahama is carried out. Each method of interaction in frames with linear and decorative framing is described separately. Patterns in the use of frames with interaction are deduced. An experiment was performed to form new methods of interaction between the frame and the image in panels with decorative framing.

Key words: comics, frames, panels, linear framing, decorative framing, image, interactions with images

Ми живемо в час, коли комікси є одним із популярних способів подачі історії і стало звичним бачити їх на полицях книгарень серед іншої літератури. Їхня велика різноманітність у вікових категорія і жанрах дає змогу кожному читачу знайти щось своє — чи то документальна історія про другу світову, чи фентезі про супергероїв, а чи романтична комедія. Але відрізняються вони і формою, від ван-шотів до графічних романів чи багатотомних видань, таких як манга.

У книзі «Форма коміксів» Кріс Ґавалер аналізує різні визначення коміксу у спробі дати відповідь на питання «Чим є комікс» [2, ст.1-14]. Вона буде дещо іншою в залежності від того, в кого спитати і через яку призму розглядати приналежність до коміксу — через історію публікації, через карикатурний стиль, через звичай (йдеться про те, які елементи ми приписуємо коміксам в конкретний момент) чи через форму. Коли він розглядає визначення за формою, він звертається до того, як на це питання давали відповідь інші відомі дослідники коміксів, такі як Ейзнер, Макклауд, Лефевр, Кон та інші [2, ст.9]. Те, що повторювалося найчастіше — це варіації слів "послідовність" і "зображення", констант, без яких жоден комікс обійтися не може, що дозволило Ґавалеру визначити форму комікса як "послідовні зображення" [2, ст.9-10].

Цими "послідовними зображеннями" є коміксні рамки, кожна з яких містить лише одну сцену. Вони не тільки невід'ємна частина коміксів, а часто саме те, з чим ми, власне, їх і асоціюємо. Однак незважаючи на їх важливість, більшість книг значно більше уваги звертають на те, що зображено всередині, ніж тому, яку форму має панель і як виглядає обрамлення рамки, хоча вони можуть відрізнятися як за самою формою, так і за рівнем деталізації. Ще менше можна знайти про те, як рамка і зображенням впливають одне на одного.

## Місце рамки у коміксі

То чим саме є рамка у коміксі?

У своїй книзі "Комікси і послідовне мистецтво", Вілл Ейзнер використовує слова "рамки" як синонім до слова "панелі" [1, ст.38]. Деякі інші дослідники, як Ненсі Педрі, розділяють ці поняття і для визначення окремого елементу послідовності використовують слово "панель", а "рамкою" називають, власне, обрамлення зображення [5, ст.39,70]. Але варто розглянути їх окремо.

"Рамки" як "панелі" є базовою і найважливішою одиницею в системі коміксу. Кожна з них зображує одну сцену, один момент часу, що в послідовності дозволяє створити ілюзію руху, там де його немає. Цей рух проходить через думки, ідеї, дії, локації й місця і ми концентруємо свій погляд на ньому. Через це ми зазвичай не зауважуємо присутності самих рамок і забуваємо, наскільки важливою є їхня роль [1, ст.38; 3, ст.98].

Якщо дивитися на "рамки" саме як на "обрамлення", то воно буває двох видів. Перші, "лінійні рамки", є панелями, обведеними простою лінією. Лінія може мати різну товщину і колір, в деяких випадках і текстуру, але не більше. Інші — це "декоративні рамки", в яких обрамлення має значно складніший вигляд і може нагадувати рами картин, обрамлення тексту релігійних книг чи дитячих книг-картиноК. Також воно може бути створене із використаням незвичних матеріалів: мережива, паперу чи дерева.

Можна зауважити, що не всі комікси використовують обрамлення для окремих зображень. Кріс Ґавалер стверджує, що хоч рамки є важливим елементом для коміксів, «деякі об'єкти, які ми називаємо "коміксами", панелей не містять, тому панелі не є обов'язковою рисою» [2, ст.8]. Але це не зовсім так, адже навіть такі комікси містять в собі окремі послідовні сцени. Коли Барбара Портема розглядає сторінку з коміксу «Days Are Just Packed: Calvin and Hobbes» Білла Воттерсона, вона звертає увагу на те, що навіть на сторінці, яка на перший погляд на окремі панелі не поділена, ми всеодно їх бачимо: «Звичка використання панелей в коміксах настільки сильна, що навіть в коміксах без панелей все ще вбачаються панелі як моменти» [6, ст.118]. Візуально окреслене навколо панелі обрамлення допомагає краще визначити окреме зображення на сторінці як "панель", та все ж воно не обов'язкове для підтвердження її присутності.

Оскільки поняття "рамки" є поєднанням одного і іншого, можна визначити їх як "панелі", які мають "обрамлення".

## Як зображення впливає на вигляд і форму панелі

Не можна розглядати рамку, не згадавши те, що в ній зображено і як воно впливає на неї. В багатьох випадках ілюстратори використовують різні рамки, щоб зробити візуальну частину історії цікавішою, додати певного різноманіття. Характерно для більшості з них те, що зміна відбувається під впливом зображення. Не обов'язково, щоб така рамка виділалася настільки, щоб її зауважили: Маркос Матео-Местре наводить приклади того, як впливає на вибір панелі композиція зображення, квадрат для зображення трьох персонажів, вертикальна рамка для спуску вниз або довга горизонтальна для блукання берегом. [4, ст.107-110].

«Форма рамки (чи її відсутність) може сама по собі стати частиною історії», стверджує Вілл Ейзнер. Вже згадана вертикальна рамка може слугувати ілюзією висоти, а кілька додаткових рамок, розташованих під різними кутами, наслідуватимуть рух падіння. Гостра ламана лінія натякає на сильні емоції, а ледь хвиляста — непевність і можливу небезпеку. Панель, межі якої нагадують хмарину, як вже згадувалось вище, визначає думки чи спогади. Щоб показати силу і загрозу від персонажа, можна частково зобразити його за межами панелі, адже вона "вважається недоторканою". Панель без рамки, або "відкрита панель", як її називає Ейзнер, може слугувати ілюзією великої локації або тривалого проміжку часу. А та, яка нагадує двері чи вікно в кімнату, наче обмежує простір, в якому знаходиться персонаж і натякає те, що він, простір, є частиною чогось більшого [5, с.46-61].

Але якщо зображення впливає на рамку, можна припустити, що зворотнє теж можливо. І справді, в деяких авторів можна побачити, що рамка і зображення впливають одне на одного, утворюючи між собою певну взаємодію. Серед таких авторів можна назвати Дж. Г. Вільямса III, Крейга Томпсона і Камоме Ширахаму.

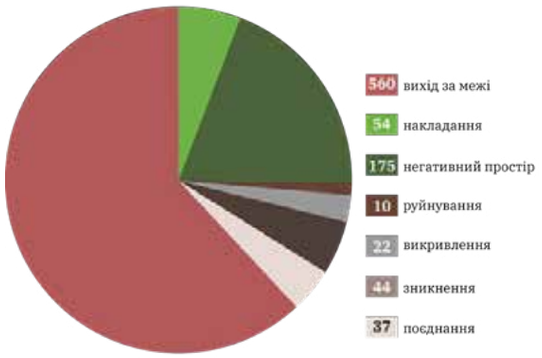
*Іл.1.1 "Безрамкові" панелі у коміксі «Days Are Just Packed: Calvin and Hobbes» Білл Воттерсон (1992)*

## Способи взаємодії між рамкою і зображенням

Щоб визначити, як відбувається взаємодія між рамкою і зображенням, було розглянуто й проаналізовано рамки в 17 коміксах, ілюстрованих Дж. Г. Вільямсом III, К. Томпсоном і К. Ширахамою. Спочатку всі панелі в них були розділени за типом обрамлення на “лінійні”, “декоративні” і “безрамкові”. Останні були відкинуті через відсутність обрамлення, а інші аналізувались і порівнювались, щоб знайти в них закономірності. Це також допомогло визначити, навіщо рамки із взаємодією можна використовувати у коміксах додатково до того, що виділити окрему рамку з-поміж інших чи урізноманітнити сторінку чи розворот.

В фінальному результаті було отримало п’ять основних способів взаємодії. Три з них, “вихід за межі”, “накладання” і “деформацію”, можна зустріти і в декоративних, і в лінійних рамках, до того ж утворюються вони схожим чином, лише з певними особливостями через обрамлення. “Деформація” додатково поділяється на чотири підкатегорії: “використання негативного простору”, “руйнування”, “викривлення” і “зникнення”, кожен з яких якимось чином змінює форму панелі. Два інших способи взаємодії, “рамка є частиною зображення” і “частина зображення поміщена в рамку”, з’являються лише в декоративних рамках і саме обрамлення грає важливу роль у їх формуванні. В деяких рамках можна побачити поєднання кількох способів взаємодії.

Хоча багато рамок коміксів, в яких відбувається взаємодія, мають складний вигляд, форма зображення рідко впливає на взаємодію, крім тих випадків, коли панель змінюється під впливом взаємодії, тобто у рамках з “деформацією”.




*Іл.1.2 Способи взаємодії в лінійних рамках*

*Іл.1.3 Способи взаємодії в декоративних рамках*

*Іл.1.4 Поєднання способів взаємодії*

## Вихід за межі

“Вихід за межі” є найпоширеніший типом взаємодії, незалежно від обрамлення панелі. Основна відмінність таких рамок від тих, в яких взаємодії не відбувається, полягає в тому, що частина зображення має “виходити” за лінійну межу. Це може бути як один невеликий елемент, як от частина предмету або рука персонажа, або ж значна частина персонажа, об’єкту чи оточення. Якщо така взаємодія відбувається в декоративних рамках, частина зображення завжди залазить на обрамлення, але їй не обов’язково переходити за його зовнішню межу.

Панелі, в яких відбувається ця взаємодія, можуть мати не тільки прямокутну форму. Серед них є рамки інших геометричних форм, як от кола чи багатокутники, а також складніші фігури. Сама форма значення немає, треба тільки, щоб якісь елементи виходили за межі обрамлення.

Важливо для цього способу взаємодії, щоб хоча б частина зображення була поміщена в рамку і можна було сказати, що воно до неї належить.

### Причини використання

щоб додати динаміку
щоб показати різноплановість зображення
щоб показати, що зображення не обмежується межею кадру

## Накладання

Як і вказано в назві, в основі цього типу взаємодії є накладання на інше зображення, безрамкове чи в рамці, в процесі чого змінюються його певні елементи. Можна виділити дві його варіації. В першій, па-

*Іл.1.5 “Вихід за межі” в «Ательє чаклунських капелюхів», Камоме Ширахама (2018)*

*Іл.1.6 “Накладання” у «Ковдрах», Крейг Томпсон (2003)*

нель, яка накладається, “міняє” лише деякі елементи зображення, при цьому сам об’єкт чи оточення залишається впізнаваним. Це може бути додавання деталей, яких не мало б бути на оригінальному зображенні, зміна кольору тла чи/і окремих елементів, або ж заливка силуету в межах чи за межами панелі.

В другій варіації цієї взаємодії, зображення в межах і за межами панелі є зовсім різними, але при цьому об’єднані між собою продовженням ліній і штрихами. Має створюватись ефект перетікання, адже якщо його немає, така панель радше матиме взаємодію “вихід за межі”. Що також ускладнює використання цієї варіації в декоративних рамках.

Однак варто зауважити, що часом в коміксах використовують рамки, які накладаються на зображення, щоб виділити його окремі фрагменти, проте з ним ніяк не взаємодіють. Наприклад, обрамлення накладене на загальне безрамкове зображення, щоб акцентувати увагу читача на конкретних персонажах або щоб допомогти краще прослідкувати послідовність окремих сцен.

Це єдиний зі способів взаємодії, в якому для створення взаємодії потрібна ще одна панель, безрамкова чи з обрамленням.

*Іл.1.7 “Негативний простір” у «Ковдрах», Крейг Томпсон (2003)*

### Причини використання

щоб показати конфліктний стан персонажа
щоб наголосити на “інакшості” предмету чи персонажа
щоб показати приховані елементи
щоб показати плин часу
щоб зробити плавний перехід з однієї сцени в іншу
щоб показати плавний перехід предмету з одного стану в інший

## Деформація

Ця категорія взаємодії із зображенням складається з чотирьох підкатегорій, для яким характерним є те, що вони змінюють форму самої панелі, щоб в них могла відбуватися взаємодія. Важливо, щоб у самій панелі вгадувалася “проста” форма і щоб будь-які зміни в ній відбувалися саме через взаємодію.

### *Використання негативного простору*

Це найпоширеніша підкатегорія деформації. Він утворюється, коли рамка деформується під впливом негативного простору того, що в ній зображено. Принцип схожий на те, як працює “вихід за межі”, тільки замість того, щоб зображення виходило за межі рамки, зовнішній простір “входить” всередину і стає частиною певних елементів зображення. Після “відтинання” сама панель може залишати впізнавану форму і деформуватися лише в місцях, де елементи зображення “виходять” за його межі, незалежно від того, чи була початкова рамка прямокутною чи мала складнішу форму. Або ж, сама панель під впливом негативного простору повністю змінює свою форму і нею лише натякає на те, що той негативний простір зображує, наприклад на лід, по якому ходять персонажі.



Проте не обов’язково в цьому типі взаємодії давати натяк на реально існуючі елементи зображення. Персонаж, наприклад, може спиратися просто на саме обрамлення, таким чином трансформуючи його, але читач матиме уявлення, ніби там є якийсь предмет, хоча в самому зображенні про нічого не вказано. А у випадках взаємодії із простором оточення, рамка може “відтинати” частину зображення, наприклад щоб підкреслити рух і швидкість, не повторюючи самої форми землі.

Якщо панель використовує декоративне обрамлення, елементи, які відтинаються, можуть переходити в рамку, а не виходити за межі панелі, наприклад через використання прозорості, або ж переплітаючись із іншими елементами обрамлення.

Варто також зауважити, що цей спосіб дозволяє використати взаємодію, при цьому не надто видокремлюючи саму рамку.

### Причини використання

коли не має сенсу зображати предмет повністю
щоб показати, що зображення не обмежується межею кадру
щоб додати динаміку

### *Руйнування панелі*

В цьому способі взаємодії, рамка деформується через використання гострих ліній і кутів. Якщо розглядати лінійні рамки, зазвичай в них це відбувається через “ламання” лише невеликої частини обрамлення, але в окремих випадках може “розбиватися” вся панель, наче вона зроблена зі скла чи якогось ламкого матеріалу.

Якщо використовується декоративне обрамлення, воно може або “розбиватися”, саме чи разом із частиною обрамлення, або ж сама панель може бути стилізована під матеріал, яких руйнується разом із зображенням всередині нього.

*Іл.1.8 “Руйнування” у «Хабібі», Крейг Томпсон (2011)*

### Причини використання

щоб підкреслити емоції персонажа
щоб підкреслити внутрішнє руйнування персонажа
щоб підсилити ефект руйнування, який зображено всередині панелі

### *Викривлення панелі*

Схожим до “руйнування” є “викривлення” панелі, основна відмінність в тому, що замість гострих ліній використовуються плавні. Знову ж таки, звичайна панель змінюється під впливом того, що зображено в ній. Наприклад, рамку може викривити дим, який стає її частиною, тому вона “витягується в деяких місцях. Або навпаки, рамка “розтікається”, як вода по зображених в ній персонажах. В декоративних панелях при цій взаємодії зазвичай елемент, що її викривлює, наприклад вода чи дим, стає частиною обрамлення.

Важливо, щоб у самому зображенні можна було побачити причину, чому панель змінює свою форму, адже автори часом використовують рамки кривої форми лише як декоративний елемент і ніякої взаємодії там не відбувається.

#### Причини використання

щоб підкреслити емоції персонажа
щоб підкреслити те, що відбувається в межах панелі

### *Зникнення панелі*

Як і відображено в назві, суть цієї взаємодії, щоб частина зображення “зникала” разом із рамкою. Зображення і рамка можуть зникати з однаковою інтенсивністю і повністю, або ж і те, і інше може зникати лише частково. Якщо зникатиме лише рамка чи лише зображення, взаємодії там не відбуватиметься.

#### Причини використання

щоб показати примарність того, що зображено
щоб підкреслити минущість

*Іл.1.9 “Викривлення” в «Пісочний чоловік. Увертюра», Дж. Г. Вільямс III (2015)*



*Іл.1.9 “Зникнення” в «Пісочний чоловік. Увертюра», Дж. Г. Вільямс III (2015)*

### *Рамка є частиною зображення*

Особливістю декоративного обрамлення є те, що воно не обов’язково має нагадувати звичайну промальовану рамку, але й може частини зображення використовувати як обрамлення. Такими рамками в першу чергу є ті, в яких межі зображення стилізовано під вікна чи двері, завісу і навіть елементи декору, якщо через них можна чітко визначити, де завершується панель і основна частина зображення залишається всередині.

Інший приклад такої взаємодії можна побачити тоді, коли частина зображення поєднана з рамкою. Наприклад, деякі деталі персонажа, частина його одягу чи волосся, наче вплітаються в обрамлення. Таким чином, це створює і взаємодію, і декоративну рамку.

Однак ця категорія є чи не найбільш суперечливою і багато панелей, які на перший погляд використовують таку взаємодію, насправді цього не роблять. Найважливіша частина зображення повинна бути розміщена в межах самої панелі, тому якщо панель стилізована під прохід, але зображення майже не залишається в його межах, вона не вважатиметься декоративною, а радше “безрамковою”.

В інших випадках, якщо саме розташування панелей на сторінці ускладнює визначити конкретну межу, де завершується одна і починається інша, вони теж вважатимуться безрамковими.

#### Причини використання

коли частина зображення може слугувати за обрамлення
щоб направити увагу глядача

*Іл.1.10 “Рамка є частиною зображення” в «Пісочний чоловік. Увертюра», Дж. Г. Вільямс III (2015)*

*Частина зображення поміщена в рамку*

На відміну від попередніх прикладів, цей спосіб взаємодії має лише один приклад. Його суть полягає в тому, щоб частину зображення помістити в лінійну рамку, аби воно слугувало за декоративне обрамлення для безрамкового зображення і таким чином було водночас і частиною зображення, і рамки. Можна зауважити, що та частина зображення, яка поміщена в лінійну рамку, використовує "вихід за межі", щоб взаємодіяти із тією, яка в обрамлення не поміщена.

Але важливо, щоб зв'язок між рамкою і зображенням був очевидний. Якщо елементи виходять за межі декоративного обрамлення, але ніколи не були частиною самого зображення і ніяк із ним не пов'язані, такої взаємодії не використовують.

Оскільки тут є лише один приклад, то можна лише створювати припущення щодо додаткових причин використання таких рамок. Найімовірніше їх можна застосовувати тоді, коли потрібно виділити панель з поміж інших, але використання декоративного обрамлення може здаватися зайвим.

*Іл.1.12 "Частина зображення поміщена в рамку"в «Ательє чаклунських капелюхів», Камоме Ширахама (2020)*

## Експеримент

Декоративні рамки, на відміну від лінійних, використовуються не так часто і мають значно меншу різноманітність, особливо у способах "накладання" і "деформація". А рамок із використанням "зникнення" серед панелей вибірки взагалі не було. Щоб це виправити, варто було провести експеримент, застосувавши принципи взаємодії лінійних рамок в декоративних. Результат ще раз підтвердив, що хоч обрамлення впливає на процес утворення взаємодії, та все ж основні принципи, виведенні при аналізі рамок, залишаються незмінними.

Окремо проводився експеримент із способом "частина зображення поміщена в рамку", адже в коміксах можна було знайти лише одну рамку, яка його використовує. Тут також застосовувалися принципи взаємодії ліниих рамок, але тепер до самого обрамлення. Експеримент показав, що ця взаємодія не обмежується використанням "виходу за межі", адже до неї також можна застосувати і "накладання". в деяких випадках, в обрамленні можна використати "деформацію", але як додатковий спосіб, а не основний, адже така взаємодія цікава саме тоді, коли є основним елементом панелі, а це не можливе для обрамлення.

*Іл.1.13 "Зникнення" в декоративних рамках Ярина Хом'як (2024)*

*Іл.1.14 Використання "накладання" у способі "частина зображення поміщена в рамку" Ярина Хом'як (2024)*

## Висновки

Отож, для рамок, незалежно від їхнього обрамлення, характерні три способи взаємодії: "вихід за межі", "накладання" і "деформація". Останній з них, "деформація", додатково поділяється на "використання негативного простору", "руйнування", "викривлення" і "зникнення", кожен в яких впливає на зміну форми панелі. І, оскільки різноманітність у способах "накладання" і "деформація" в декоративних рамках не настільки велика, було проведено експеримент, щоб це виправити. Для цього в декоративних рамках були застосовані принципи взаємодії лінійних.

Крім вищезгаданих, для декоративних рамок додатково характерні ще два способи взаємодії: "рамка є частиною зображення" і "частина зображення поміщена в рамку". Оскільки останній мав лише один приклад, було необхідно використати експеримент, щоб виправдати його існування як окремого способу. Для цього там також було застосовано принципи взаємодії лінійним рамок, оскільки саме обрамлення за своєю суттю теж є лінійною рамкою. Експерименти із використання "виходу за межі" і "накладання" виявилися успішними "деформації" — не надто вдалими, адже з'ясувалося, що їх краще використовувати як додатковий елемент в обрамленні для цього способу взаємодії.

Також, в деяких рамках можна зустріти поєднання кількох, а саме двох методів взаємодії, які використовують характеристики обох.

Детальний аналіз кожної рамки дозволив також виявити закономірності у використанні рамок із взаємодією. Характерними для всіх з них може бути потреба виділити конкретну рамку з-поміж інших або урізноманітнити сторінку чи розворот, але кожен зі способів має ще додаткові причини, чому ілюстратори їх використовують і знання цих причин допоможе ефективніше використовувати рамки із взаємодією у власних творах.

## Джерела


Eisner Will. Comics and Sequential Art. Tamarac : Poorhouse Press, 1985. 164 p.

Gavaler Chris. The Comics Form: The Art of Sequenced Images. London : Bloomsbury Academic, 2022. 248 p.

MacCloud Scout. Understanding Comics: The Invisible Art. New York : HarperPerennial, 1994. 222 p.

Mateu-Mestre Marcos. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Culver City : Design Studio Press, 2010. 128 p.

Pedri Nancy. A Concise Dictionary of Comics. Jackson : University Press of Mississippi, 2022. 232 p.

Postema Barbara. Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments. Rochester, New York : RIT Press, 2013. 188 p.

# Персонаж на обкладинках книг жанру жахів: основні підсилюючі візуальні елементи страху

# The character on the covers of horror books: the main reinforcing visual elements of fear

Мазур Ксенія

Mazur Kseniia

**Анотація**

Дослідження висвітлює особливості зображення персонажу на обкладинках книг жахів, як унікальний візуальний прийом для класифікації даного жанру. В роботі розглянуто історичні аспекти появи жаху і його деформацію в сучасності під впливом технічного прогресу. Класифіковані засоби які найкраще характеризують цей стиль, а також види та способи, які підсилюють емоційний контекст при зображенні персонажу, як центрового елементу композиції на обкладинках. Описані методи поєднання цих результатів, задля покращення ідентичності та уникнення візуальної дезорієнтації з суміжними жанрами.

Ключові слова: жах, обкладинка, персонаж, атрибути, зображальні елементи, літературні конкурси.

**Abstract**

The study highlights the unique features of character depiction on horror book covers as a distinctive visual technique for classifying this genre. The work examines the historical aspects of the emergence of horror and its transformation in modern times under the influence of technological progress. The means that best characterize this style are classified, as well as the types and techniques that enhance the emotional context when portraying the character as the central element of the composition on the covers. Methods for combining these findings are described to improve identity and avoid visual disorientation with related genres.

Keywords: horror, cover, character, attributes, pictorial elements, literary competitions.

## Обкладинки та жах у розрізі історії

Обкладинка є не тільки захисною оболонкою для твору, але також впливає на перше враження про продукт та його зацікавленість й подальше рішення про покупку. Різні жанрові категорії в літературі мають свою візуальну мову на обкладинках, що одразу викликають відповідний асоціативний ряд, навіть якщо не звертати увагу на назви секцій в книгарні чи бібліотеці. Від витонченості та ніжності кольорової палітри обкладинок романів до динамічності та насиченості композицій, властивих героїчним пригодам на сторінках фентезійної літератури, спостерігається широкий спектр естетичних підходів.

Щодо жанру жахів, його сприйняття набуває індивідуального характеру, оскільки страх постає перед кожною особистістю у вигляді унікального образу [8]. Протягом століть жанр жахів зазнавав значних змін, трансформуючись і адаптуючись до еволюції у суспільстві, культурі й технологіях. Його витоки можна виявити в літературі давніх епох, де незрозумілі явища, зумовлені обмеженням людського сприйняття, знаходили відображення у міфах, легендах, фольклорних переказах і оповіданнях. Страх перед невідомим, нездоланними силами чи зловісними істотами був глибоко інтегрований у культурні вірування та традиції. Міфи про вампірів, відьом і демонів, що виникли в стародавні часи, втілювали загрозу темних сил для людського життя та безпеки, закладаючи основу для формування жанру жаху [1]. Жахливі історії користувалися популярністю у похмурому середньовіччі. У Франції поширювались оповіді про перевертнів-вервольфів. Але, героями такого жанру не рідко ставали і реальні постаті: серійні вбивці, місцеві загадкові «чаклунки» та інші люди, з якими можна було асоціювати всі біди.

Подальша трансформація жаху часто поєднувалася з тогочасним напрямом у мистецтві, як в епоху Просвітництва, моторошна література мала в собі надбання романтизму.

Започаткував жанр жахів Горас Волпол, що є автором твору «Замок Отранто». Як і більшість творів XVIII століття, обкладинки не мали ніякого зображення, враховуючи те, що автори видавалися анонімно, і очевидно не хотіли привертати зайвої уваги до своєї персони. Ще однією причиною відсутності будь якого ілюстрування обкладинок була обмежена можливість в друці, друкарська машинка вже існувала, але автори все ще надавали перевагам лаконічним шкіряним обкладинкам. Однією з перших оформлювати свої обкладинки почала Меррі Шеллі наприкінці XIX століття, вона є авторкою культового твору «Франкенштейн, або Сучасний Прометей» [6].

Іл. 1 «Франкенштейн, або Сучасний Прометей»

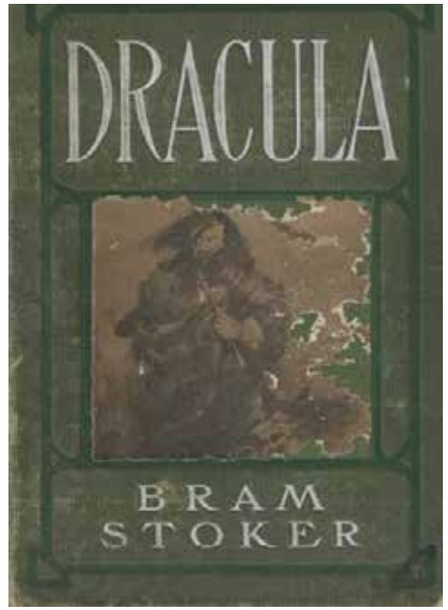
Згідно з виданням Paperbacks from hell, періодом розквіту жаху вважається бум книжок у м'якій обкладинці, який почався наприкінці 60-х, після того, як «Дитина Розмарі» стала популярною. Їхнє правління терору закінчилося на початку 90-х, після того, як успіх «Мовчання ягнят» переконав видавництва замінити слово «жах» і замість нього використовувати слово «трилер» [4]. В сучасний час жанр жахів більше не користується великим попитом, та не має за звичку різко висловлюватися про своє існування, книжки стали простішими і менш радикальними як у змісті, так і на обкладинках.

## Зображення персонажу на обкладинках

Візуалізація персонажа виступає важливим асоціативним прийомом, який використовують як автори для розробки сюжету, так і читачі для кращого розуміння авторського задуму. Зображення героїв на обкладинках книг жанру жахів нерідко мають психоаналітичний характер, що дозволяє відобразити глибинні людські страхи, комплекси та підсвідомі емоції. Такі обкладинки створюються з метою привернення уваги читачів, використовуючи візуальні символи й метафори, здатні впливати на підсвідомість та формувати зв'язок із твором [15].

Однією з перших авторів, що розміщував перснажа на своїх окладинках стала вже знайома Меррі Шеллі. В джерелах зазначено, що авторка видала свій перший твір «Франкенштейн, або Сучасний Прометей» 1818 року [14], як і більшість авторів того часу, анонімно, але ілюстрована, а якщо точніше з використанням штампу, обкладинка з'явилася лише у 1886 році **(Іл. 1)**. На ній був зображений Прометей, як посилання до божественної сили, що створила живе з неживого.

Починаючи з XX століття обкладинка почала трансформуватися, з'являються нові технології в друці й нові можливості для оформлення обкладинок. Цікавим прикладом вже більш сучасної обкладинки слугує перевидання «Дракули» Брема Стокера у 1902 році [3] **(Іл. 2)**.




Іл. 2 «Дракула» 1902 р.

20-ті роки були під владою Говарда Лавкрафта. Багатьом відомий його найпопулярніший твір «Ктулху», який першочергово публікувався як серія історій в журналі Weird Tales [11]. Це видання стало «місцем для художньої, поетичної та документальної літератури на різні теми: від історій про привидів до вторгнення інопланетян до окультизму». Обкладинка цього журналу показує вторинне значення жанру хорору на той момент, а саме «історії для вразливих домогосподарок». Іншим не таким популярним твором Лавкрафта є «Тіні над Інсмутом» [12]. На першовиданні 1934 року продемонстрований неприродньо

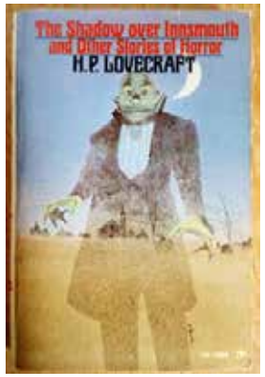
одягнене рептилоїдоподібне створіння з моторошним обличчям в нічному світлі, очевидно, що автор дотримався всіх неписаних канонів зображення, і персонаж виглядає гармонійно на цій обкладинці (Іл. 3).

У 1930-х роках у розвитку жанру жаху спостерігався період відносного застою, що також відбилося на оформленні обкладинок. Дизайн цього часу загалом дотримувався вже усталених канонів. Технічні можливості друку дозволяли випускати книги великими тиражами, але експерименти з візуальним стилем були обмежені.

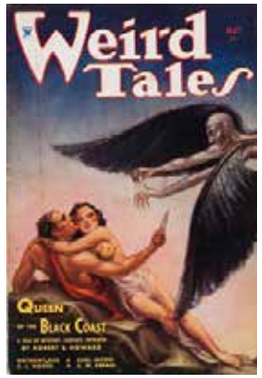
Маргарет Брандейдж, яка працювала над журналом Weird tales, в якому саме видавався Говард Лавкрафт, як майже всі ілюстратори, які надавали перевагу обкладинками цього журналу, зосереджувалася на досить специфічних і сексуалізованих зображеннях своїх героїв на обкладинках **(Іл. 4)**.

Період з 1960 до 1974 року позначився піком розвитку готичної субкультури, у той час як популярність жанру жахів тільки починала набувати рис свого «золотого віку». Автори демонстрували значний комерційний успіх, продаючи свої твори мільйонними тиражами. Водночас спроби підсилення привабливості жанру через сексуалізацію образів, хоч і не стали довготривалим трендом, залишили помітний вплив на візуальне оформлення [5].

Один із найвідоміших творів цього періоду – роман Вільяма Пітера Блатті «Екзорцист» 1971 року **(Іл. 5)**, який тримався у списках бестселерів близько двох років. Його обкладинка була унікальною для свого часу: домінуюча шрифтова композиція створювала ефект тиску, підсилюючи візуальне враження безпорадності двох персонажів. Цей підхід підкреслював зловісну атмосферу, характерну для книги, і став еталоном для оформлення літератури жанру жахів у наступні роки.

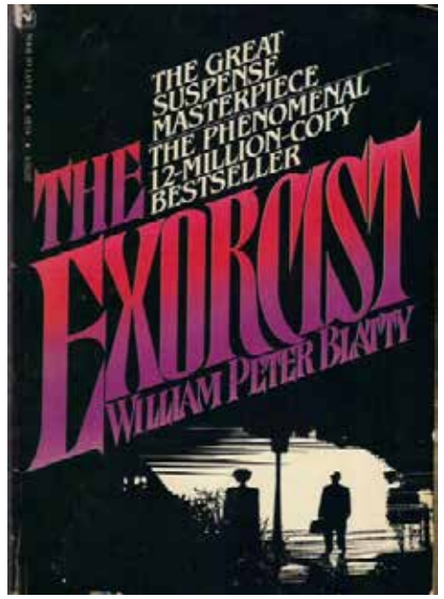



Іл. 3 «Тіні над Істмутом» 1934 р.




Іл. 4 обкладинка журналу Weird tales

Нове століття не почалося гарно для жахливої літератури, попит спадав з кожним роком, а читачі все більше схиляються до фентезі романів [4]. Зараз ілюстратори змінили свої матеріали, перейшли на діджитал ілюстрації, фотобашів, та почали мінімізувати деталізацію обкладинки, або робити її більш привабливою, але точно не для колишньої цільової аудиторії.




Іл. 5 «Екзорцист» 1971 р.



## Літературні конкурси, їх роль у розвитку обкладинок та жанру

Літературний простір, включно з жанром жахів, часто характеризується проведенням численних конкурсів, що відзначають твори різної жанрової спрямованості. Однією з найпрестижніших нагород у цій сфері є премія імені Брема Стокера [2], яка присуджується за видатні досягнення в жанрі жахів за різними категоріями. Щороку Асоціація письменників жахів вручає нагороду Брема Стокера за найкращі досягнення, названу на честь автора Брема Стокера, основоположного культового твору «Дракула». Премія Брема Стокера була заснована відразу після створення організації в 1987 році.

Щоб покращити конкурентний характер будь-якої системи нагород, нагороди Брема Стокера присуджуються «за найкращі досягнення», а не за «найкращі результати року», а правила навмисно створені, щоб уможливити нічиї. Перші нагороди були вручені в 1988 році (за твори, опубліковані в 1987 році), і відтоді їх вручають щороку. Сама нагорода — це восьмидюймова копія химерного будинку з привидами, розроблена спеціально для HWA скульптором Стівеном Кірком. Переможці останніх років демонструють не лише високі літературні здобутки, а й новаторські підходи до дизайну, що підкреслює їхню багатогранну цінність. Більшість з них користуються різним дизайнерськими поєднаннями, для покращення комунікації на обкладинці: деякі надають перевагу виділяти персонажа світлом, ставити його на передній план і робити симетричну композицію, інші ж навпаки, ховають цю постать, що потребує більше часу для глядача, щоб проникнутися атмосферою.

За основу дослідження було взято переможців престижного конкурсу імені Брема Стокера за 2022-2023 роки. **(Іл. 6)**

Іл. 6 Переможці премії імені Брема Стокера 2022

Причиною даного вибору слугує одна з важливих функцій даної премії, а саме популяризація творів жанру жахів і мотивація нових авторів до створення нових творів. З 13 номінацій, які надає конкурс, на 9 з обкладинок зображується персонаж, як ведучий елемент композиції. Ця закономірність у зображенні демонструє попит на даний елемент та потребує його комунікаційне покращення з жанром.

Також, в результаті огляду переможців конкурсу за останнє десятиліття, близько шести з десяти книг зображують персонажа на обкладинках, що вже є більшою половиною з оглянутої вибірки. Відповідно до цих даних, персонаж в більшості слугує видільним візуальним елементом жанру жахів.

У порівнянні наведено 3 романи переможців 2023 року **(Іл. 7)**, щоб прослідкувати тенденції зображення, які могли трансормуватися під впливом сьогоденних трендів, або навпаки вкорінитися і стати своєрідною візитівкою жанру жахів.

Іл. 7 Переможці премії імені Брема Стокера 2023

Градація зображення персонажу на обкладинках переможців конкурсу Брема Стокера показує, що попит на зображення персонажу знизився, порівнюючи з 2023 роком, але, атрибутика й символи, що підсилюють його жанрове емоційне навантаження використовуються набагато краще й частіше. На даний момент з формального аналізу вибірки можна виділити конкретні елементи, що підсилюють персонажа найкраще: колір, а саме обмежена палітра, типографія – акцентний шрифт та симетрична композиція. Частіше кольором виділяють не самого персонажа, а область навколо нього, а сам персонаж зображується як силуетний образ малого розміру з розташуванням по центру обкладинки. Стосовно типографії, найпоширенішими варіантами стали стилістичні інтерпретації шрифту згідно до змісту, що не перекривають та не перетягують на себе погляд читача.

## Основні візуальні елементи

Обкладинка книги є важливим засобом комунікації з читачем, часто викликаючи асоціації з початком історії та її атмосферою. На відміну від кінематографу, який домінує у формуванні тенденцій містичної попкультури завдяки візуальним та аудіоефектам, обкладинка змушена обмежуватися статичним зображенням і графічними рішеннями. У кінематографі елементи, що викликають страх, нерідко подаються через побудову очікування, коли глядач з самого початку налаштовується на відчуття небезпеки. Цей підхід, хоча й ефективний у динамічному середовищі, важко застосувати в дизайні обкладинки.

Аналізуючи складові обкладинки, можна виявити, як дизайнери використовують різноманітні художні прийоми для створення емоційного впливу. Символіка, колірна гамма, шрифт та розташування ключових елементів спрямовані на викликання тривоги, цікавості або навіть страху у потенційного читача. Такі прийоми, як акцент на темних тонах, контрастна композиція чи використання зловісних образів, націлені на передачу головної теми твору [16]. Ці візуальні стратегії підсилюють здатність обкладинки слугувати не лише маркетинговим інструментом, а й частиною загальної наративної структури твору.

Зображальні складові можуть включати сукупність різних характеристик, в залежності від меседжу, який хоче донести автор, а саме:

- Колір **(Іл. 8)**
- Композицію
- Типографію
- Образ (персонаж)
- Текстуру
- Атрибути

**Холодні кольори:** Використання холодних відтінків, таких як синій, зелений або фіолетовий, може створювати відчуття холодності, відчуження та надприродності.

**Теплі кольори:** Теплі відтінки, як червоний, помаранчевий та жовтий, можуть викликати асоціації з вогнем, кров'ю та небезпекою. Вони додають відчуття інтенсивності та загрози, підкреслюючи напруженість сюжету. Червоний та оранжевий мають суміжне значення, в цьому випадку дизайнер орієнтується на інші незалежні композиційні елементи.

**Висока яскравість:** Використання яскравих кольорів може підсилювати відчуття тривоги та дискомфорту. Яскраві елементи часто виділяти важливі деталі, такі як назва книги або зображення головного персонажа, забезпечуючи їм домінуюче місце на обкладинці, що в даному випадку є ключовим елементом виразності.

**Низька яскравість:** Темні, приглушені кольори створюють атмосферу незвіданості, а також можуть викликати відчуття безвихідності [10].

| Колір | Емоція |
|---|---|
| Червоний | Небезпека |
| Помаранчевий | Небезпека, трансформація |
| Жовтий | Тривога, занепокоєння |
| Зелений | Огида, безвихідь |
| Синій | Сум, чужорідність |
| Фіолетовий | Містика, смерть |
| Білий | Порожнеча, божевілля |
| Чорний | Смерть |

Іл. 8 Значення кольорів в жанрі жахів

**Контрастність:** Використання контрастних тонів також є одним з виділяючих засобів. Високий контраст між світлими та темними ділянками підсилює драматизм та напругу, роблячи обкладинку більш виразною й помітною.

**Гармонія:** якісно поєднані тони можуть створювати більш злагоджене, але не менш моторошне враження. Відсутність різких контрастів може підсилювати відчуття недосказаності та тривоги, оскільки глядач не відразу помічає усі деталі, що створюють загрозу: довше погляданя – підвищення зацікавленості.

Також слід згадати додаткові техніки, які не можна віднести до попередніх засобів творення атмосфери.

**Градієнти та тіні:** Використання градієнтів і тіней може додати глибини та об'єму, створюючи ілюзію тривимірного простору. Це може підсилити відчуття занурення, коли глядач відчуває себе частиною сцени на обкладинці.

**Текстура:** Додавання текстур, таких як іржа, тріщини або плям крові, може підсилити відчуття реальності та додати ефекту загадковості. Такі деталі можуть зробити обкладинку більш привабливою та інтригуючою [10]. Даний елемент

може перенавантажити обкладинку й перетягнути на себе увагу від важливих елементів, таких як типографія.
Аналізуючи принципи композиції та дизайнерські прийоми, використані в обкладинках книг жанру жахів, прослідковується закономірність в зображенні:
**Застосування негативного простору:** Деякі обкладинки використовують так звані вільні просторові зони для підкреслення основного об'єкта. Це створює ефект ізоляції або напруги, залучаючи увагу до центральних елементів. Даний прийом також використовується для формування візуальної гармонії, відображення динаміки динаміки, та взаємодії з симетрією та асиметрією [9].
**Фокус на тривожних деталях:** Наприклад, «розмиті крики» або часткове зображення об'єктів, як відсутність обличчя, викликають почуття неспокою. Такий підхід дозволяє створити натяк для глядача, уявити найстрашніше без конкретного зображення.
**Симетричне розташування персонажа:** Симетрія є одним із найбільш основних принципів організації простору, що традиційно асоціюється з гармонією та стабільністю. Водночас на обкладинках книг жанру жахів симетрія може бути використана для підсилення контрасту, що порушує цей порядок і викликає відчуття дисонансу. Наприклад, симетрично розташований персонаж у поєднанні з іншими елементами (наприклад, тінями або розмитими формами) може створювати атмосферу невизначеності або внутрішнього конфлікту, що є характерними рисами жахливих або містичних творів. Подібне використання симетрії дозволяє поглибити психологічний ефект, де порушення гармонії набуває особливого значення як ознака загрози або насильства.
**Візуальні лінії:** Візуальні лінії виконують важливу роль у напрямку уваги спостерігача та сприяють створенню певного емоційного настрою. Вони можуть бути використані для формування відчуття руху або динаміки, що в контексті жанру жахів може посилювати відчуття загрози або наближення небезпеки. Напрямок ліній, що веде до центрального елементу, персонажа чи символічного предмету, може створювати ефект очікування чи напруги, оскільки спостерігач може відчувати, що об'єкт на обкладинці наближається або набуває нових властивостей.
**Типографія** на обкладинках в основному відіграє більш візуальну роль, ніж функціональну. Наприклад використання шрифтів із ефектом зношеності або розмитості може додати обкладинці ефекту старовини, забрудненості або попереднього знищення, а поєднання різних стилів шрифтів, наприклад, гладкого без зарубок та жорсткого з гострими кутами, створює візуальний контраст, який підсилює відчуття напруги [7].
Окрім персонажу, який може передати своїм зовнішнім виглядом частину історії, існують також допоміжні елементи – **атрибути**. Найбільший страх з понад усіх в людини посідає страх смерті, він пов'язує між собою всі існуючі переживання, тому більшість атрибутів зводять свою цінність саме до нього.
Атрибути, які символізують смерть:
• Дзеркала
• Годинники
• Кров
• Квіти (переважно лілії)
• Птахи (сови, ворони)
• Повний місяць
• Свічки та інші ритуальні предмети.



## Хорор та терор

**Терор** — це почуття страху перед можливістю страшної події в майбутньому, тоді як хорор — це шок і відраза від побаченого прямо зараз. Жанр **хорору** здебільшого асоціюється з фізичними ушкодженнями, звідси і виникає поняття body horror [13]. Терор, у свою чергу, стосується психологічного дискомфорту від побаченого і тому частіше використовується для опису внутрішнього емоційного стану. Страшні монстри фактично не є персонажем, а його доповненням, тому в даному випадку, коли йдеться про зображальні елементи на обкладинках книг, терор стає більш відповідним вибором для створення атмосфери, яка утримує інтерес і підсилює напругу.
У терора є свої принципи зображення жаху:
Найперше, та найголовніше, це звісно **відсутність деталізації**, але більш реалістичні стилі зображення краще працюють з глядачем, так як наближені до нашого буденного розуміння світу. Для підсилення тиску на картинці також використовуються елементи, які допомагають сховати цю деталізацію. Глядач не повинен знати що зображено, інтрига й ефект жаху тримається на здогадках.
**Середовище**, яке краще відображає хорор може бути різним, але часто це глибока ніч, густий туман, або наближені сутінки, щоб створити ілюзію на те, що ніч близько, а монстр вже очікує на тебе. Напівзруйновані місця, що також змушують задуматися над подіями, які відбувалися на зображенні.
**Освітлення** також використовується щоб захистити або приховати інформацію, часто освітлення може кардинально змінити настрій на зображенні.
**Неоднозначні образи** та не рідка відсутність ракурсу на обличчя персонажа, тому глядач не може уявити, що він збирається робити далі і відчути тривогу.
**Велика різниця в розмірному діапазоні**, що показує безвихідь й іронічну безпорадність персонажа, що зображують.
**Ефект знайомості**, щось жахливе у знайомому середовищі реального світу, для якого жахливий персонаж являється не характерним, тому монстр може дістатися вас буд якої секунди.

## Опитування та результати

За результатами незалежного опитування стало відомо, що:
• Для потенційного читача важливий зовнішній вигляд обкладинки незалежно від сфери його діяльності.
• Потенційний читач більше асоціює себе з персонажем, що також підтверджує переваги використання даного візуального елементу на обкладинках жанру жахів.
• Поняття терор викликає у читача більше страху ніж поняття хорор.
• Композиція та колір мають найбільший вплив на читача, що передає страх.
Таким чином, композиція та колір найкраще підсилюють зображення персонажа, а методи зображення терору переважають у концепції зображення жаху. Ці результати не виключають інші елементи, а компонують їх в ієрархію потенційного використання для подальшого дизайну обкладинок.

| Композиція | Колір | Зображення терору |
|---|---|---|
| • Негативний простір<br>• Симетрія та асиметрія (рідше)<br>• Візуальні лінії<br>• Фокус на тривожних деталях<br>• Візуальні тривожні ефекти<br>• Силует персонажа | • Обмежена кольорова палітра<br>• Контраст, або його відсутність<br>• Асоціативні кольори<br>• Низька яскравість | • Низька деталізація<br>• Різниця в розмірах об'єктів<br>• Ефект знайомості<br>• Нечіткі образи<br>• Темна пора<br>• Гра з освітленням |

Іл. 9 Методика застосування

**Результати**

В сукупності, результати дослідження формують певну методику, елементи якої можна поєднувати між собою та створювати відповіду до мети обкладинки атмосферу. **(Іл. 9)**
Практичне впровадження результатів дослідження через створення трьох редизайнів, зі збереженням ідеї першочергового дизайну обкладинок, якісно вплинуло на візуальну комунікацію, що є ключовим для жанру жахів. У кожній із робіт зображення персонажа було виділено як центральний елемент композиції, що дозволило зосередити увагу глядача на емоційній складовій та посилити інтерактивність із потенційним читачем.
Поєднання візуальних елементів — обмеженої кольорової палітри, контрастної композиції та розташування персонажа — забезпечило створення потужного емоційного фону, який підкреслює атмосферу страху та тривоги. Завдяки гармонійній інтеграції цих елементів вдалося досягти не лише виразності обкладинок, але й їхньої здатності ефективно комунікувати з аудиторією, виділяючи книгу серед конкурентів і посилюючи її жанрову ідентичність.

# Висновки

У результаті виконання дипломної роботи було досліджено особливості дизайну обкладинок книг переможців премії імені Брема Стокера за 2022-2023 роки в жанрі жаху. Цей жанр відзначається глибоким історичним корінням, а страх виступає основним емоційним інструментом для впливу на читача. За останнє десятиліття зображення персонажу стало відмінною особливістю в даній категорії. Еволюція обкладинок засвідчила поступовий перехід від прямого зображення персонажів до складніших композицій, що базуються на символіці, текстурі й кольорі. Формальний аналіз обкладинок продемонстрував, що дизайнери активно використовують обмежену палітру кольорів, силуетне зображення персонажів, симетричну композицію та типографію, які гармонійно поєднана, але не мають бажаної жанрової специфіки.
За результатами опитування, основними емоційно впливовими елементами виявилися композиція та колір, які найбільш ефективно передають страх і тривогу. Обкладинка та зображений персонаж є важливими факторами для потенційного читача, незалежно від сфери його діяльності, а поняття «терор» викликає більше страху, ніж традиційний «хорор». Це вказує на необхідність акценту на методах зображення терору, які дозволяють досягти глибшого емоційного впливу.
Таким чином, результати дослідження демонструють, що дизайн обкладинок у жанрі жахів більше потребує використання таких елементів як колір та композиція, з характерними принципами відтворення терору. Дані елементи, в поєднанні з каконічними композиційними прийомами, що характерні для даного жанру, сприяють створенню необхідного емоційного фону та підсилюють відчуття страху. Практичне впровадження результатів, у вигляді редизайну трьох обкладинок переможцій 2022 року, показало ефективність та різноманітність у застосуванні цих методів, зберігаючи першочергову ідею обкладинки. Результати дослідження можуть бути використані для подальших розробок у дизайні обкладинок жанру жахів, щоб відокремити їй особливості на книжкових полицях.



# Список джерел

1. Booxters. Історія жанру жахів у літературі. URL: https://booxters.com/blog/istoria-zanru-zahiv-u-literaturi (дата звернення 30.06.2024)
2. Bram Stoker Award. Official site. URL: https://www.thebramstokerawards.com/ (дата звернення 15.11.2024)
3. Davis C. DRACULA (the 1902 Edition). URL: https://www.vaultofthoughts.com/2012/04/13/dracula-1902-edition/ (дата звернення 11.10.2024)
4. Hendrix G. Paperbacks from hell. Quirk Books Publishing. United States. 2017. P. 1-13
5. In Praise of Shadows. Horror Books Have Lost Their Identity. URL: https://www.youtube.com/watch?v=HOr5ALigmHA&t=262s (дата звернення 30.06.2024)
6. Kratz C. A. Selling a Book by Its Cover. American Anthropological Association. 1994. Vol. 9, № 2. P. 179-200
7. MiblArt. Horror & Thriller Book Cover Design Ideas. URL: https://miblart.com/blog/horror-thriller-book-cover-design-ideas/ (дата звернення 15.11.2024)
8. Moklytsia M. Mythical allegories of fear. URL: https://periodicals.karazin.ua/accentsjournal/article/view/7987 (дата звернення 30.06.2024)
9. Murphy D. 8 cover design secrets publishers use to manipulate readers into buying books. URL: https://www.creativindie.com/8-cover-design-secrets-publishers-use-to-manipulate-readers-into-buying-books/ (дата звернення 30.06.2024)
10. Publishing Push. How to Design a Horror Book Cover: A Step-by-Step Guide. URL: https://www.publishingpush.com/blogs/how-to-design-a-horror-book-cover-a-step-by-step-guide (дата звернення 30.06.2024)
11. The H. P. Lovecraft Wiki. The Call of Cthulhu. URL: https://lovecraft.fandom.com/wiki/The_Call_of_Cthulhu (дата звернення 11.10.2024)
12. The H. P. Lovecraft Wiki. The Shadow Over Innsmouth and Other Stories of Horror.
13. Вікіпедія. Боді-горор. URL: http://surl.li/klghxs (дата звернення 15.11.2024)
14. Вікіпедія. Франкенштайн, або Сучасний Прометей. URL: http://surl.li/ftijir (дата звернення 11.10.2024)
15. Мовчан М. Рівні страху і фобія: філософський аналіз. Філософські обрії. 2015. ст. 122
16. Сапєгін С. Значення кольорів у кіномистецтві: як правильно підібраний відтінок здатний вплинути на ваші відчуття. URL: https://lysty.net.ua/filmcolor/ (дата звернення 30.06.2024)

# Ієрархія в ілюстрованих картосхемах: порядок зчитування графічної інформації

Дослідження присвячено ієрархії графічної інформації в ілюстрованих картосхемах та її значенню для порядку зчитування географічних даних. Розглядаються варіанти дотримання ієрархії у різностилістичних картосхемах, проводиться аналіз підходів та помилок у застосуванні ієрархії. Досліджуються основні способи поділу інформації. Робота спрямована на розкриття потенціалу дотримання ієрархії та визначення універсальних методів диференціації графічної інформації для сучасних картосхем.

**Ключові слова:** картосхема, ієрархія, диференціація, ілюстрація, візуалізація даних, інфографіка карт

Лубенець Інна

# Hierarchy in illustrated maps: the order of reading graphic information

The research delves into the hierarchy of graphic information in illustrated maps and its meaning for the order of reading cartographic data. It shows options for hierarchy in multi-stylistic maps and analyses the approaches and errors in the use of hierarchy. This research explores universal ways of dividing information. The work is aimed at revealing the potential of compliance with the hierarchy and determining the methods of differentiation of graphic information for modern map.

**Keywords:** map, hierarchy, differentiation, illustration, data visualization, map infographic

Lubenets Inna

Картосхема — це спрощена карта, де інформація подана стисло, доступно і через зображення.

Картосхеми використовуються у багатьох сферах діяльності людини. Наприклад, існують картосхеми портів, гірських комплексів, парків розваг та інших об'єктів. Такі картосхеми називаються тематичними. Тематичні картосхеми часто включають в себе ілюстрацію, як один з яскравих та виразних засобів оформлення у графічному дизайні. Ілюстровані картосхеми умовно можна поділити на туристичні, для науково-популярної літератури та для зображення об'єктів з популярної культури. Найбільш поширеними є туристичні картосхеми.

У ілюстрованих картосхемах важлива і швидкість, і якість прочитання. Якісні ілюстровані картосхеми читаються легко і у правильному порядку завдяки принципу ієрархії. Ієрархія — це по суті поділ, розмежування інформації на головне і другорядне. Наприклад, зображена інформація коректно поділена по кольорах. Головні елементи виділені контрастним кольором, другорядні — менш помітними. Це допомагає прочитанню різних рівнів інформації.

Але трапляється, що у ілюстрованих картосхемах є незрозуміло, які об'єкти чи позначки зчитувати першими. Це стається у зв'язку з великою кількістю зображених на картосхемі деталей або пояснень за її межами. У картосхемах, де на перший погляд вдало дотримана ієрархія, виникають недоліки. На них присутній перебір з деталізацією, який допускається авторами, що прагнуть подати великий об'єм інформації графічно. Це зокрема призводить до втрати межі між головною і другорядною інформацією. Навіть у професійних дизайнерів виникають проблеми з створенням ієрархії у процесі розшарування об'єктів за пріоритетністю. У такому випадку графічна інформація на ілюстрованих картосхемах стає складною для сприйняття. Якщо професійна спільнота допускає такі помилки, то можна припустити що це є проблемою. Тому виникає запитання: Як досягти ієрархії графічної інформації у ілюстрованих картосхемах?

Дослідивши застосування розшарування інформації при створенні картосхем та визначивши засоби, що гарантовано зберігають порядок її зчитування через графічну візуалізацію, буде знайдено універсальні методи створення ієрархії графічної інформації, що допомагатимуть створювати прості, зрозумілі, легкі для читання та використання ілюстровані картосхеми.



## Ілюстровані картосхеми та ієрархія графічної інформації

Картографія — наука про зображення географічної інформації. Вона століттями була націлена на те, як спроектувати кривизну Землі на папір у вигляді карт. А картосхема — це спрощена карта, яка потрібна, щоб узагальнено уявити зображений об'єкт, місце чи явище. [4]

Створення картосхем здійснюється шляхом спрощення карт, їх подальшої генералізації та стилізації під задані цілі. Часто для стилізації території використовується її спрощена ілюстрація. Існують різні стилі ілюстрованих картосхем. Кращі з них є привабливими, інформативними та високоточними. [1]

Зараз професійна спільнота налічує багато дизайнерів та ілюстраторів з різних куточків світу, які займаються створенням ілюстрованих картосхем. Існують веб-сайти, блоги та курси на освітніх платформах про особливості їхнього створення. Але у ході дослідження не було помічено матеріалів, що пояснювали б за якими правилами візуально розташовувати об'єкти на картосхемі для хорошої читаності, як диференціювати графічну інформацію та якими засобами передавати порядок головного і другорядного на ілюстрованій картосхемі.

Графіка є дуже ефективним способом створити візуальний доказ інформації. Є багато інструментів впливу на сприйняття графічної інформації глядачем. Звичайно, використовуючи інфографіку карт, можна маніпулювати думкою читача. Ієрархія графічної інформації запобігає маніпуляції даними та впорядковує їх, адже є одним із законів композиції.

Існує декілька інструментів, що допомагають дизайнерам працювати з візуальною ієрархією. Одним з них є розмір, що визначає важливість елементів. Іншим інструментом є послідовність елементів в межах формату, що зчитується за певною траєкторією. Також дизайнер може привернути увагу читача за допомогою акценту. Використання кольору балансує розміщення елементів зображення. Простір, нічим не заповнений між елементами зображення, теж важливий інструмент ієрархії. Крім цього, важливим засобом побудови візуальної ієрархії є застосування такого інструменту як типографія.

У діаграмі Девіда МакКендлеса у статті «Що робить візуалізацію хорошою» зазначено чотири компоненти, з яких має складатися успішна інфографіка:

*«Це інформація, історія, ціль та візуальна форма. Маючи лише два компоненти, ви отримуєте щось прототипне та схематичне... З трьома кінцевий результат дивним чином відсутній...»* [5]

## Аналіз ієрархії графічної інформації в ілюстрованих картосхемах різних стилів

Для визначення методів створення ієрархії було проведено аналіз ілюстрованих картосхем найбільш поширених стилів різних авторів.

Кюршат Унсал,
картосхема галапорту у Стамбулі

### Ієрархія в площинних векторних картосхемах з контуром однакової товщини

Для дослідження було взято 4 картосхеми автора Кюршата Унсала. Він має унікальний стиль ілюстрацій, який модифікує у залежності від призначення картосхеми. Автор використовує контур однакової товщини, як для обмеження зображеної площі, так і для зображених об'єктів.

Для дослідження було взято 3 картосхеми країн та 1 картосхему галапорту у Стамбулі. Автор задля ієрархії працює з градацією кольорів. Фон зображає площиною світлішого кольору, а другорядні об'єкти на тон темніші чи світліші. Вдало передано ієрархію графічної інформації на ілюстрованій картосхемі галапорту у Стамбулі. Тут Кюршат Унсал використав градацію кольорів, а також досяг контрасту між яскравими білими тривимірними об'єктами та контурними об'єктами на фоні.

Тошінорі Йонемура,
картосхема міста Фукусіма

### Ієрархія в графічних картосхемах від руки (стиль hand-drawn)

Для дослідження ієрархії в графічних картосхемах від руки (стиль hand-drawn) було взято ілюстровані картосхеми Японії автора Тошінорі Йонемура, який створює ілюстрації, що пояснюють простір за допомогою ізометрії. В картосхемах переважають контури та лінії, а також білий фон.

Для дослідження було взято 5 картосхем з висоти пташиного польоту. Тошінорі досягає ієрархії об'єктів за допомогою роботи з кольоровими заливками та лініями. Часто його картосхеми обмежені контуром і залиті кольором у формі плями. Ця форма привертає увагу і концентрує погляд на зображеній площі. Наприклад, на картосхемі міста Фукусіма, зображена площа обмежена кольоровою плямою. Вона привертає погляд за рахунок відповідних природі кольорів. На ній зчитуються різні рівні інформації.

Том Вулі,
картосхема туристичної зони біля заповідника Кінгкомб

### Ієрархія у векторних картосхемах в реалістичному стилі

У векторних картосхемах в реалістичному стилі автора Тома Вулі помітно професійний підхід до поділу графічної інформації. Автор послуговується тривимірними планами будівель.

Для дослідження було взято 5 ілюстрованих картосхем з різними підходами до питання ієрархії. Завдяки контрастним до фону кольорам та збільшених розмірам об'єкти помітно на картосхемі. На картосхемі туристичної зони біля заповідника Кінгкомб автор досяг розшарування графічної інформації завдяки однорідному зеленому фону, контастним тривимірним об'єктам будівель та невеликою кількістю додаткових деталей, надписам до об'єктів у формі прямокутників, що на кілька тонів темніші від кольору фону, піктограмах різного призначення, але одного кольору.

Пол Вестон,
картосхема спортивного комплексу Джемсіл у Кореї

### Ієрархія в складних детальних картосхемах

Говорячи про картосхеми з локаціями у вигляді знімку з супутника, варто звернути увагу на складні детальні картосхеми Пола Вестона. Він створює ілюстровані картосхеми, що навігують користувачів по різних об'єктах.

Для дослідження було взято 4 картосхеми автора, що слугують для орієнтування на локаціях. На картосхемі спортивного комплексу Джемсіл у Кореї зображено маршрут між об'єктами. Ієрархія досягається за рахунок поділу зображеної території на кольорові плями з виразною градацією. Не зважаючи на велику кількість доріг білого кольору, якими помережна картосхема, ієрархія шарів інформації зберігається. Це досягається за рахунок того, що зелений фон лише на кілька тонів темніший від білого. Найголовнішим елементом картосхеми є маршрут, який виділено темним кольором.

Студія Г'юман мейд,
картосхема піших маршрутів Люксембургом

**Ієрархія**
**в текстурованих векторних картосхемах**

Студія Г'юман Мейд створює текстуровані векторні картосхеми, що завдяки ієрархії проводять читача по різних рівнях інформації. Звернемо увагу на те, як автори працюють з ієрархією у картосхемі маршрутів Люксембургом. Тут використаний той самий підхід, що і у попередніх авторів, тобто — поділ за кольором. Ієрархія досягається за рахунок грамотного поділу по кольорах, неконтрастних будівлях та контрастному маршруту рожевого кольору. Головні пункти маршруту зображені у вигляді рожевих піктограм великого розміру, через що вони є помітними. На картосхемі також присутні додаткові деталі, у вигляді персонажів, що слідують маршрутам. Та ці персонажі виконують другорядну функцію, є малого розміру і темного кольору, через шо глядач їх помічає не в першу чергу, але вони підтримують увагу та зацікавленість читача у картосхемі.

## Універсальні методи ієрархії в ілюстрованих картосхемах

Після аналізу картосхем, було визначено різні методи створення ієрархії — градація кольорів, диференціація об'єктів за відтінками, вибір кольору контуру, створення контрасту між текстурами, вибір кольорової палітри, обмежені кольори та акценти, вибір кольору підписів до об'єктів, градація розміру елементів, вибір розмірів та форм надписів, форм площі та елементів, положення елементів на картосхемі, групування елементів та збереження простору між елементами.

Далі проаналізовано універсальні методи, що використовуються переважно в усіх стилях розглянутих ілюстрованих картосхем та з'ясовано обґрунтованість цих методів на основі порівняння та опитування.

**1. Метод градації кольорів**

Працюючи з розшаруванням графічної інформації в переглянутих картосхемах автори використовували градацію кольорів. Дизайнерами було визначено колір фону. Залежно від нього, наступні елементи розфарбовані в порядку зростання тональності залежно від важливості. Тобто варіювалися між собою таким чином, що фон картосхеми був найсвітлішого кольору, зображена площа — на тон темніша, а другорядні елементи ще темніші.

Це виразно можна побачити у картосхемі школи Святого Джорджа автора Тома Вулі. Колір фону цієї картосхеми світло-зелений, зображена площа на тон темніша зелена, основна територія насиченого зеленого кольору. Так відповідно до зростання тональності кольору досягнуто важливості ієрархії зображених об'єктів.

Том Вулі,
картосхема школи Святого Джорджа

**2. Метод вибору палітри**

Бачимо, що колір грає важливу роль для передачі інформації. Обираючи кольори для картосхем, досліджені автори реалістичних картосхем брали до уваги стандартні зчитування значень кольорів — зелений для природи, синій для води, жовтий для піщаних масивів, сірий для будівель, тощо.

У картосхемі Великого будинку автора Пола Вестона чітко зображено реальні кольори об'єктів. Ієрархії тут досягнуто завдяки світло-сірим доріжкам між будівлями, що одночасно виглядають реалістично і привертають увагу до можливих маршрутів по локації.

Пол Вестон,
картосхема Великого будинку

**3. Метод вибору кольору підписів до об'єктів**

Як видно, інформативні картосхеми включають в себе текст для передачі даних. Часто текст був одним з основних елементів картосхеми, а колір підписів грав певну роль у ієрархії. У деяких картосхемах дизайнери завдяки кольору робили текстові підписи головними елементами картосхеми, а у деяких — другорядними доповненнями основних об'єктів. І якщо підписи до об'єктів виконували другорядну функцію, то їх поміщали у прямокутники чи інші форми, на тон темніші від фону. Цей метод використала і студія Г'юман Мейд на картосхемі аеропорту Люксембургу. У такий спосіб автори зберегли диференціацію і порядок об'єктів та підписів.

Студія Г'юман мейд,
картосхема аеропорту Люксембургу

**4. Метод градації розмірів елементів**

Під час аналізу картосхем було помічено, що дизайнери досягали ієрархії завдяки градації розмірів елементів. Коли фокус у процесі зчитування йшов від більшого важливого елемента до меншого другорядного, то більші за розміром елементи природно приваблювали увагу та підкреслювали важливість об'єктів в порядку їхнього зростання.

На картосхемах Танзанії, Нігерії та Мексики автора Кюршата Унсала різноманітна спадщина країн показана теж цим методом. Для привернення уваги читача дизайнер збільшив впізнавані пам'ятки та орієнтири.

Кюршат Унсал,
картосхема
Танзанії

Кюршат Унсал,
картосхема
Нігерії

Кюршат Унсал,
картосхема
Мексики

**5. Метод вибору форм площі та елементів**

У переглянутих картосхемах дизайнери працюють із зображеною площею по-різному: обмежують її контуром, заливають суцільною кольоровою плямою чи зображають від краю до краю картосхеми. Від форми площі залежала і ієрархія. Для того, щоб привернути увагу до зображеної площі на картосхемі Камае автора Тошінорі Йонемура автор зобразив її чіткою плямою цікавої форми.

Також дизайнери працювали над вибором форми елементів. У досліджених прикладах було помічено дві форми елементів — реалістичної (основні) і спрощені (другорядні).

Тошінорі Йонемура,
картосхема Камае

**6. Метод розміщення елементів**

Для візуалізації елементів у досліджених картосхемах було використано певне їхнє розміщення. Швидше за все дизайнери розміщували важливі об'єкти керуючись принципом траєкторії зчитування інформації.

На окремих картосхемах цей метод застосований за рухом доріг чи річок, як на картосхемі річкового маршруту автора Тошінорі Йонемура. Тут погляд читача мандрує по діагоналі, за рухом річки та деталей навколо.

Тошінорі
Йонемура,
картосхема
річкового
маршруту



**7. Метод збереження простору між елементами**

На окремих досліджених картосхемах ми бачили незаповнені інтервали між графічною інформацією. Допускається, що цей метод збереження простору між елементами забезпечує ієрархію. Таким прикладом є картосхема Бірмінгемського музею Тома Вулі. Тут будівля, її поверхи та головні експонати зображені просторово окремо, що забезпечило можливість розглядати їх у збільшеному масштабі.

Том Вулі,
картосхема
Бірмінгемського
музею

**Порівняння досліджених універсальних методів з дизайн-принципами для картографії від міжнародних картографів**

Зібравши універсальні методи, якими користуються автори ілюстрованих картосхем, було важливо порівняти їх з дизайн-принципами для картографії міжнародних картографів.

У статті автора Ейлін Баклі, доктора географії університету Орегону описано п'ять основних дизайн-принципів при створенні карт. Зіставивши ці принципи з дослідженими універсальними методами, було помічено багато схожих аспектів. Наприклад, принцип розбірливості підтверджує описані методи градації кольорів, градації розмірів елементів та вибору палітри. Або основним принципом від Ейлін Баклі є баланс, який вище описано універсальними методами вибору форми площі та елементів, розміщення елементів та збереження простору між елементами. [3]

Ейлін Баклі,
Дизайн-принцип
балансу

Для наступного порівняння взято цікаву статтю «Нова візуальна оповідна рамка для дизайну туристичної карти на основі місцевих хроніків: тематичне дослідження мальовничої області Сонгшана» китайського професора Тянь Чжіхуї зі Школи геонаукових технологій університету Чженчжоу. [2]

Автором описано три головні дизайн-методи — дизайн кольору карти, дизайн символів карти та дизайн макета карти, що частково співпадають з дослідженими універсальними методами. Наприклад, дизайн символів карти відіграє вирішальну роль у передачі фізичних характеристик, логіці класифікації та ієрархії вираження об'єктів. Даний метод подібний до досліджених методів вибору форм площі та елементів та розміщення елементів. Або метод дизайну макета карти Тянь Чжіхуї можна порівняти із дослідженим методом збереження простору між елементамм, адже його основна мета — ефективно організувати об'єкти для створення єдиної розповіді.

Отже, виявлено багато подібностей в досліджених універсальних методах поряд з дизайн-принципами Ейлін Баклі та дизайн-методами Тянь Чжіхуї, чим підтверджується гіпотеза даного дослідження.

Картосхема гірської культури Сонгшан

**Опитування користувачів щодо важливості ієрархії в туристичних ілюстрованих картосхемах**

У ході роботи застосовано опитування користувачів туристичних ілюстрованих карт щодо їхніх думок про методи візуальної ієрархії.

До опитування залучено членів міжнародної групи мандрівників «Road To 100 Countries» («Дорога в 100 країн») у соцмережі Фейсбук, яка налічує 29,1 тис. учасників. Респондентам задано питання: «Що на вашу думку найважливіше у туристичній ілюстрованій карті?» і запропоновано сім варіантів відповідей, що відповідають дослідженим методам ієрархії:

Чітка градація кольорів (коли об'єкти розфарбовані відповідно до їх важливості).

Зрозуміла кольорова палітра (коли кольори на карті відповідають кольорам реальних об'єктів).

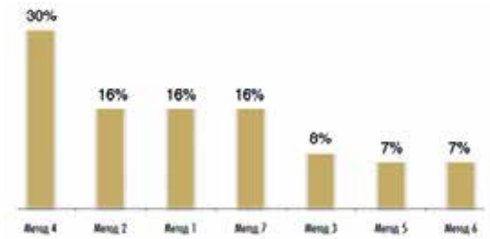
Виразність кольорів підписів (коли помітні підписи до об'єктів).

Чітка градація розмірів елементів (коли важливі об'єкти — більших розмірів, другорядні — менших).

Форма зображеної площі та форма елементів (коли зображені форми відповідають реальним).

Положення елементів (коли елементи на карті розміщені у полі зору читача).

Збереження простору між елементами (коли навколо елементів багато вільного простору для полегшення їх зчитування).




Результати опитування
«Що на вашу думку найважливіше у туристичній ілюстрованій карті?»

Всього в опитуванні взяло участь 263 особи. За наслідками опитування лідирують методи:

Метод 4 — 30%
(чітка градація розмірів елементів).

Метод 2 — 16%
(зрозуміла кольорова палітра).

Метод 1 — 16%
(чітка градація кольорів).

Метод 7 — 16%
(збереження простору між елементами).

Тому опитування користувачів як емпіричний метод дослідження показало важливість дотримання візуальної ієрархії в ілюстрованих картосхемах для передачі мети карти та порядку її елементів.



**Висновки**

Ілюстровані картосхеми роблять процес пізнання об'єктів та місцевості більш простим та захоплюючим. Дизайнер може творити ілюстровану картосхему у будь-якому стилі, залежно від її мети та призначення. Та якщо у сфері картографії існують чіткі правила щодо створення карт, то у сфері дизайну визначених методів, що полегшували б створення ілюстрованих картосхем не спостерігалося.

Досягти ієрархії у картосхемах можна за рахунок різних способів — кольору, контрасту, положення і групування об'єктів, їх розмірів та форм. У різних стилях автори комбінують різні способи, іноді хаотично поєднуючи їх між собою. Тоді виникають помилки, яких можна було б уникнути, якщо під час роботи звертатися до універсальних методів ієрархії з метою перевірки поетапного результату.

Тому в результаті аналізу ієрархії в картосхемах найбільш поширених стилів було визначено 7 універсальних методів ієрархії, які можна використовувати при створенні ілюстрованих картосхем. А порівняння з дизайн-принципами від міжнародних картографів та опитування користувачів туристичних ілюстрованих картосхем підтвердило обґрунтованість цих методів.

**Список використаних джерел**

1. A Mapping Process – how cartographers approach illustrated projects. URL: https://www.lovelljohns.com/how-cartographers-approach-illustrated-projects/

2. A Novel Visual Narrative Framework for Tourist Map Design Based on Local Chronicles: A Case Study of the Songshan Scenic Area. URL: https://www.mdpi.com/2220-9964/13/2/45

3. Design principles for cartography. URL: https://www.esri.com/arcgis-blog/products/arcgis-pro/mapping/design-principles-for-cartography/

4. Rendgen S. «Information Graphics». Cologne : Taschen, 2015. 480 p.

5. What makes a good visualization? URL: https://informationisbeautiful.net/visualizations/what-makes-a-good-data-visualization/

# THUMBNAILS

## Графічні мініатюри (тамбнейли) для подкастів: Принципи побудови візуальної ієрархії

**Безкоровайна Мирослава**

Анотація
Дослідження присвячено аналізу візуальних елементів мініатюр для подкастів з метою виявлення принципів побудови ефективної візуальної ієрархії. У роботі розглянуто та співставлено подкаст канали українського та закордонного ринку. Визначено основні принципи побудови тамбнейлів, а також виявлено стратегії по яких створюються мініатюри для подкастів. Класифіковано три темплейти для різних рубрик та проведено експериментальне впровадження на одному каналі з подкастами.

Ключові слова: тамбнейли, подкастинг, візуальна ієрархія, дизайн, композиція, типографіка, кольорова гама

## Thumbnails for podcasts: Principles of building a visual hierarchy

**Bezkorovaina Myroslava**

Abstract
The study is devoted to the analysis of visual elements of thumbnails for podcasts in order to identify the principles of building an effective visual hierarchy. The paper considers and compares podcast channels of the Ukrainian and foreign markets. The basic principles of building thumbnails are defined, and the strategies for creating thumbnails for podcasts are identified. Three templates for different headings are classified and an experimental implementation on the same channel with podcasts is carried out.

Keywords: thumbnails, podcasting, visual hierarchy, design, composition, typography, color scheme

# Тамбнейли

Сьогодні відеоконтент займає провідну роль у повсякденному житті – для пошуку інформації, навчання чи розваг. YouTube, як головна платформа для відео, створює конкурентне середовище, де саме мініатюри (тамбнейли) відіграють вирішальну роль у приверненні уваги аудиторії *(рис.1).* Професійний підхід до створення візуально привабливих та інформативних мініатюр безпосередньо впливає на популярність каналу та зростання аудиторії. [1]

Оскільки різноманітність та наповненність матеріалами на YouTube наразі є надзвичайно великою, створення унікальних та заохочувальних мініатюр стає в першу чергу проблемою для дизайнерів.

**І тоді виникає таке запитання:** які стратегії та принципи використовують дизайнери, щоб зацікавити аудиторію? Ми розуміємо, що тамбнейли спонукають глядача клацнути на відео та взаємодіяти з вмістом далі. Саме ці мініатюри слугують певною точкою початкового контакту споживача із контентом, відіграючи ключову роль у приверненні його уваги серед шуму конкуруючого вмісту.

Особливої актуальності набуває дослідження принципів візуальної ієрархії в дизайні тамбнейлів для подкастів IT-спрямування *(рис.2).* Тут важливо знайти баланс між інформативністю та візуальною привабливістю, щоб залучити професійних глядачів.

Принципи візуальної ієрархії є основою дизайну, допомагаючи організувати елементи так, щоб глядач легко сприймав ключові акценти й отримував чітке враження про контент. Саме ця концепція дає змогу дизайнерам ефективно передавати інформацію та створювати естетично привабливі рішення, що особливо важливо для подкастів, де мініатюри часто визначають вибір аудиторії.

Розвиток технологій та зміни у споживацьких звичках вимагають постійного вдосконалення підходів до створення тамбнейлів.



# Де початок?

Графічні мініатюри пройшли довгий шлях еволюції від простих ілюстрацій до складних маркетингових інструментів. Запуск YouTube у 2005 році став ключовим моментом у їхньому розвитку. Спочатку платформа автоматично створювала прев'ю з випадкових кадрів відео, не дозволяючи авторам впливати на вигляд мініатюр. Ситуація змінилася у 2008 році, коли YouTube запровадив функцію завантаження користувацьких тамбнейлів. Це дало авторам можливість створювати персоналізовані прев'ю, що зробило тамбнейли потужним інструментом для залучення аудиторії та збільшення переглядів[2].

Візуальне представлення аудіоконтенту вимагає особливого підходу до дизайну, здатного передати сутність розмови та зацікавити потенційних слухачів. Психологічні дослідження демонструють, що користувачі приймають рішення про перегляд відео протягом кількох секунд, базуючись саме на візуальному враженні від мініатюри [3].

Тамбнейли подкастів часто фокусуються на особистостях гостей, тематиці розмови та брендингу каналу. Індустрія подкастингу, яка бере свій початок з 2004 року, продовжує швидко зростати. Візуальні мініатюри для подкастів створюють нові можливості та виклики, змушуючи дизайнерів знаходити баланс між естетикою та інформативністю.

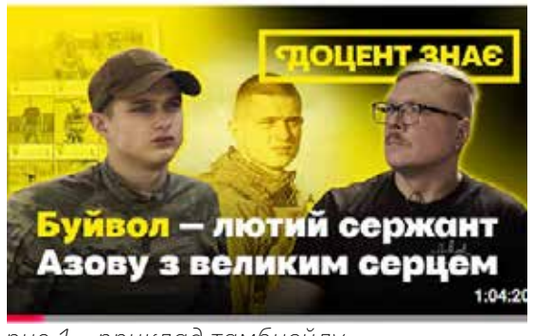



*рис.1 - приклад тамбнейлу*

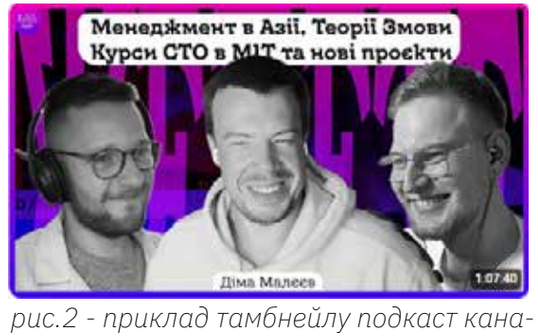



*рис.2 - приклад тамбнейлу подкаст каналу про IT - «ЖеПеТе»*

# Спільне та відмінне

Аналіз тамбнейлів провідних подкаст-каналів розкриває сучасні тенденції у візуальному оформленні IT-контенту. Для глибинного аналізу обрано три популярних канали, які демонструють різні підходи до створення візуальної ідентичності: DOU, ЖеПеТе та IT-подкаст Жені Гусарова. А також іноземні канали : Lex Fridman та Y-Combinator.

**Порівняльний аналіз** українських та міжнародних подкастів розкриває різні підходи до вирішення спільних дизайнерських завдань. Українські канали демонструють тенденцію до більш експериментальних візуальних рішень, активно використовуючи сучасні тренди в типографіці та композиції. Міжнародні подкасти часто обирають більш консервативний підхід, фокусуючись на впізнаваності бренду та чіткості комунікації. Логотипи та фірмові елементи розміщуються згідно з усталеною сіткою, забезпечуючи миттєву впізнаваність контенту в потоці рекомендацій. Консистентність у використанні брендингових елементів корелює з загальною професійністю візуальної подачі.

**Емоційний вплив** тамбнейлів досягається різними засобами. Y Combinator дотримується стриманої естетики, підкреслюючи професійну спрямованість контенту. Українські подкасти знаходять баланс між емоційністю та інформативністю, створюючи привабливі, але не перевантажені композиції.
Емоційний аспект візуальної ієрархії проявляється через використання кольору, форми та композиції для створення певного настрою та атмосфери. Гармонійне поєднання емоційних та функціональних аспектів дизайну забезпечує максимальну ефективність візуальної комунікації [4].

**Аналіз текстових елементів** розкриває різні підходи до інформаційної щільності. Міжнародні подкасти тяжіють до лаконічності, обмежуючись ім'ям гостя та короткою темою. Українські канали часто включають більше текстової інформації, використовуючи підзаголовки та додаткові описові елементи. Типографічна ієрархія допомагає структурувати інформацію, незважаючи на різницю в обсязі тексту.

Первинний рівень ієрархії зазвичай відводиться портретам гостей або ключовим візуальним символам епізоду, займаючи 50-70% площі тамбнейлу. Вторинний рівень формується через текстові блоки, де назва епізоду або ім'я гостя виділяються розміром та контрастністю.

**Аналіз колірних стратегій** розкриває різні підходи до створення візуальних акцентів. Y Combinator використовує обмежену палітру з домінуючим помаранчевим кольором для первинних елементів, тоді як Lex Fridman будує ієрархію через контраст монохромної гами з червоними акцентами.
Українські канали на противагу демонструють більшу колірну варіативність, використовуючи широкий спектр відтінків для створення емоційного впливу та виділення ключових елементів.

Підсумовуючи аналіз візуальних аспектів тамбнейлів, можна виділити кілька основних закономірностей:

Міжнародні подкасти тяжіють до уніфікованих візуальних рішень, створюючи впізнавані шаблони оформлення, які легко ідентифікуються.

Українські канали демонструють більшу варіативність, активно експериментуючи з композиційними прийомами та шрифтами.

Успішні подкасти, незалежно від регіону, роблять акцент на адаптивності тамбнейлів і збереженні консистентності стилю.

Інформаційна наповненість та емоційний заряд тамбнейлів тісно пов'язані з особливостями цільової аудиторії та позиціонуванням подкасту.

Розуміння механізмів швидкого візуального сприйняття дозволяє дизайнерам створювати ефективні композиції, які моментально комунікують ключові повідомлення [5].

**Опитування**

Було проведено опитування серед 37 респондентів, завданням яких було оцінити кілька зразків мініатюр подкастів. Отримано такі результати та виділено три тендеції:

56% респондентів в першу чергу помічають зображення осіб

44% - перш за все помічають текст та акцентний колір.

93% вважають, що чіткий стиль мініатюр полегшує ідентифікацію каналу та контенту

# Успішні практики vs типові помилки

Послідовність у використанні візуальних елементів створює впізнаваний стиль каналу, допомагаючи аудиторії швидко ідентифікувати контент у потоці рекомендацій.

Типові помилки в дизайні тамбнейлів часто пов'язані з перевантаженням візуальної композиції. Недосвідчені канали намагаються втиснути максимум інформації в обмежений простір, що призводить до зниження читабельності та втрати ієрархічної структури. Надмірне використання візуальних ефектів, градієнтів та декоративних елементів може відволікати від основного повідомлення. Баланс між інформативністю та естетикою залишається ключовим фактором успіху. Канал DOU *(рис.3)* демонструє вдале поєднання професійного оформлення з чіткою подачею інформації, де кожен елемент має своє обґрунтоване місце в композиції.

Надмірний акцент на естетичній складовій без урахування функціональності може призвести до створення візуально привабливих, але неефективних тамбнейлів.

*рис.3 - приклад тамбнейлу подкаст каналу - «DOU»*

Послідовність та системність у використанні візуальних елементів формує основу впізнаваності бренду. А баланс між креативністю та функціональністю забезпечує довгострокову ефективність дизайну. Щодо експериментальних рішень, то вони працюють найкраще, коли вони не порушують базових принципів читабельності та візуальної ієрархії.

Таким чином успіх у створенні ефективних тамбнейлів залежить від здатності адаптуватися до змін та впроваджувати інновації при збереженні фундаментальних принципів візуальної комунікації.

Підсумовуючи проведений аналіз, можна стверджувати, що створення ефективних тамбнейлів для подкастів вимагає комплексного підходу, який поєднує розуміння принципів візуальної ієрархії, технічну майстерність та креативність. Успішні практики демонструють важливість балансу між інноваціями та перевіреними рішеннями, між автоматизацією

та людською експертизою, між універсальністю та персоналізацією.

На основі розробленої методології проведено аналіз візуальних елементів подкаст-тамбнейлів українських та міжнародних каналів, зокрема DOU, ЖеПеТе, IT-подкасту Жені Гусарова, Lex Fridman та Y Combinator. **Формальний аналіз** показав, що повторювані текстові елементи ефективно працюють як основний інструмент візуальної комунікації. Типографіка з потрійним повтором назви створює акцент і підвищує запам'ятовуваність, а градієнти та накладання тексту додають глибини та динаміки. **Структурний аналіз** виявив перевагу діагональних композицій із акцентом у верхній частині. Головний меседж виділяється розміром і контрастністю, а додаткова інформація органічно інтегрується через різні накреслення та розміри шрифту. **Технічний аналіз** підтвердив ефективність обраних параметрів, включаючи оптимальну роздільну здатність і адаптивність до різних форматів, забезпечуючи читабельність навіть у мінімальних розмірах. **Хронологічний аналіз** показав стабільність візуальної системи з можливістю креативних варіацій. Консистентність у дизайні сприяє формуванню впізнаваного стилю каналів і водночас дозволяє адаптуватися до специфіки кожного випуску.

Просторові відношення між елементами формують додатковий рівень ієрархії. Міжнародні подкасти тяжіють до використання більших відступів між елементами різних рівнів, створюючи чітке розділення інформації. Українські канали часто використовують більш щільне компонування елементів, створюючи динамічні композиції з активною взаємодією між рівнями ієрархії.

На основі проведеного дослідження сформовано комплексну систему принципів, які забезпечують створення функціональних та естетично привабливих мініатюр.



# Принципи:

**Ієрархічність** - виділення головного елементу розміром та контрастом

**Масштабованість** - тестування читабельності при різних розмірах

**Контрастність** - використання контрастних кольорів та форм

**Брендинг** - інтеграція логотипу та фірмових елементів для впізнаваності каналу

**Інформативність** - оптимальний обсяг текстової інформації ( не перевантажувати)

**Технічна якість** - оптимізація форматів та роздільної здатності

**Емоційність** - використання виразних візуальних елементів (зацікавлення, інтрига)

**Унікальність** - розробка унікальних візуальних рішень та використання айдентики для запам'ятовування користувачем каналу.

Модульна система дизайну дозволяє зберігати консистентність при створенні серії мініатюр, одночасно забезпечуючи можливість варіацій для різних типів контенту.
Сітка розділяє простір тамбнейлу на функціональні зони, де головний візуальний елемент займає 50-60% площі, текстові блоки - 30-35%, а брендингові елементи - 10-15%. Гнучкість сітки дозволяє адаптувати композицію під різні типи контенту без втрати візуальної цілісності.

Баланс між креативністю та функціональністю досягається через структуровану систему дизайн-елементів. Чітка візуальна ієрархія забезпечує ефективну комунікацію ключових повідомлень, в той час як естетична привабливість підтримує інтерес аудиторії.
Впровадження розроблених принципів вимагає системного підходу та уваги до деталей.

# Висновок

Проаналізувавши еволюцію графічних мініатюр від простих ілюстративних елементів до складних маркетингових інструментів у цифровому медіапросторі було встановлено, що розвиток платформи YouTube з 2005 року кардинально змінив роль тамбнейлів, перетворивши їх на критичний фактор успішності відеоконтенту. Виявлено зростаючу роль графічних мініатюр у подкастинг-індустрії, де візуальне представлення аудіоконтенту стає все більш значущим для залучення аудиторії.

Під час дослідження було виокремлено фундаментальні принципи візуальної ієрархії та їх практичне застосування в дизайні тамбнейлів. Серед них ключові елементи ефективної візуальної ієрархії: розмір, контраст, колір, простір та типографіка. Встановлено, що успішні тамбнейли базуються на чіткій системі візуальних пріоритетів, де кожен елемент має своє обґрунтоване місце в загальній композиції.

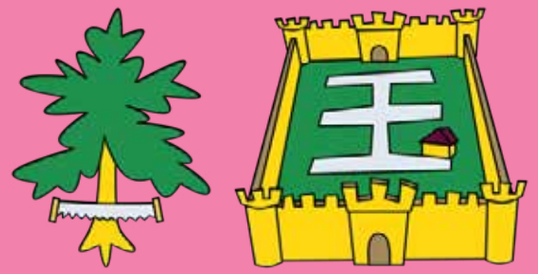
В результаті я систематизовала успішні практики та типові помилки в дизайні тамбнейлів та визначила критичні фактори успіху: чітка візуальна ієрархія, оптимальний баланс між інформативністю та естетикою, технічна якість реалізації. Було ідентифіковано поширені помилки: перевантаження інформацією, низька контрастність, непослідовність брендингу.

Як вирішення проблеми я розробила комплексну систему принципів створення ефективних тамбнейлів, що включає рекомендації щодо композиції, типографіки, кольору та технічної реалізації. Створено модульну систему дизайну, яка забезпечує гнучкість та масштабованість візуальних рішень при збереженні єдиного стилю. Фінальна розроблена система принципів довела свою ефективність як інструмент оптимізації візуальної комунікації в подкастинг-індустрії.



# Список використаних джерел

Dataflo. 10 Tips for Improving Your YouTube Click-Through Rate. URL: https://www.dataflo.io/blog/improve-youtube-ctr
Колесник, Н. Є., Ковальчук, М. О. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка. Інший. 2020, ТОВ «505».
Резніченко М.І., Твердохлібова Я.М. Художня графіка: Навчально-методичний посібник для студентів художньо-графічних факультетів / М.І. Резніченко, Я.М. Твердохлібова – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2011. – 272 с.
Faison B., Vidler J. Cumulus MEDIA and signal hill insights' podcast download — Spring 2021 report:. URL: https://www.westwoodone.com/2021/05/11/cumulus-media-and-signal-hill-insights-podcast-download-spring2021-report (дата звернення: 09.11.2024).
Newman N., Gallo N. Daily news podcasts: Building new habits in the shadow of coronavirus. URL: https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/daily-news-podcasts-building-new-habits-shadow-coronavirus (дата звернення: 09.11.2024).



Наталія Давидович

# Ступені деталізації дидактичної ілюстрації на прикладі підручників англійської мови

**Анотація**
Дослідження розглядає дидактичну ілюстрацію на прикладі підручників англійської мови. Розкриває закономірність деталізації в таких ілюстраціях, їх різновиди та способи втілення. На основі виявлених матеріалів запропоноване впровадження — ілюстрований підручник іноземної мови.

**Ключові слова:** дидактична ілюстрація, деталізація, підручники з вивчення іноземної мови, закономірності.

Nataliia Davydovych

# Degrees of detalization in didactic illustration on the example of English textbooks

**Abstract**
The study examines didactic illustration on the example of English language textbooks. Reveals the regularity of detalization in such illustrations, their varieties and methods of implementation. Based on the discovered materials, the proposed implementation is an illustrated foreign language textbook.

**Key words:** didactic illustration, detalization, textbooks for learning a foreign language, regularities.

## Навчальні ілюстрації

— це візуальне підкріплення, створене, щоб допомогти учням зрозуміти складні концепції та інформацію більш захоплюючим і ефективним способом.

Роль ілюстрацій у підручниках стабільно актуальна. Під час вивчення нової мови виникають труднощі. За допомогою візуальної комунікації, людина, що вивчає мову, може швидше і легше увійти в контекст завдань. В більшості випадків, автори підручників хочуть додати ілюстрації чи фотографії, бо не всю інформацію навчального матеріалу можливо детально розписати лише текстом.

Під час вивчення нової мови виникають труднощі. За допомогою візуальної комунікації, людина, що вивчає мову, може швидше і легше увійти в контекст завдань. В більшості випадків, автори підручників хочуть додати ілюстрації чи фотографії, бо не всю інформацію навчального матеріалу можливо детально розписати лише текстом. Взявши британські видання BBC Worldwide та Cambridge для вивчення англійської мови для дорослих, було виявлено, що не завжди лише один ілюстратор працює над візуальним наповненням. Інколи, щоб швидше завершити роботу над проєктом, видавці наймають декількох ілюстраторів одночасно. Очевидно, що кожному з них притаманна своя індивідуальна авторська манера малювання. Стоїть питання в тому, по якому принципу об'єднати в одному виданні двох, трьох, а то й дев'ятьох різних за манерою ілюстраторів?

Складається враження, що існує певна закономірність, завдяки якій в одному підручнику є місце картинкам з різним ступенем деталізації. Можливо, існує взаємозалежність між тим, як саме малюють навчальні ілюстрації та коли є різні типи завдань та вправ в підручнику. Якою є основа, а якою є другорядна причина вибору саме такого рівня стилізації. І чи можливо до складних та простих завдань задіювати ілюстрації з однаковим рівнем додавання деталей?

Згідно з Thermopylae Science and Technology, людський мозок обробляє зображення приблизно в 60 000 разів швидше, ніж текст. Людському мозку потрібно лише 13 мілісекунд, щоб обробити зображення, а 90% інформації, що передається в мозок, є візуальною [5].

Однак, питання деталізації дидактичної ілюстрації досі залишається відкритим. Надмірно деталізовані ілюстрації можуть відволікати учнів від основного матеріалу, тоді як недостатньо деталізовані не можуть повною мірою передати необхідну інформацію. Згідно з дослідженням професора Джона Хатті, ефективність навчання значною мірою залежить від того, наскільки вдало ілюстрації узгоджені з текстовим матеріалом [6].

Візуальна мова виникла ще за часів печерних людей. Перші малюнки, зроблені людиною, було виявлено в Індонезії в 2017 році, на острові Сулавесі, де було знайдено печерні малюнки, яким нараховується 44 тисячі років [1].

## Дидактична ілюстрація

Найвидатнішим просвітителем сімнадцятого століття був Ян Амос Коменський. "Orbis Pictus" («Видимий світ у малюнках»), опублікований у 1657 році, користувався популярністю. Підручник задумували як свого роду елементарну енциклопедію; але він відрізнявся від усіх попередніх підручників тим, що був ілюстрований малюнками (іл.1), що виконані в техніці з відбиванням міді та дерева на різні теми, які в ньому обговорювалися [2].

"Orbis Pictus" мав тривалий вплив на освіту дітей. Це був попередник як аудіовізуальних технік, так і лексичного підходу до вивчення мови. Початок ери навчальних ілюстрацій, які також можна назвати дидактичними.

**Іл.1** *The Master and the Boy*

## Деталізація ілюстрацій

— це «у подробицях, деталях з'ясовування, розробка, малювання, опис чогось».

Щоб краще зрозуміти принцип деталізації, варто розглянути це на прикладі ілюстрованого логотипу. Деталізація ілюстрацій в логотипах включає використання графічних елементів, кольорів, форм та текстур, які разом утворюють цілісний візуальний образ.

Одним з важливих завдань такого логотипу є оформлення ілюстрованих елементів так, щоб при змінні його масштабу логотип добре читався. Дослідження показують, що деталізовані логотипи можуть бути більш легкими на згадку та впізнаваними [3].

Водночас надмірна деталізація може ускладнити сприйняття та використання логотипу в різних контекстах, таких як друк на малих поверхнях або відтворення в чорно-білому форматі [4].

Серед вдалого прикладу деталізованого ілюстрованого логотипу відзначилася компанія Starbucks (іл.2).

Хоч образ сирени від початкового варіанту зазнавав змін, помітно, як з кожним редизайном акцент на основних елементах узагальнювався. Як згадувалося раніше, малюнок для першого логотипу був запозичений з міфології.

З додаванням деталей в сюжет ілюстрації, сцена може як і спровокувати мозок глядача до розглядання, так і перевантажити його. Підтримка балансу за допомогою наступних прийомів також може варіюватися від простоти та легкості до наповненості та масивності під час виконання ілюстрації:

- *Тіні і світло.*
- *Текстури.*
- *Наведення ліній і контуру.*
- *Кольоровий контраст.*
- *Деталізація фону.*

**Іл.2** *Редизайн логотипу "Starbucks"*

## Контент аналіз

Завдяки глобалізації та постійному посиленню англійської мови як міжнародної, попит на якісні навчальні матеріали стрімко зростає.

Ринок підручників характеризується високою конкуренцією та інноваційними підходами, серед яких особливе місце займають видання від "Cambridge University Press" та освітні ресурси "BBC Worldwide", включаючи "BBC Learning English". Для подальшого дослідження для порівняння та аналізу було обрано серію від "BBC Worldwide" — "SPEAKOUT", друге видання 2016 року та третє видання 2022 року. Підручники містять в собі по вісім рівнів вивчення — від початкового до найвищого.

З візуального плану одразу стало видно, що кількість ілюстрацій на кожний рівень різна та дещо нестабільна. Також, для зручності всі підрахунки вносились в спільну таблицю — кількість ілюстрацій та перелік ілюстаторів, що працювали над конкретною збіркою. З отриманих даних вдалося вивести діаграму, що візуалізує кількість ілюстрацій на кожний рівень. Таким чином виходить, що "SPEAKOUT 2nd edition" містить в собі 403 ілюстрації. Серед них найбільше використовується у першому підручнику — 118 ілюстрацій. Надалі спостерігається спад використання ілюстрацій. Схожа ситуація присутня й в інших виданнях. Отже, це частково дає зрозуміти, що найбільш актуальне використання ілюстрацій на старті вивчення мови.

Від того, наскільки можливим є детальна промальовка ілюстрацій, залежить ще й формат, виділений для кожної роботи. Після підрахунку всіх ілюстрацій, відбувся поділ по розміру на три групи: маленькі, середні та великі.

## Підручник SPEAKOUT 2ND edition

Ілюстрації до підручнику початкового рівня, було розбито на чотири категорії: люди, предмети, флора/фауна та маленькі комікси.

В першу чергу, наповнення привертає увагу великою кількістю зображень людей: їхнє ілюстрування відбувається на білому фоні, з дотриманням анатомічних пропорцій. На фоні можуть бути присутні елементи, які б чіткіше передали суть ілюстрації. Кольорове рішення монохромне, виконане з використанням однотонних заливок, півтіней та світла. Товщина контуру нерівномірна — зовнішня лінія плавно перетікає з товстої в тоншу. Самі лінії виконанні в неохайному стилі, що додає ілюстраціям живості (іл.3). Сюжет та наповнення ілюстрацій також змінюються в залежності від мети поставленого завдання.

Іл.3

## Підручник SPEAKOUT 3ND edition

Ілюстрації людей виконані досить реалістично, з дотриманням анатомічних пропорцій, додаванням тіней, пів-тіней, світла на одяг та волосся. Також, одяг та волосся доповнені текстурами, що додають живості та об'єму. Поширеним явищем є наявність декількох ілюстраторів на одному проєкті: стиль та деталізація ілюстрацій відрізняється через особливий стиль кожного з виконавців. А от ілюстрування предметів виглядає більш площинним. Присутній жирний зовнішній контур, а внутрішній — тонший. Основні кольори — чорний та білий. Сірий використано для нав'язливого передавання тіней та об'ємності елементів (іл.4).

Іл.4

## Підручник INTERCHANGE 5TH edition INTRO

На відміну від попередніх двох видань — містить кольорове наповнення. За рахунок додавання більшої кількості деталей в ілюстрацію, від контексту завдання виходить ефект повного занурення в процес навчання. Так само як учень повинен зрозуміти суть завдання, так й ілюстратор повинен в обмежений формат вмістити всі елементи, що прописані до завдання. Таким чином, деталізоване вікно на задньому фоні привертає до себе увагу, адже за ним чітко промальований дощ, що лиє та ученицю, яка запізнилася на урок з хімії, на що вказує таблиця хімічних елементів позаду вчителя. В цьому випадку без додаткових елементів завдання не мало б достатньо зрозумілого сенсу (іл.5).

Іл.5

## Виявлені закономірності

За проведеним аналізом ілюстрацій в підручниках з вивчення англійської мови, виходить, що графічне наповнення змінюється за наступними категоріями:

- *розміром фрейму;*
- *типом завдань;*
- *типом ілюстрацій;*
- *авторським стилем ілюстратора;*

Найбільш вживаним та найпрактичнішим є ілюстрації маленького формату за рахунок власної компактності.

Серед трьох розглянутих серій підручників, вдалося виявити дев'ять типів завдань, які найчастіше зустрічаються:

*1) практика граматики* — завдання, що найчастіше використовуються;

*2) прослуховування аудіо* — другий за вживаністю тип завдань;

*3) встановлення відповідності* — цю категорію ілюструють як і простими предметами, так і трапляються випадки повносюжетних ілюстрацій;

*4) заповнення пробілів назвами/словами* — зазвичай цю категорію ілюструють, коли потрібно вписати професії, частину одягу тощо;

*5) опитування* — тип завдань, в яких трапляється велика кількість навчального тексту, а ілюстрації виконують більш фонову роль, ілюструючи один-два ключових момента, щоб правильно направити увагу учня;

*6) вибір між ілюстраціями* — має за собою завдання, в якому є текст та три запропоновані ряди ілюстрацій.

*7) практика мовлення* — таких завдань не багато, схоже до практик граматики, але саме до них йдуть ілюстрації великих форматів, з великою кількістю персонажів, предметів, промальованих фонів.

*8) пошук відмінностей* — зазвичай ілюстрації великого формату, з використанням високого рівня деталізації, щоб захопити око учня.

*9) опис кольорів предметів/істот* — завдання, в яких передбачена взаємодія з кольором не можуть повністю виконувати свою функцію без кольорового друку.

Для візуалізацій завдань, використовують наступні типи ілюстрацій:

*а) діалог між дійовими особами;*

*б) ілюстрація з великою кількістю елементів;*

*в) багатосюжетна ілюстрація з декількома планами та подіями одночасно;*

*г) лінійна ілюстрація для самостійного розмальовування;*

*ґ) ілюстрування природніх умов (пори роки, час доби тощо);*

*д) мапи, картосхеми.*

## Експеримент з деталізацією

На початку дослідження стояла гіпотеза, що завдання чи матеріал, який потрібно швидко зрозуміти, не буде навантажений графічними елементами. Матеріал, який потрібно запам'ятати, буде ілюструватися більш прямо, щоб викликав асоціативний ряд, і щоб форма самих ілюстрацій була різноманітнішою та читалася як у великому форматі, так і в зменшеному.

В рамках експерименту для генерації широкої вибірки, та створення ілюстрацій, були застосовані як зібрані види деталізації з оглянутих підручників, так й авторські комбінації варіацій.

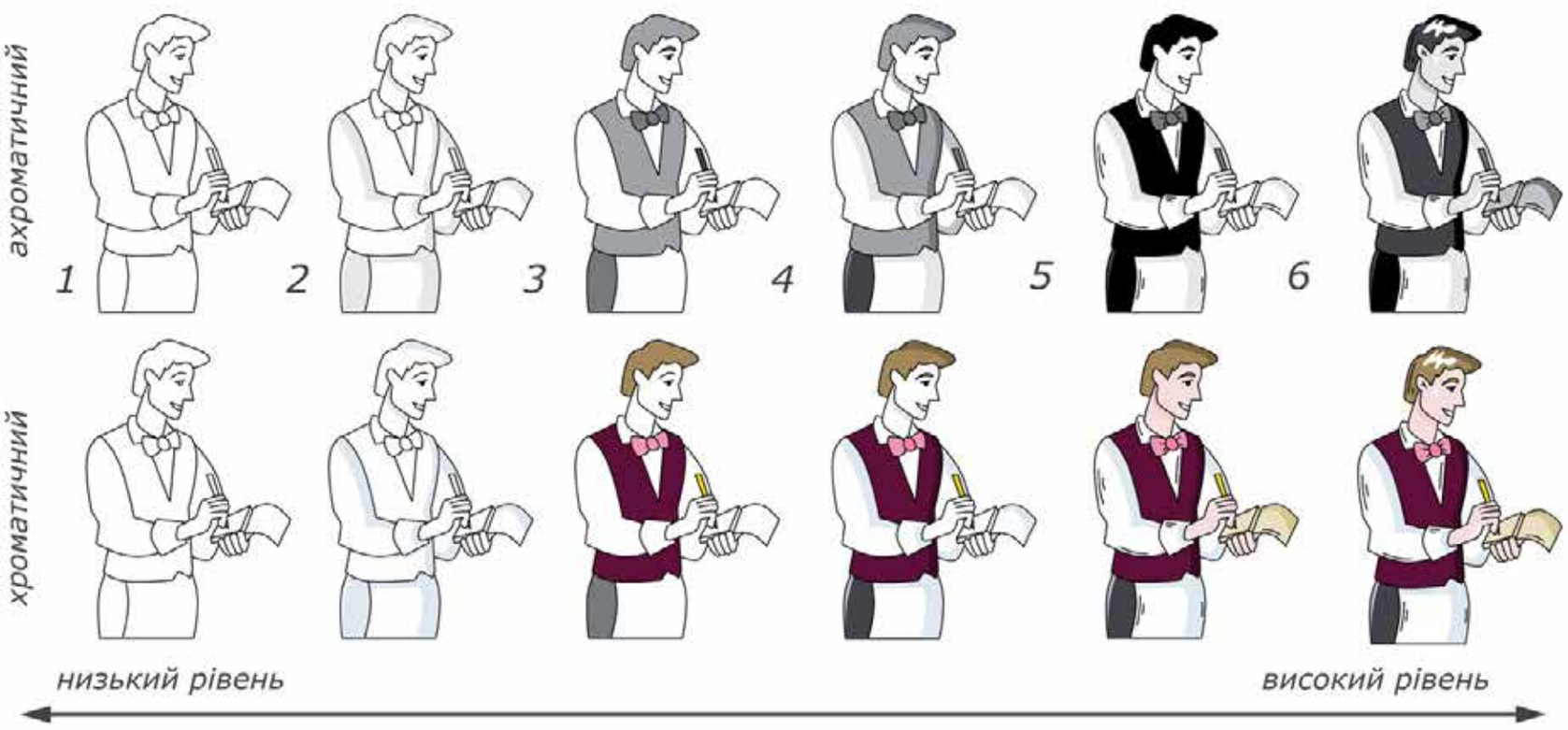
На основі перших монохромних спроб було вирішення і про відмалювання прототипів з кольоровим рішенням. Таким чином було одержано ілюстрації з шести етапів зі зростанням деталізації для монохромних ілюстрацій та кольорових (іл.6).

До ілюстрацій з найнижчим рівнем деталізації можна віднести ті, що виконанні з мінімальним застосуванням графічних прийомів. Для збільшення деталізації, помітна зміна — використання світлих заливок (або на їхньому місці можуть бути прості текстури), та в такому ж дусі світлі тіні.

До наступного рівня йде вже проста однотонна заливка. У випадку монохромної — без використання темних кольорів, для кольору в основному теж не контрастні кольори для одягу та волосся.

Четвертий рівень деталізації містить в собі поєднання двох попередніх — за рахунок розмежування заливки, тіні додають об'єму. Також збільшується кількість кольорів, а саме їхніх відтінків, щоб не було зовсім однотипного вигляду. На зразку під номером «5» використовується повноцінне фарбування всієї ілюстрації, з додаванням штрихів або ж текстур. До високого рівня деталізації можна віднести ті ілюстрації, які містять в собі додавання всіх раніше згаданих графічних прийомів в парі з бліками від світла.

На основі цих шести градацій були намальовані авторські прототипи, в яких і варіювалася деталізація (іл.7-8).




**Іл.6** *Рівні градації на основі графічних прийомів*

## Опитування користувачів та виявленні результати

Всього в опитуванні взяло участь 69 респондентів, серед яких 58 жінок, 10 чоловіків та одна небірна особа. Середній вік опитаних переважав в межах 22-25 років — 44,9%. Серед респондентів більше (98%) були або є дотичними до вивчення іноземних мов.

Стосовно рівня англійської мови учасників опитування, за шкалою Загальноєвропейських рекомендацій з мовної освіти (CEFR — англ.), переважає четвертий B2: Upper-Intermediate (Вище за середній) — 36,2%. Перший рівень A1: Beginner + Elementary (Початковий) мають всього 1,4% з опитаних, а другий A2: Pre-Intermediate (Нижчий за середній) — 14,5%.

Після вступної частини, учасникам запропонували пройти декілька завдань з початкового рівня та дати відповіді стосовно теми. На основі проробленої роботи зі створенням градації деталізації до основної ілюстрації з офіціантом, що входить в категорію «Люди» було прийняте рішення про відмалювання ще декількох одиниць прикладів з категорії «Предмети» (іл.7).

Перевагу надали ілюстраціям маленького формату, з використанням контуру та кольорові заливки (іл.8).

Один з респондентів зазначає, що якщо говорити про розуміння слова, деталізація важливіша у предметах/абстрактних явищах тому, що їх можна сплутати: важлива різниця між картиною/зображенням/фото/малюнком: стіл/парта і подібні варіації, коли вчиш слова.

Після проведеного опитування та аналізу отриманих відповідей, окремі респоденти зазначили про потребу у ширшій вибірці запропонованих ілюстрацій. На цій основі була запропонована ще одна градація ступенів деталізації, але якщо в першій вибірці основний акцент полягав на зменшені або збільшені графічних прийомів, то в другому варіанті (іл.9) більше уваги приділялося для демонстрації зміни форм та їхній вплив на деталізацію. За основу взято офіціанта з попередньої градації (іл.6), що в новій градації знаходиться на позиції «4» (іл.9).

Мета даної пропозиції зобразити як змінюються ілюстрації враховуючи й авторський стиль, та потребу піти в спрощення або ж реалізм. Схема спирається на ілюстрації з обраних підручників для аналізу дидактичних ілюстрацій. Так то ця градація може бути ще ширшою та розгорнутішою, але це вже буде інше питання.

**Іл.7** *Предмети*

**Іл.8** *Предмети*



## Градація зі зміною форм та стилю в дидактичній ілюстрації:

*Варіант «1»* — спрощений варіант офіціанта. Умовний низький рівень деталізації, можна ще й ще спрощувати. Але ключовим елементом тут є одяг, поза та атрибути, що дають відсилку до професії. Такий вид деталізації ілюстрації добре читається у маленьких форматах.

*Варіант «2»* — в цій позиції додалися риси обличчя, форма рук та схематичні елементи одягу (манжет сорочки). Силует стилізований, з округлими формами. Така деталізація притаманна для ілюстрацій предметів в завданнях на відповідність.

*Варіант «3»* — обличчя з виразними рисами та емоціями. Додалася зачіска, та схематична форма обличчя. Пропорції ближче до анатомічних. Доволі поширений вид ілюстрацій через зручну читабельність на малих форматах. Використовується для малювання предметів, людей і середовища, в завданнях для встановлення відповідності, або для практики граматики.

*Варіант «4»* — окрім використання заливок кольором та чорного контуру, притаманне використання текстур та бліків. Чітко намальовані пальці рук та від-

**Іл.9** *Градація зі зміною форм та стилю в дидактичній ілюстрації*

повідна поза. Риси обличчя чіткі і лаконічні. Часто зустрічається у підручниках, бо не займає багато часу для створення, але ілюстрації виконують свою функцію.

*Варіант «5»* — замість використання чорного контуру, пропонується кольоровий, відповідно до використаної заливки. Додатково застосовують тіні на одязі, обличчі, щоб додати об'ємності. Риси обличчя наближені до реальних за рахунок складок шкіри та бліків. Зберігається стилізованість, за рахунок якої вдається передати задумане без використання фотографій.

*Варіант «6»* — високий рівень деталізації, що ближче по стилю до реалізму, та не є кінцевою межею. Виключає майже повне використання контуру, малювання виконується заливкою плями, щоб передати об'ємність. Така деталізація притамана ілюстраціям середнього і великого формату, для завдань на тривалий час виконання: прослуховування аудіо, практика діалогів, завдання, де потрібно встановити відповідність та знайти відмінності. Але для створення ілюстрацій з таким рівнем деталізації використовується значно більше часу.

## Інтерв'ю

Під час підбору візуального матеріалу до своїх уроків, Ксенія, в першу чергу звертає увагу на якість малюнків: *«Надаю перевагу кольоровим та деталізованим, адже це полегшує процес опису картинок під час розмовних завдань».* У викладачки багато позитивного досвіду роботи з ілюстраціями.

*«Ілюстрації — це додатковий потрібний матеріал, який значно полегшує роботу викладача. Бо, залежно від ілюстрації, можна будувати різні види завдань — від релевантних запитань, базуючись на картинці, до описати що зображено і до написати продовження/початок історії, базуючись на поданій картинці»,* — говорить Анастасія. Також, для неї важлива доречність та стиль ілюстрацій, що залежить від вікової категорії учнів.

Про те, що *«Зменшується акцент на ілюстраціях від зростання рівня мови, щоб зосередити більше уваги на правилах граматики, словах, завданнях»*, — ділиться Влада, викладачка з корейської мови. Середній вік її учнів варіюється від 15 до 18 років. В дорослому віці до неї приходять не часто, зазвичай із запитом в короткий термін, щоб закрити свою особисту потребу, або з метою подорожей.

Для підбору візуального матеріалу, Влада в першу чергу спирається на власне бачення, їй важливе гармонійне поєднання і грамотна подача інформації. Візуалізації полегшують сприйняття — працює зорова пам'ять. *«Картинка має виглядати гарною, з пропрацьованими деталями, приємною для ока, але щоб не була занадто завалена елементами».* Однотипне, ахроматичне сприймається важче. Стоїть потреба в тому, щоб не витрачати додатково час на те, щоб зрозуміти ілюстрацію. І найголовніше, як зазначає викладачка, щоб ілюстрація була створена в контексті завдання та з метою допомогти тому, хто навчається.



## Висновок

Так як стояло питання від чого залежить деталізація та її ступені в дидактичній ілюстрації, так як під час вивчення нової мови виникають труднощі і візуалізації спрощують цей процес. Дослідження базується на основі трьох видань, де розглядалися загально ілюстрації на всіх рівнях, а потім більш поглибленою саме на початкових.

Був проведений контент аналіз на основі вибраних прикладів. Серед підручників зберігається тенденція на спадання кількості ілюстрацій з кожним збільшеним рівнем вивчення мови. Здійснена статистика з підрахунками кількостями ілюстрацій і різновидів завдань. Всього виявлено дев'ять поширених типів завдань, які ілюструють. Охоплено 652 ілюстрації, з них 436 маленького формату. Це пояснюється потребою вмістити багато візуальної інформації в обмежений простір. Задіяний формальний аналіз ілюстрацій з описами сюжетів та графічних прийомів.

З проведеного формального аналізу ілюстрацій, виходить, що графічне наповнення та деталізація змінюється за наступними категоріями:

- *розміром фрейму;*
- *типом завдань;*
- *типом ілюстрацій;*
- *авторським стилем ілюстратора;*

Проведено експерименти з деталізацією та створення авторських прототипів для їхнього тестування. На основі проведеного експерименту виведено умовну схему, по якій вдається поділити градацію деталізації на шість рівнів. Важливо теж відзначити, що на рівень деталізації впливає й авторська стилістика, по якій малюють ілюстрації. За результатами відповідей респондентів отримано, що вони надають перевагу варіанту з вищим за середнє значення рівнем деталізації. Варіант «5» містить в собі поєднання кольорової заливки, тіней, текстури у вигляді штрихів, в той час коли «1» виконаний лише з допомогою лінії, а «6» сприймається важко через надмірну кількість деталей.

Отже, після проведеного опитування та інтерв'ю, дійшли висновку, що людям не байдуже, яким чином обирається та формується візуальний матеріал під час навчання. Є запит на ілюстрації з хорошим рівнем деталізації, але щоб вони не були загромаджені. А у випадках швидких та легких завдань головне – це зрозумілість та чіткість.

## Список використаних джерел


1. В Індонезії знайшли найстаріші у світі печерні малюнки. URL: https://web.archive.org/web/20191213130635/https://zik.ua/news/2019/12/13/v_indonezii_znaishly_naistarishi_u_sviti_pecherni_maliunky_949782 (дата звернення: 27.06.2024).
2. Електронна книга «Проект Гутенберг» Orbis Pictus. URL: https://www.gutenberg.org/cache/epub/28299/pg28299-images.html (дата звернення: 03.05.2024).
3. Henderson P. W., & Cote J. A. Guidelines for Selecting or Modifying Logos. Journal of Marketing, 62(2), 1998. 14 p.
4. Schmitt B., & Simonson A. Marketing Aesthetics: The Strategic Management of Brands, Identity, and Image. Free Press, 1997.
5. The Power of Visuals. URL: https://medtechintelligence.com/column/the-power-of-visuals/ (дата звернення: 01.07.2024).
6. What is Illustration? Definition, Evolution, and Types. URL: https://graphicmama.com/blog/what-is-illustration/ (дата звернення: 30.06.2024).

# Розробка шрифту на основі *(обмеженої)* джерельної бази

У роботі розглянуто поняття обмеженої джерельної бази, яка лежить в основі розробки шрифту. Було досліджено історію шрифтових гарнітур, як типографічні тенденції пов'язані з технологічним розвитком, методи розробки та застосування гарнітур. Проаналізовано фактори, які впливають на характер типографії та її сприйняття людиною: елементи графем, технічні характеристики шрифту, читабельність, асоціативне сприйняття графем. За основу дослідження був взятий особистий досвід шрифтових дизайнерів. Були проведені інтерв'ю, які дозволили виявити всі проблеми у створені шрифтової гарнітури, беручи за приклад для наслідування одну графему, від проведення візуального аналізу до фінальної реалізації. Впровадження полягало у розробці шрифту маючи подібну обмежену джерельну базу.

*Ключові слова:* типографія, характер шрифту, референс, інтерпретація графем, дослідження літер.

***Євгеній Долгополов***

# Designing a typeface based on *(limited)* source material

The work explores the concept of a limited source base underpinning the development of a typeface. It examines the history of typefaces, the connection between typographic trends and technological advancements, and the methods used for typeface creation and application. Factors influencing the nature of typography and its perception by individuals are analyzed, including grapheme elements, technical characteristics of typefaces, readability, and the associative perception of graphemes. The study is based on the personal experiences of type designers. Interviews were conducted to identify the challenges in typeface creation, using a single grapheme as an example — from visual analysis to final implementation. The practical implementation involved designing a typeface with a similarly limited source base.

*keywords:* typography, typeface characteristics, reference, glyph interpretation, letterform research.

***Yevhenii Dolhopolov***

Один із головних етапів у розробці шрифту — робота з джерельною базою, адже шрифт, як і будь який продукт дизайну, є результатом переосмислень та інтерпретацій вже існуючих робіт. Прикладом для наслідування може бути: летерінг або вже існуюча гарнітура. Дана практика не завжди полягає саме у роботі з історичними референсами, але й з сучасними шрифтами, написами, каліграфією.

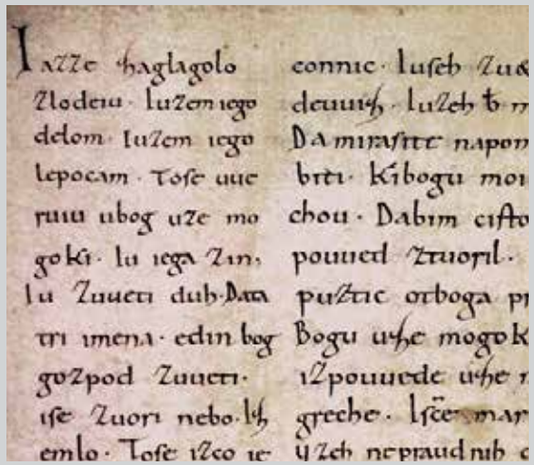
Важливо розрізняти створення оригінального шрифту від історичної реконструкції, адже історична реконструкція полягає у детальному відтворені . В даному дослідженні, я розглядаю ситуацію, коли дизайнер створює нову шрифтовий продукт, беручи за основу всього лиш одну графему. Типографу необхідно визначити загальний характер референсу, особливі елементи, проаналізувати контекст: період створення референсу, стиль, застосування тощо. Може здатися, що така ситуація малоймовірна, адже шрифтові дизайнери намагаються працювати з достатніми в об'ємі джерелами, але історія розробки шрифту *Zlam Sans* дизайнерки Анастасії Шишенок є чудовим прикладом успішної роботи з такими обмеженими джерелами.

## • ЕВОЛЮЦІЯ ТИПОГРАФІЇ

Основою вербальної комунікації є текст, протягом століть спосіб передачі тексту постійно змінювався: різні матеріали, методи друку або різьблення графем, носії. Технічний аспект тісно пов'язаний зі зміною візуального характеру письма. Історія типографії допомагає шрифтовим дизайнерам у пошуку нових стилістичних рішень.

Розглядати історію європейської типографії прийнято з античних часів. Римське капітальне письмо можна побачити на монументальних спорудах (іл.1). Його назва походить від терміну капітель — літера, що виглядає як прописна, але має висоту рядкової, від звичайних прописних літер, вони відрізняються шириною та контрастом. Для нанесення римського письма на кам'яну споруду необхідно було різьбити поверхню каменю, а для окреслення висоти вертикалі, залишали спеціальні засічки, які мали виключно технічне значення, але згодом стали впізнаваним елементом антикви.

*Іл. 1.* Капітальний шрифт



*Іл. 2.* Каролінгський мінускул

Каролінгський мінускул поширився Європою з кінця VIII століття, який дуже відрізнявся від капітального письма, його головною відмінністю було те, що він був рукописним і в його основі лежить унціальне

*Іл. 3.* Plantin

*Іл. 4.* Baskerville

письмо з більш курсивним виглядом (іл. 2). Епоха середньовіччя принесла у моду більш статичні гострі форми, які можна побачити у готичному письмі, особливо в релігійних текстах. Тобто, на основі цих прикладів, можна побачити як тенденції кардинально змінювалися протягом століть, на які, зокрема, вплинув і технологічний розвиток. Одним з найвизначніших події в історії типографії було об'єднання мінускулу з Римським капітальним письмом, таким чином європейська типографія вийшла на етап використання літер верхнього регістру та рядкових. Також, була покращена якість паперу та точність нанесення тексту.

Антикву поділяють на: стару, перехідну та нову, брускову. Найперші гарнітури із засічками мали широкі пропорції та були технічно недосконалими. *Times New Roman* належить до перехідної антикви, за основу автор брав шрифти *Plantin* (іл. 3) та *Baskerville* (іл. 4), в якості прикладів для дослідження були взяті шрифти старої та перехідної антикви. Автор вдосконалив їх технічні характеристики та осучаснив вигляд форм. Даний випадок підкреслює явище постійного «перероджения» шрифтів, їх трансформації. Наявність засічок несе в собі не тільки візуальну роль, а й впливає на сприйняття тексту читачем. Перша теорія стверджує, що засічки відіграють роль візуального маркера, що дозволяє читачам краще спрямувати погляд на послідовні слова в реченні. Це одна із найстаріших гіпотез. Друга теорія стверджує, що рух очей читачів полягає не у безперервному горизонтальному погляді, а у стрибках очима текстом, їх ще називають «сакадами» [1, ст. 4].

Коли мова йде за сучасні шрифти, зазвичай, на думку спадають шрифти без засічок, тобто гротески. Вони поділяються на: гуманістичні, геометричні, старі та нові. Не дивлячись на їх актуальність в наші дні, шрифти без засічок існували ще в часи Давньої Греції. На початку XIX століття гротески почали використовуватися на пам'ятках, публічних місцях, вони мали репутацію гарнітур для примітивних, простих написів, їх використання ще не було розповсюдженим. З початку XX століття популярність шрифтів без засічок почала стрімко рости, вони набули в собі дух нового часу. Одним з найбільш впізнаваних гротесків XX століття, який й досі широко використовується, є *Futura* Пауля Реннера (іл. 5). Йому характерна статичність, геометричність, він втілює в собі дух Баухаузу,

***Іл. 5.*** *Futura. Пауль Реннер*

***Іл. 6.*** *Helvetica. Макс Мідінгер*

прагнучи до функціональності та мінімалізму. Основою типографії швейцарської школи дизайну, яка набула своєї популярності у другій половині XX століття, є гуманістичні гротески, часто їх класифікують як неокласичні, найбільш відомим є *Helvetica* (іл. 6). Головна ідея шрифтових дизайнерів-модерністів полягала у тому, що шрифт не повинен мати характер чи привертати увагу, а лише функціональне значення.

Дослідження технології створення шрифтів починається з ери застосування механічного друку. Ручне письмо безумовно вплинуло на формування різних стилів, але літери часто мали технічні неточності та могли відрізнятися один від одного. Заготовлені гарнітури для друку мали уніфікований вигляд графем, які мали однакові пропорції, висоту, досконало відтворені елементи, це дозволяло швидше та точніше відтворювати тексти. Набір літер міг бути створений з дерева, що було дешевше, або металу, що було якісніше. На сьогоднішній день, гарнітури створюються у цифровому вигляді, що значно прискорило процес розробки та дає можливість дизайнеру швидко вносити корективи у форму графем.

В українському шрифтовому дизайні, останні роки, дуже популярним є переосмислення типографії минулого, беручи за основу роботи графіків XIX та XX століть в якості джерельної бази, створювати сучасні гарнітури. Також можуть бути шрифти без вираженого історичного підґрунтя, вони мають уніфікований вигляд, особливо якщо вони призначені для використані у великій кількості тексту або позначення технічної інформації. Чудовим прикладом є гарнітура Євгена Садка *Mars Type* (іл. 7).

## • КОНТЕКСТ У ШРИФТАХ

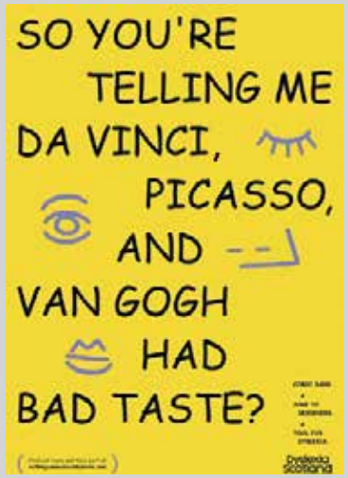
Маючи певну літеру чи символ в якості референсу, її необхідно дослідити. Аналіз проводиться з урахуванням контекстуальних та технічних аспектів. Коли дизайнер/ка починає роботу приступає до роботи, знаючи мету та технічне призначення шрифту, йому/їй потрібно знайти візуальний образ, що

***Іл. 7.*** *Mars Type. Євген Садко*

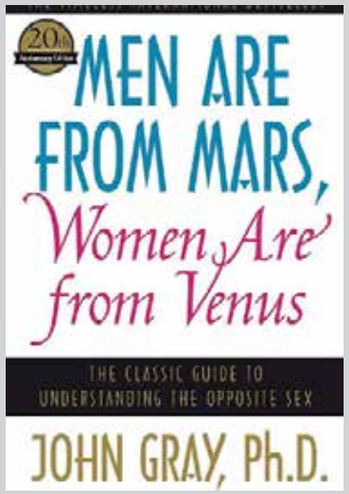
передаватиме необхідний характер. Це можуть бути як і віддалено схожі на бажаний результат роботи, так і конкретні приклади для наслідування. Крім визначення характеру, необхідним є ще пошук самої джерельної бази, що буде основою для створення перших графем та подальшої їх трансформації. Говорячи про характер графем, відомо, що типографія здатна підсилювати характер повідомлення, але чи може вона доносити конкретний меседж? Кожен споживач протягом життя формує власний досвід взаємодії зі шрифтами, що працює на рівнях асоціацій. Шрифт не є іконічним методом передачі інформації, на відміну від фотографії чи ілюстрації, він не здатен розповідати конкретну історію чи вказувати на чітке місцезнаходження. Користувач асоціативно сприймає характер графем. Таким чином шрифтові гарнітури перехідної антикви, у багатьох асоціюються з офіційністю, оскільки ще з дитинства людина зустрічається з нею у шкільних підручниках, а в дорослому віці на роботі чи у повсякденних справах, в офіційних документах та постановах.

Сприйняття шрифту може також змінюватися в залежності від середовища його використання. Чудовим прикладом є *Comic Sans,* який був створений для інтерфейсу *Windows,* оскільки мав легкий, дружній характер. Він був натхненний коміксами 1950-х років, особливо роботами Роя Ліхтенштейна [2, ст. 21].. Але згодом, через зловживання шрифтом недосвідченими дизайнерами отримав репутацію несмаку. Організація *Dyslexia Scotland,* яка підіймає проблеми людей з дислексією, запустила інформаційну кампанію з використанням *Comic Sans* (Іл. 8) [3]. Шрифт маючи високу апертуру, широкі літери, відкриту форму, збільшену висоту рядкових та великі інтервали, краще сприймається читачами, що мають дану ваду. Ще одним прикладом асоціативної комунікації типографії з гля-дачем є обкладинка книги Джона Грея «Чоловіки з Марсу, жінки з Венери» першого видання 1992 року має в собі поєднання різних за характером літер (Іл. 9). Для «чоловічої» частини дизайнер напису використав шрифт *Arquitectura*, що має витягнуту форму, малий інтервал, гострі та агресивні вертикалі, в той час, для «жіночої» частини було використано *Centaur*, що має пластичні рукописні літери [2, ст. 33]. Дане рішення відтворюють очевидні статеві кліше, які підсилюють характер повідомлення та створюють візуальний контраст контраст.

Отже, шрифт може мати «ефект хамелеона», на його сприйняття впливають не тільки візуальні особливості, класифікація, наприклад, антиква чи гротеск, але й середовище в якому він знаходиться. Оскільки типографія не може доносити власним характером конкретне повідомлення, вона взаємодіє з користувачем на асоціативному рівні. Тому сприйняття шрифту залежить особистого досвіду людини.




*Іл. 8.* Dyslexia Scotland.




*Іл. 9.* «Чоловіки з Марсу, жінки з Венери». Дизайнер Ендрю Ньюман, 1992 рік.

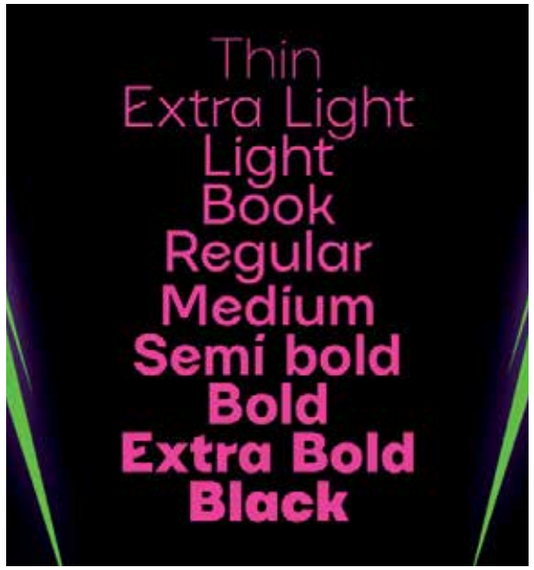


## • ТЕХНІЧНІ АСПЕКТИ ШРИФТІВ

Одна із найголовніших задач будь-якого шрифту — функціональна, крім збереження в собі унікального характеру, шрифт повинен бути зручним для використання. Ситуація коли для майбутньої шрифтової гарнітури необхідно дослідити зразок графеми, в якості основного джерела дослідження, яка є неякісною з технічної точки зору. Літери чи символ на прикладі може мати доволі виражений характер, але з технічної точки зору проаналізувати його важко. На етапі розробки графем у векторі дизайнеру необхідно дотримуватися певних критеріїв. Існують два окремих поняття: розбірливість та читабельність [4]. Розбірливість — визначення можливості ідентифікації символу, незалежно від середовища чи мови використання. Для оцінювання необхідно провести тест на швидкість сприйняття графем за участю сторонніх людей, дане тестування особливо корисне при розробці акцидентного або суто декоративного шрифту. Читабельність — визначення зручності та швидкості читання тексту. На неї звісно впливає шрифт, його тип та характер, але не менш важливими є й технічні особливості. Розуміння таких особливостей важливе при тестуванні шрифтового продукту на фінальних етапах створення. При створені шрифту на основі обмеженої джерельної бази, технічні аспекти допомагають при формуванні вигляду самих літер.

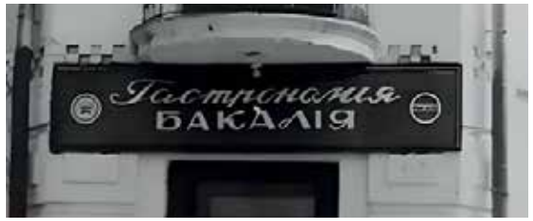
## • ТИПОГРАФІЯ МИНУЛОГО

Точне відтворення шрифту минулого називають історичною реконструкцією «*historical revival*». Для таких робіт не існує чіткого визначення якого віку повинна бути джерельна база, це може бути шрифтова гарнітура створена 50 років тому, так і сотні років тому. Головною відмінністю у розробці історичної реконструкції від створення оригінального шрифту є те, що історична реконструкція має на меті максимально точне відтворення джерельної бази. Проте, існують роботи з осучаснення типографії минулого та можливістю інтерпретації графем. Таким прикладом типографії минулого є шрифт української дизайнерки Олександри Корчевської «*Rivne*» (іл. 10). Зразком для наслідування характеру літер стала вивіска початку XX століття з написом «Бакалія», увагу авторки привернули пластичні опуклі форми літер, що нагадували поєднання модерну з конструктивізмом (іл. 11) [5]. Чи є шрифт «Rivne» прикладом роботи з обмеженою джерельною базою? Ні, адже авторка мала ціле слово для пошуку форм, що було зображено доволі чітко, це дало можливість добре проаналізувати структуру графем. Саме слово мало в собі літери різних типів силуетів: «А» та «Л» мали трикутний силует, «Б» та «Я» прямокутний з використанням округлих форм. Але, з іншого боку, слово не мало в собі повного набору всіх типів силуетів, літер з нижніми виносними елементами та діакритичними знаками, тому була необхідність додаткових пошуків та інтерпретацій.




*Іл. 12.* Zlam Sans

*Іл. 10.* Rivne



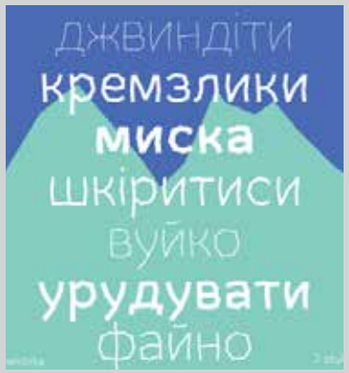

*Іл. 11.* «Бакалія» — джерельна база шрифту Rivne

## • ОБМЕЖЕНА ДЖЕРЕЛЬНА БАЗА

Обмежена джерельна база — термін для характеристики матеріалу, що використовується в дослідженнях типографії в обмеженій кількості. Це може бути наявність однієї графеми в якості прикладу або наявність зразка у поганій якості, через що повноцінний аналіз структури графеми є неможливим. Проблематика створення шрифту на основі обмеженої джерельної бази потребує комплексного дослідження, від загальної літератури про типографію та її розвиток до особистого досвіду шрифтових дизайнерів. Основним методом аналізу було інтерв'ю зі шрифтовими дизайнерами, які мали досвід роботи з таким типом джерел: Анастасією Шишенок та Захаром Кривошия. Серед їх шрифтів, створених на основі обмеженої джерельної бази:

1. *Zlam Sans.* Автори: Анастасія Шишенок, Сергій Макаренко, Кирило Ткачов (іл. 12).
2. *Marevo.* Автори: Анастасія Шишенок, Кирило Ткачов (іл. 13).
3. *Trembita.* Захар Кривошия (іл. 14).

*Іл. 13.* *Marevo*




*Іл. 14.* *Trembita*

*Іл. 15.* *Приклад літери «Н»*

*Zlam Sans* — акцидентний геометричний гротеск в десяти накресленнях, що був натхненний українською графікою XX століття. Він має яскравий характер за рахунок зламаних горизонталей, що був у прикладі для наслідування. Історія його розробки стала підґрунтям даного дослідження. Анастасія, випадково, серед графіки українського модернізму XX століття, знайшла приклад літери «Н», з характерною зламаною горизонталлю (іл. 15). Даний елемент наштовхнув на думку спробувати перенести його на інші літери, такі як: «А», «П», «Т». Шрифтовий дизайнер Кирило Ткачов, який працював разом з Анастасією, був на початку проти такої ідеї, адже недостатня кількість прикладів ускладнює роботу з формами графем. Можна провести аналогію з брендингом, коли дизайнер має логотип, буклет, плакат, доробити інші носії набагато простіше, ніж коли дизайнер має тільки логотип або візитівку [6].

*Marevo* — гротеск з пластичними, опуклими формами. Шрифт має 9 накреслень, підтримує латиницю, розширену латиницю та кирилицю. Так само як і *Zlam Sans, Marevo* був створений на основі обмеженої джерельної бази, з однієї літери «К», яку Анастасія побачила як елемент графіті (іл. 16). Графема мала пластичний, опуклий характер, широкі пропорції, які одразу сподобалися авторці. Вона розробила декілька ескізів, Кирило Ткачов запропонував їй перетворити ці напрацювання у повноцінну шрифтову гарнітуру [7].

*Trembita* — акцидентний шрифт, головною особливістю якого є відсутність кривих та пластичних елементів, натхненний гуцульським музичним інструментом. Гарнітура має 7 накреслень, у її наборі присутня латиниця, розширена латиниця та кирилиця. Прикладом для наслідування була літера «t», створена Захаром зовсім випадково, в результаті замальовок. Як стверджує автор, існують графеми які створюються одразу, без джерельної бази, а якщо присутні

*Іл. 16.* *Приклад літери «К» та його*

сумніви щодо форми, можна пошукати схожі шрифти, необов'язково щоб вони були ідентичні, достатнього того, щоб вони підходили по структурі один до одного.

Отже, у випадку вже існуючої джерельної бази, обмеженої чи ні, автору необхідно ідентифікувати елементи, що формують характер символу.

## • ЕСКІЗИ ТА ПОШУКИ

Обмежена джерельна може мати різне походження та застосування, це може бути приклад вже існуючої графеми, характер якої є основою для створення шрифту, або це може бути графема, яка з'явилася в результатів експериментів та пошуків, характер якої потрібно адаптувати до решти символів. Практична робота починається з ескізів перших графем. Зазвичай їх створення та пошуки форм займають більше часу ніж їх відтворення у цифровому вигляді. Даний етап поєднує в собі аналіз джерельної бази та відтворення літер у шрифтовому редакторі. Носієм початкової ідеї може бути будь який носій: блокнот, планшет, ноутбук тощо. Середовище ескізів визначається особистими вподобаннями дизайнера, перевагою електронних носіїв є можливість одразу працювати з формами у шрифтовому редакторі, наприклад, Захар Кривошия відтворює власні ідеї одразу у векторі. Паперові матеріали доступніші, дозволяють зробити замальовки від руки в будь який зручний момент [8].

Під час роботи над шрифтом *Marevo*, Анастасія зазначила, що дуже проблемною було джерело, літера «К» була виконана як графіті, її необхідно було адаптувати до загальної концепції шрифту, включаючи пропорції, контраст, динаміку. До даної графеми важко було адаптувати характерні чорнильні пастки, які повинні були бути в кожному символі, це стало причиною рішення наслідувати та вдосконалити характер, а саму «К» замінити. Розробка деяких додаткових символів може зайняти більше часу на пошуки та інтерпретації форм, їх вигляд може стати впізнаваною графемою шрифту. Особливістю роботи саме з обмеженою джерельною базою на етапі розробки перших графем є необхідність пошуку додаткових джерел, які допоможуть визначити можливі інтерпретації графем. Існує велика ймовірність, що при створенні різноманітних варіацій, спроб визначити характерний елемент символів, дизайнер може «загубитися» в процесі визначення загального характеру літер. Під час проведення дослідження

*Іл. 17. Процес розробки шрифту*

було встановлено правило, яке допоможе уникнути такої ситуації. Дизайнеру, маючи основну обмежену джерельну базу, необхідно одразу визначити бажаний кінцевий результат проєкту, тобто джерело та фінальна мета — два орієнтири, які не дадуть загубитися у процесі розробки (Іл. 17).

## • РЕАЛІЗАЦІЯ

Технічний етап роботи вимагає чіткої послідовності. Визначення кількості набору залежить від призначення шрифту та його контексту, якщо шрифт планується для використання у різних типах тексту та не має занадто вираженого характеру, то набір символів може бути максимально великим. Декоративна гарнітура, може не мати багатьох символів, адже її застосування є вузьким. Набір шрифту, крім літер та цифр, може налічувати:

1. Діакритичні знаки
2. Математичні знаки (оператори, стріли, дроби, ступені, радикали)
3. Технічні символи (символи кодування, блоки)
4. Валюти.

Самі літери можуть розрізнятися за силуетами:

1. Прямокутні («Н»; «П»; «Е»; «L»; «F»; «N»)
2. Діагональні («У»; «Х»; «К»; «Ж»; «А»)
3. Круглі («О»; «Ю»; «С»; «Q»; «G»)
4. Пластичні («З»; «S»; «б»)

Дана класифікація допомагає забезпечувати більш упорядковану та послідовну розробку шрифтового проєкту, дизайнер поетапно розробляє літери, від найпростіших модульних елементів, таких як прості вертикалі і горизонталі, до складних. Захар Кривошия зазначає, що необов'язково починати роботу саме з рядкових «n» та «o», Першими можуть бути літери, що найяскравіше передають необхідний характер. В акцидентному шрифті, деякі графеми можуть мати більш незвичний вигляд, в поєднанні з більш уніфікованими графемами вони надають тексту характерності, чим більша їх кількість у співвідношенні до звичайних, тим текст стає більш акцидентним. Дане явище продемонстроване у Zlam Sans. Розробку можна одразу починати у векторі, створюючи перші графеми, даний метод дозволяє швидко збільшувати їх кількість і можливість одразу протестувати у словах чи реченні. В шрифтових редакторах вже існують підготовлені набори з літер та цифр, що дозволяють перевірити сприйняття шрифту у прописних та рядкових літерах.

## • ТЕСТУВАННЯ

Після завершення базового набору графем та встановлення метрик, шрифт можна тестувати. Тестування передбачає з собою перевірку візуального та контекстуального сприйняття, тобто наскільки легко ідентифікувати всі символи, прочитати текст та які асоціації викликають графеми. До проведення даного аналізу варто залучити сторонніх людей, які не були залучені до розробки, щоб визначити максимально неупереджені враження та асоціації. Технічне тестування передбачає перевірку шрифту у словах та шматочках тексту, необхідне для визначення якості форми графем, метрик. Перевірка проводиться на цифрових носіях та друкується на папері.

Тестування може бути проведене на різних етапах розробки, наприклад після створення базового набору літер або цифр, додаткових символів. Воно дозволить перевірити наскільки шрифт відповідає джерелу, чи є функціональним, чи доносить бажаний характер. Даний етап є необхідних для будь-якого оригінального шрифту чи історичної реконструкції.

## • ВИСНОВКИ

Зазвичай, підґрунттям для розробки шрифту виступають референси, які ди зайнер має в достатній кількості для проведення візуального аналізу перед початком практичної роботи. Створення шрифту на основі обмеженої джерельної бази залишається складною задачею, тому багато шрифтових дизайнерів її уникають, але як доводить дане дослідження, випадки успішної реалізації таких проєктів існують. Було розглянуто еволюцію шрифтових гарнітур протягом часу та їх методів створення, можна прослідкувати як технічні можливості впливали на вигляд літер. Шрифт не здатен розповідати конкретну історію, як наприклад ілюстрація, але він може викликати асоціації, його сприйняття залежить від особистого досвіду користувача та середовища в якому шрифт використаний. Це не тільки може впливати на його використання, а також допомагати шрифтовому дизайнеру формувати візуальну айдентику роботи, що допомагає у подальшій презентації проєкту. Особливість роботи з обмеженою джерельною базою полягала у тому, що шрифтовий дизайнер не має достатньо інформації для більш детального аналізу прикладу, це створює необхідність тривалих експериментів з формами та пошуків додаткових референсів. Щоб не загубитися у цьому процесі, маючи основне джерело у вигляді однієї графеми, дизайнеру необхідно визначити кінцеву задачу, те яким може бути шрифт на фінальному етапі.

## • ДЖЕРЕЛА


1. John T.E. Richardson. The Legibility of Serif and Sans Serif Typefaces, Reading from Paper and Reading from Screens, 2022, SpringerBriefs in Education.
2. Simon Garfield. Just My Type. A Book about Fonts, 2010, Profile Books.
3. The superpower of Comic Sans is revealed in Dyslexia Scotland's campaign for design inclusivity. 25 жовтня 2022, TypeRoom. URL: https://www.typeroom.eu/the-superpower-of-comic-sans-is-revealed-in-dyslexia-scotlands-campaign-for-design-inclusivity (дата звернення: 12. 06. 2024)
4. Bruno Maag. About Legibility and Readability. 15 березня 2021, Medium. URL: https://medium.com/the-readability-group/about-legibility-and-readability-596fcd432a06
5. Наталія Стратонова. Дизайнерка створила шрифт «Rivne» та перемогла у конкурсі Type Directors Club. Як це було. 27 квітня 2023, Suspilne Media. URL: https://suspilne.media/rivne/458385-dizajnerka-stvorila-srift-rivne-ta-peremogla-u-konkursi-type-directors-club-ak-ce-bulo/ (дата звернення: 12. 06. 2024)
6. Zlam Sans. Анастасія Шишенок, Сергій Макаренко, Кирило Ткачов, AlfaBravo. URL: https://alfabravo.design/font/zlam (дата звернення: 12. 06. 2024)
7. Marevo. Анастасія Шишенок, Кирило Ткачов, AlfaBravo. URL: https://alfabravo.design/font/marevo (дата звернення: 12. 06. 2024)
8. Trembita. Захар Кривошия, zakznak. URL: https://zakznak.com/typefaces/trembita/ (дата звернення: 12. 06. 2024)

# Козак в українських коміксах: від типового до переосмисленого образу

**Олена Грошова**

**Анотація.** У роботі досліджено сучасний український комікс про козаків. Розглянуто образ козака у масовій культурі. Проаналізовано історичні джерела, реконструкції одягу, зброї та спорядження козаків. Проведено контент-аналіз для виявлення закономірностей та кліше у зображенні козака у коміксах. Окреслено існуючі архетипи та виведено типовий образ козака. Запропоновано способи урізноманітнення зображення козака.

**Ключові слова:** козак, комікси, українські комікси, поп-культура, стереотипи, дизайн персонажа, одяг, спорядження, реконструкція, переосмислення.

# Cossack in Ukrainian comics: from a typical to reinpretented one

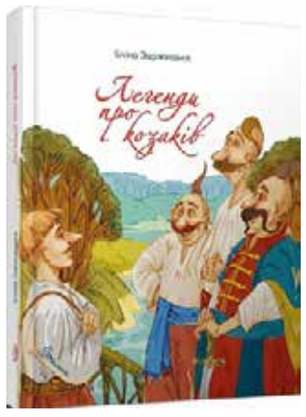
**Olena Hroshova**

**Abstract.** The article explores modern Ukrainian comics about Cossacks. The image of the Cossack in popular culture is examined. Historical sources, as well as reconstructions of clothing, weapons, and equipment of the Cossacks, are analyzed. A content analysis was conducted to identify patterns and clichés in the depiction of Cossacks in comics. Existing archetypes were outlined, and a typical image of the Cossack was established. Methods for diversifying the portrayal of Cossacks were proposed.

**Key words:** cossack, comics, Ukrainian comics, pop culture, stereotypes, character design, historical clothing, equipment, reconstruction, reinterpretation.

іл.1 «Енеїда» з ілюстраціями А. Базилевича

іл.2 Три козака з мультстфільма «Як козаки»




іл.3 Е.Заржицька «Легенди про козаків»

Часто образ козака у масовій свідомості українців — це напівоголений або у вишиванці чоловік, з оселедцем, в якого в обох руках по шаблі, він одягнений в широчезні яскраво-червоні шаровари, за які запхана булава на додачу. Це явище можемо спостерігати в ілюстраціях до книг, (прикладом є «Енеїда» з ілюстраціями А.Базилевича, в книгах художньої літератури або літератури для дітей), в мультфільмах («Як козаки»), на стокових веб-сайтах. В ілюстраціях до книг певні рамки і цензурування є зрозумілими, особливо якщо ми говоримо про часи Радянського Союзу, але така тенденція зберігається і в більш вільних медіа. Навіть в коміксах, де автори нічим не обмежені і мають більшу творчу свободу, ми бачимо ті самі речі: біла сорочка, червоні шаровари, чуб і шабля в руці.

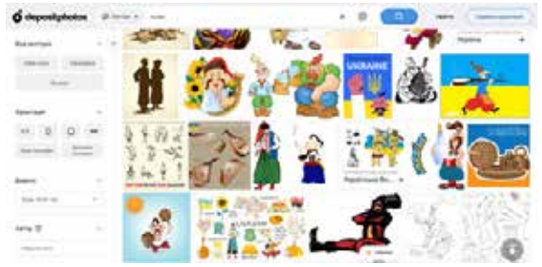
За словами Сергія Шаменкова, українського ілюстратора військово-історичних видань: «Можливо, мали місце епізодичні окремі випадки використання шаровар. Ширше, у військовому костюмі українського козацтва шаровари, почали з'являтися в кращому випадку лише під самий кінець XVII — початок XVIII ст. Але вони не стали єдиним типом поясного одягу» [3].

Отже, не можна стверджувати, що козаки зовсім не носили шаровар, але вони не використовували їх всі три століття свого існування.

Спрощення образу або додавання до нього певних елементів для того, щоб зробити його яскравішим було присутнє не тільки в українській культурі. Те саме ми можемо побачити в образі вікінгів чи самураїв. Вікінги ніколи не носили шоломи з рогами або крилаті шоломи. Якщо говорити про самураїв, одразу згадується катана. В масовій культурі катана стала не просто мечем, а «душею самурая». Як пише C. Sharam : «Немає жодної згадки про меч як «душу самурая» до заяви, зробленої Т. Ієясу на початку XVII століття. До цього часу самураї були кінними лучниками, які добре володіли луком і стрілами [4].

Узагальнення чи прикрашання образу історичних персонажів присутні у всіх культурах. Комікс як явище популярної культури не оминули ці штампи. Зрозуміло, що ілюстратори хочуть зобразити козака яскравим, ефектним і помітним. Проте такий образ демонструє тільки те, що було в самому кінці існування козацтва. Зараз цей образ представляє всіх козаків, витісняючи все, що існувало до нього. Сучасний





іл.4 Фотосток Depositphotos

іл.5 Комікс К. Сулими «Буйвітер»

українець може навіть не здогадуватись, що козаки носили щось іще.

Тому виникає питання як урізноманітнити типовий образ? Для цього потрібно звернутись до історичних джерел та реконструкцій. З чого виникає наступне запитання: як створити переосмислений образ козака у коміксі на основі історичних реконструкцій?

## Звідки взявся типовий образ шабля-оселедець-шаровари?

С. Шаменков у своєму інтерв'ю «Міф про шаровари: чому він так сильно в'ївся у свідомість?» наводить чотири основні причини: Перша — відомий, маленький серіал про пригоди трьох козаків київської кіностудії мультфільмів. Друга — образ, котрий вийшов з часів Визвольної боротьби, потім перейшов і у діаспору. Третя — ілюстрації до книг радянських художників. І четверта — самодіяльність та сценічна мова. Те, у що одягалися танцюристи чи народні хори [2].

Про шароварщину та причини її виникнення також йдеться у роботі Долеско С., Козачок Є. та Юрченко М. «Символ як стереотипне явище сучасної української культури».

Ще у кінці XIX ст., а потім і під впливом Радянського Союзу почала проводитись активна стереотипізація української культури та «цілеспрямоване формування її асоціативного образу серед населення як меншовартісної, у порівнянні з російською» [1, с.24]. Регулярно знімались фільми у яких героїв із негативними якостями одягали в українську вишиту сорочку. Що призвело до того, що глядачі підсвідомо стали сприймати вишиванку як щось негативне. Вишита сорочка стала уособлювати «підсвідомий стереотипний символ негативних рис характеру й поведінки того, хто її одягав» [1, с.25].

Підсумовуючи, нам як українцям залишається тільки поступово позбуватись бачення суспільством цих символів, вишиванки чи шаровар, як негативних. До закріпленого образу козака у шароварах і вишиванці можна підійти двома способами: перший — зробити це нашою зброєю, тобто зображувати козаків у шароварах як крутих героїв, роблячи їх такими ж культовими персонажами як вікінги чи самураї; другий — продемонструвати багатство нашої історії, показати, що стрій зброя та спорядження козаків були набагато різноманітнішим, таким чином це привнесе свіжість у типовий образ козака. Саме другому підходу було присвячене дане дослідження.

## Якими ж вони були? Одяг, зброя і спорядження козаків XVII ст.

Історія козацтва охоплює період в понад три століття. Образ козака не міг бути постійно однаковим протягом такого тривалого часу. Водночас, в літературі та медіа зазвичай зображують тільки те, що було в кінці існування доби козацтва.

Було проаналізовано джерела та історичні реконструкції козаків середини XVII ст., тобто періоду найбільшого розквіту козацтва.

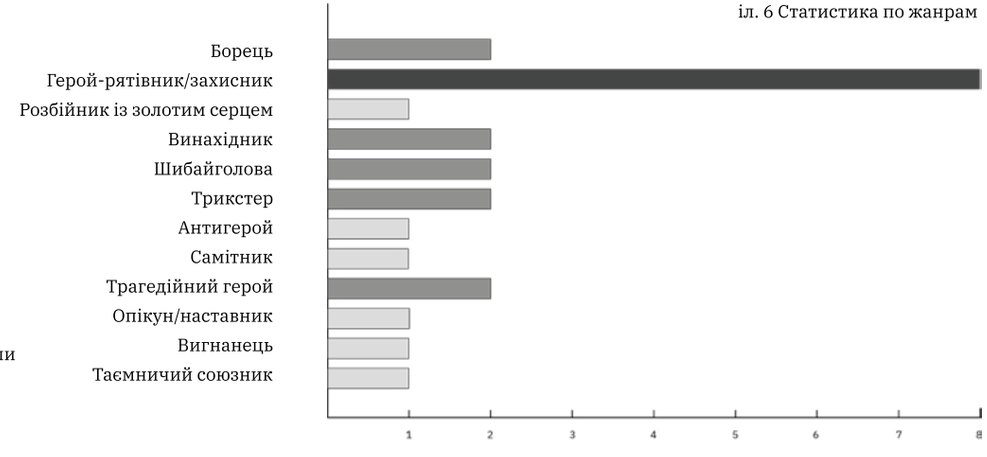
Дослідження І. Свєшнікова, С. Шаменкова, Д. Тоїчкіна дозволяють стверджувати, що одяг і зброя у козаків були досить різноманітним. Вони носили не тільки оселедці і довгі вуса, а й охайні бороди або короткі вуса. Одіті були не лише в червоні жупани і прості білі сорочки, а і в серм'яги, доломани, кунтуші, герм'яки, катанки, делії і т.д. Серед штанів найбільш поширеними були вузькі або помірно широкі моделі: штани угорського (убранє) і турецького крою. Зброя у запорозьких козаків була різноманітною: гармати, рушниці, пістолі, списи, шаблі, келепи, кинджали, ножі, стріли, луки, сагайдаки, якірці, панцери, а також чекани, сокири й корди.

## Аналіз козака-персонажа в коміксах

У процесі дослідження було виявлено 46 коміксів про козаків (разом з перевиданнями). Створено елктронну таблицю, де комікси записано у хронологічній послідовностіза роком видання, назвою, видавцем, автором та жанром.

Кількість оригінальних творів, не враховуючи продовження серій і перевидання — 30. Більшість з коміксів належить одразу до декількох жанрів, створюючи суміш жанрового різноманіття (наприклад «Яритник», «Максим Оса» — історичний і містичний, «Воля» — фантастичний та історичний, «Патріот» — супергероїка і гумористичний). Найпоширеніший жанр пригодницько-історичний — 63%

іл. 6 Статистика по жанрам




іл.7 Архетипи персонажів



| | | | |
|---|---|---|---|
| Зачіска | Чуб | На лівий бік | 8 |
| | | На правий бік | 5 |
| | | Нейтрально | 3 |
| | Чуприна | На лівий бік | 2 |
| | | На правий бік | 1 |
| | Горшок | | 2 |
| | Нелідстрижене волосся | | 1 |
| | Вуса | Донизу | 15 |
| | | Вверх | 1 |
| | Борода | | 1 |
| | Поголене обличчя | | 3 |

іл.8 Зачіска. Контент-аналіз зовнішності козака

| | | | |
|---|---|---|---|
| Одяг | Шаровари | Сині | 7 |
| | | Червоні | 6 |
| | | Інші | 4 |
| | Проста біла сорочка | | 11 |
| | Вишиванка | | 2 |
| | Пояс | | 11 |
| | Жупан | | 6 |
| | Кунтуш | | 5 |
| | Піджупанник | | 2 |
| | Ферязь | | 1 |
| | Шапка із шликом | | 5 |
| | Хутряна шапка/з овечки | | 3 |
| | Черкеска | | 1 |
| | Прості штани | | 2 |

іл.9 Одяг. Контент-аналіз зовнішності козака

| | | | |
|---|---|---|---|
| Аксесуари | Сережка у вусі | У правому | 1 |
| | | У лівому | 6 |
| | | В обох | 1 |
| | Хрестик на грудях | | 2 |
| | Тату | | 2 |

іл.10 Аксесуари. Контент-аналіз зовнішності козака

| | | | |
|---|---|---|---|
| Зброя/спорядження | Шабля | | 17 |
| | Пістоль | | 9 |
| | Чохол для пістоля | | 2 |
| | Самопал | | 4 |
| | Спис | | 1 |
| | Рушниця | | 1 |
| | Булава | | 2 |
| | Лук зі стрілами | | 1 |
| | Катана | | 1 |
| | Автомат | | 1 |
| | Механічні елементи | Екзоскелет | 1 |
| | | Протез руки | 1 |
| | | Роботичний костюм | 1 |
| | Ракети | | 1 |
| | Люлька | | 7 |
| | Бандура | | 1 |
| | Гаманець | | 1 |
| | Фляга | | 1 |

іл.11 Зброя/спорядження. Контент-аналіз зовнішності козака

Для визначення типового образу було проведено контент-аналіз за такими критеріями:

— зачіска;

— одяг;

— спорядження.

Хоча архетипи стосуються більше поведінки і характеру героя, і можуть ніяк не впливати на зображення одягу та атрибутики, вони є складовою творення образу персонажа. Архетип, що зустрічається у коміксах про козаків найчастіше — герой-рятівник/захисник: 8 коміксів

Проаналізувавши 22 персонажа, можемо вивести **типовий образ**, який базується на найбільш повторюваних рисах — це чоловік років 30-ти, який має чуб, що заправлений за ліве вухо, довгі вуса опущені донизу, у його лівому вусі є золота сережка. Він одягнений в червоні або сині шаровари, просту сорочку, яка розстібнута на грудях, підперезаний поясом, за який запхано шаблю, пістоль та люльку. Бачимо, що персонаж повністю відповідає типовому образу, який існує в суспільстві.

Хронологічно, існуючі комікси про козаків можна поділити на чотири періоди:

Період 90-х (детал. наст. ст.), період 00-х. В цей період нічого не видавалось. Тільки у 2009 році вийшов комікс «Сало у космосі». Період з 2010 по 2020 (детал. наст. ст.) і період з 2020 по 2024 рр. За ці 4 роки вийшло 15 коміксів, тільки 5 з яких це оригінальні тайтли, все інше продовження.

іл.12 Типовий образ козака у коміксах

**Період 90-х.** За цей період вийшло 16 тайтлів. Події в цих коміксах відбуваються в минулому, тобто їх жанр пригодницько історичний в більшій мірі, також є поєднання історичного жанру з іншими: «Яритник» (історичний і містика), «Земля скарбів» (пригодницько-історичний і фантастика). Всі козаки представлені в класичному вигляді, тобто вишиванці/простій білі сорочці і шароварах.

**Період з 2010 по 2020 рр.** З'являються нові жанри і сетинги. Космос, стімпанк, альтернативне постапокаліптичне майбутнє. Все ще є певна кількість історичних коміксів. Образи козаків стають різноманітнішими.

## 9 СПОСОБІВ УРІЗНОМАНІТНЕННЯ ОБРАЗУ КОЗАКА У КОМІКСАХ

Під час проведення контент-аналізу та систематизації візуального матеріалу було помічено, що деякі козаки у коміксах мають свої особливості, які відрізняли їх від типового образу. Ці особливості було виокремлено і доповнено. Таким чином було запропоновано 9 способів урізноманітнення образу козака у коміксах.

**1. Оновлення жанрів та жанровий синтез**

Оновлення жанрів — жанри, які ще не були репрезентовані у коміксах про козаків, наприклад романтика, нуар, еротика. Щодо жанрового синтезу, то тут комбінацій може бути багато: фантастика і горор; історичний і фентезі; освітній і гумористичний; трилер, психологія і постапокаліптика і т.д.

іл.13 Приклад жанрового синтезу «Характерник» (кіберпанк і горор)

**2. Осучаснена атрибутика в дизайні персонажа**

Ми додаємо в дизайн персонажа речі, одяг, зброю або аксесуари, яких не було в період існування козаків. Цей метод залежить від жанру в якому створюється комікс. Якщо комікс про сучасність, то козак легко може використовувати замість коня мотоцикл як засіб пересування, а шабля може бути зі штучним інтелектом.

іл.14 Осучаснена атрибутика «Патріот. Ренегат»

**3. Нові ролі**

Показуємо козака не тільки як героя-визволителя, а й супергероя, руйнівника, антигероя, поганця. Козацтво було різним. Козаки теж вчиняли грабіжі, серед них були зрадники. Не потрібно сліпо ідеалізувати образ козака. Прикладом антигероя у коміксах про козаків є «Максим Оса». Неоднозначним є герой коміксу «Звитяга. Савур-могила» він віддає наказ вбити тих визволених із полону людей, які не захотіли повернутись на свою батьківщину.

іл.15 Герой коміксу «Звитяга. Савур-могила»

**4. Незвичні реалії, всесвіти**

Це можуть бути або історичні події, які були розкриті мало/зовсім не розкриті у коміксах, або повністю новий всесвіт — кіберпанк майбутнього, космос, інша планета, дно океана, Нью-Йорк. Прикладом незвичних реалій у коміксах є «Воля» (період УНР); «Характерник» (кіберпанк майбутнього). «Чуб», «Сало в космосі» , «Козаки на орбіті» — космос.

іл.16 Приклад незвичних реалій «Козаки на орбіті»

**5. Жінка як воїн (козачка)**

Жінок у коміксах про козаків зазвичай зображують у декілька способів: спокусниця; жертва/дама в біді, яку козак має врятувати від кривдника. В серії коміксів «Даогопак» і «Патріот 1-2» можна побачити дівчину в ролі напарниці, але в «Даогопаку» вона японка. Всі три образи зображають жінок сексуалізовано і більше як інструмент для розвитку чоловічого персонажа. Є ще один тип — мати або дружина, які слізливо відправляють своїх рідних у бій. Це ніколи не несексуалізована жінка у ролі козака, воїна. Що відчувається як втрачений потенціал, адже «у нас загалом немає сильних обмежень ні в авторів, ні в аудиторії щодо пантеону козацького образу».

**6. Нові заняття, професії**

Окрім зображення козака як воїна, можна показати його в інших амплуа: чаклун, лікар, писар, коваль, розвідник. Зрідка, в коміксах можна побачити використання образа характерника («Характерник», «Потойбічник», «Мамай змієборець» і «Повернення Мамая», серія коміксів «Даогопак»).

**7. Надання персонажу фантастичних рис**

— Зображення козака у вигляді тварини, цей спосіб може бути хорошим для створення коміксу для дітей;
— як гібрид людини і тварини (тільки певні частини тіла є анімалістичними, вуха, хвіст);
— як надприродну істоту (перевертень, зомбі, вампір, дух);
— як машину/механізм (козак-робот).

іл.17 Приклад персонажа козака у вигляді тварини. Комікс «Козачок. Випуск 1»

**8. Поєднання різних культур**

Наприклад, української з японською, американською. В «Даогопаку» вдало поєднується українська культура з вкрапленням японської, навіть стиль коміксу є певною сумішшю західного коміксу і манги. В «Характернику» головний герой використовує катану замість шаблі.

іл.18 Приклад поєднання різних культур «Характерник»

іл.19 Жіночі персонажі «Гармаш», «Сало в космосі», «Характерник», «Даогопак. Том 2»

**9. Козак наближений до історичної дійсності**

Як вже було сказано раніше, важливо показати різноманіття одягу, зброї та звичаїв козацтва. Незважаючи на кількість різних жанрів та історичних епох під час яких відбуваються сюжети у коміксах про козаків, більша половина (17 з 22) зображує козаків тільки в шароварах. Хоча такий образ є досить яскравим і впізнаваним та має право на існування, він витісняє все, що існувало до нього. Створення козаків наближених до історичної дійсності може привнести свіжість у типовий образ.

## Інтерв'ю з UA Comix

Було взято інтерв'ю у головної редакторки видавництва UA Comix — Руслани Коропецької. Оскільки це видавництво є досить популярним в Україні і видало не один комікс про козаків, зокрема «Характерник», «Максим Оса» та «Яритник». (Скорочена версія).

***Чи є комікси про козаків досі актуальними?***

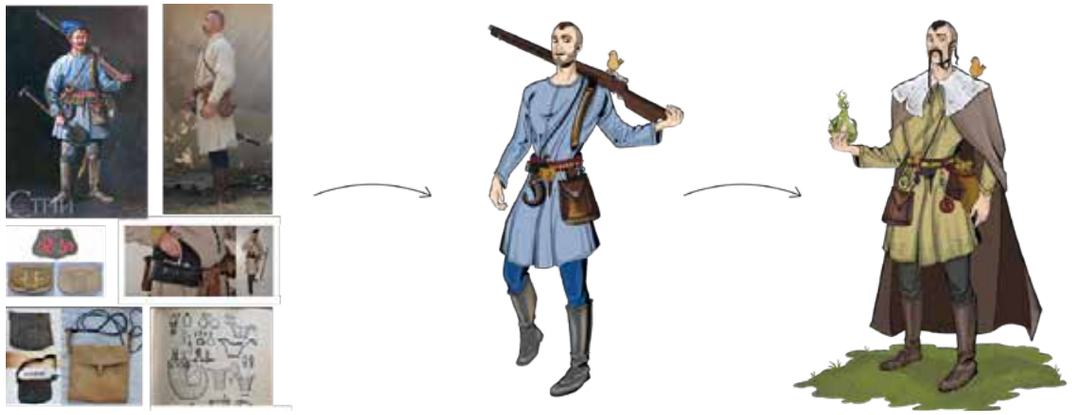
Тема козаків ще дуже довго буде в нас непроговорена. Ще стільки всього про них треба розказати, що я думаю пару десятків тайтлів точно вийде. І вони будуть дуже різні і дитячі, і дорослі.

*Чи потрібно робити з козака супергероя як в американських коміксах?*

Однозначно ні. Супергероїка не притаманна українським мальописам як явище. Супергерої були сконструйовані на вимогу часу і стали втіленням ідеального американського солдата. У нас цієї потреби первинно немає — в нас є реальний взірець для наслідування у втіленні ЗСУ або ж якщо раніше — січового стрільця, воїна УПА або того ж козака. Ми насправді все життя боремося, тому і не потрібно нічого вигадувати.

*Чи готова аудиторія сприйняти нетиповий образ козака? (Наприклад, козака жінку або козака-робота)*

Легко! У нас загалом немає сильних обмежень ні в авторів, ні в аудиторії щодо пантеону козацького образу. Чим більше буде інтерпретацій, тим краще. Козак може бути антагоністом, протагоністом, сайд-персонажем, комічним, жорстоким, та будь-яким.



іл.14 Процес створення переомисленого козака. Реконструкції — історичний козак — переосмислений

Для **створення переосмисленого козака** було використано такі методи: створення козака наближеного до історичної дійсності, жанровий синтез, нові професії, зображення жінки як воїна.

Тільки 7% коміксів про козаків є у жанрі фентезі. Тому було вирішено створити переосмислених козаків саме у цьому жанрі.

Щоб створити переосмислений образ, і показати, що козаки носили не лише шаровари, спершу було вирішено зобразити козака, наближеного до історичної дійсності (далі в тексті історичного козака).

**Було створено 10 персонажів:** 5 історичних козаків, які слугують більше для показу одягу і спорядження, що реально використовувався козаками у XVII ст., і 5 переосмислених, яких було створено на основі історичних, і в яких було застосовано вищезгадані методи урізноманітнення. Принцип створення переосмисленого козака такий, що ми інтегруємо одяг, цікаві елементи і звичаї, які були в дійсності, в по-новому трактований образ.

Наприклад як з тим, що козаки лікувались золою змішаною з горілкою за описами Боплана, або беремо серм'ягу і трохи видозмінюємо її, додаючи вишивку полина, одягаємо поверх доломана шкіряний ковальський фартух. Це все ще є наближений до історичного одяг, який прочитується, але ми додаємо в нього нове бачення.

**Прийоми, які було використано у створенні переосмислених козаків** на базі історичних реконструкцій із додаванням елементів жанру фентезі:

1. Використання історичних фактів — вживання козаками золи, пороху і горілки для лікування, ім'я персонажа натхненне історичною особою;

2. Надання персонажам магічних сил — цілюща магія землі, викликання вогню;

3. Невелика видозміна одягу — інший крій рукавів (у жупані писаря), додавання тематичної вишивки (у вигляді полину, квадратів, хрестів);

4. Передача професії, соціальний статус персонажа — шкіряний фартух та ковальське обладнання для персонажа Симеона, важкий темно-синій плащ у писаря Луки.

5. Фентезі елементів у дизайні — заряджені стихією камені, алхімічні бутильки і сосуди, дух помічник.

6. Гіперболізація зброї — персонаж Симеон використовує не одну, а пару сокир, які є більшими у розмірі ніж реальні.

іл.15 Історичні і переосмислені козаки: Дмитро Полин, джура Юрась, Настя Скорохватська, писар Лука, коваль Симеон

**Висновок**

Персонажі в коміксах про козаків пройшли еволюцію від успішно засвоєного героїчного, мужнього і патріотичного образу, так званого класичного архетипу героя-захисника/рятівника до самітника і навіть антигероя. Проте, незважаючи на різноманітність жанрів та історичних епох, на фоні яких відбуваються сюжети, більша половина коміксів зображує козаків саме в шароварах. Тому, щоб продемонструвати багатство нашої історії, показати, що стрій та спорядження козаків було набагато різноманітнішим, було вирішено створити переосмисленого козака на основі історичних реконструкцій.

З отриманих результатів бачимо, що створення персонажа козака з використанням історичних реконструкцій і поєднанням нових (в даному випадку фентезі) елементів можливе і відкриває безліч нових перспектив для розвитку персонажа козака.

1. Долеско С. В., Козачок Є. С., Юрченко М.В. Символ як стереотипне явище сучасної української культури. Український мистецтвознавчий дискурс. 2023. Вип. 6. С. 22- 31.

2. Плаття, пудра, пара ножиць. Міф про шаровари: чому він так сильно в'ївся у свідомість? / Інтерв'ю з Сергієм Шаменковим, 2023. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=VUEBpzv5GL0 (дата звернення: 07.05.2024)

3. Шаровари в костюмі українського козацтва XVI–XVIII ст. Частина 2. Ucraina Inter Arma. URL: https://www.ucrainarma.org/novi-chasi/sharovary-v-kostiumi-kozatva-2.html (дата звернення: 08.03.2024).

4. The Samurai: Myth Versus Reality. The Samurai: Myth Versus Reality. URL: https://thegoldeneggs.wordpress.com/ (дата звернення: 05.03.2024).

ВАЛЕРІЯ КУШНІР

# Деконструктивна верстка у багатосторінкових виданнях: асоціації

Дослідження демонструє визначення засобів деконструктивної верстки у багатосторінкових виданнях та вплив їхнього використання на оформлення асоціацій. Розглянуто історичний контекст виникнення деконструктивної верстки і теоретичне підґрунтя, що дозволяє оцінювати макети на взаємозв'язок між візуальним оформленням і закладеними образами. Описано та проаналізовано вжиті засоби деконструкції у виданнях, що є номінантами конкурсів книжкового дизайну. Для підтвердження припущень проведено інтерв'ю з дизайнерами щодо процесу включення асоціацій у макет. Стаття містить класифікацію засобів деконструктивної верстки і відповідність між їхнім візуальним вираженням та закладеними образами.

**Ключові слова:** деконструктивна верстка, книжковий дизайн, асоціації, метафора, оформлення образів.

# Layout deconstruction in multi-page publications: associations

VALERIIA KUSHNIR

The research defines deconstructive layout in multi-page publications and examines its impact on how associations are conveyed through design. The historical context of deconstructive layout's emergence is discussed. Additionally, the theoretical basis for evaluating the relationship between visual design and the underlying images in layouts is considered. The article describes and analyses the deconstruction techniques used in publications nominated for book design competitions. To support the analysis, interviews were conducted with designers about how they incorporate associations into the layout. The article classifies deconstructive layout tools and explores how their visual expression corresponds to the underlying images.

**Keywords:** deconstructive layout, deconstruction in design, book design, associations, metaphor, imagery design.

# ВСТУП

Дослідження графічного дизайну, засноване на деконструкції, акцентує увагу на безпосередньому втручанні форматування у зміст тексту. Дизайн створює візуальний каркас, що матеріалізує систему письма, визначаючи форму та стиль літер, інтервали між ними та їх розташування на сторінці. Ця позиція підіймає питання про значення друкованого тексту, і дизайнери детально розглядають семантичні та синтаксичні особливості типографії, експериментуючи з передачею значень [7]. Відсутність ієрархічності інформації, трансформовані шрифти, нашарування сприймаються як виклик попереднім традиціям. Така риторика поставила під сумнів усталений характер попередніх правил і спровокувала дискусію щодо самої природи візуальної комунікації. Вираження змісту роботи через графічне рішення підкреслює значення верстки, що змінює інтерпретацію вмісту.

Проте у дослідженнях асоціацій першочергово беруться до уваги лише конкретні характеристики шрифтів, що можуть впливати на сприйняття тексту [5, 11]. Компонування макету здебільшого розглядається, як та частина дизайну, що не є важливою. Складові верстки часто фігурують лише як естетична чи структурна обгортка для вмісту і не несуть в собі інші комунікаційні цілі.

Виникають питання: чи дійсно деконструктивна верстка може збільшити поле для інтерпретації тексту, а якщо так, то які саме асоціації виникають при використанні деконструктивної верстки у створенні макетів? Залучені засоби деконструкції у верстці можуть бути класифіковані і описані відповідно до образів, які вони оформлюють. Що в свою чергу, може бути застосовано для огорнення ідейної складової тексту, поглиблення сенсу і емоційного відгуку видання.

## Деконструкція у дизайні

Розгляд прикладів деконструктивної верстки в історичному контексті включає рухи футуризму, дадаїзму та напрям у постмодерному дизайні. Принципи типографічної революції футуризму полягали в позиції, що книга — це засіб, де силу слів можна підкреслити за рахунок використання: різних шрифтів, широких інтервалів між словами, упорядкованістю тексту у різноманітні

Іл. 1. Parole in libertà, 1915. *Філіппо Томмазо Марінетт*

Іл. 2. Ist diese Typografie noch zu retten? 1976. *Вольфганг Вайнгарт*

Іл. 3. WET, magazine cover, 1979. *Ейпріл Грейман та Джейм Одгерс*



напрямки (Іл. 1) [10]. Для дадаїзму друкарська інтерпретація слова була важливішою за його значення. У 1980-х роках цей підхід був переосмислений у постмодерному дизайні [8]. Задаючи питання наскільки графічні параметри типографії можуть бути зміненими і все ще зберігати своє значення, традиційна подача інформації руйнується, що створює поле для формування додаткових сенсів (Іл. 2). Деконструкція з філософської теорії перейшла до графічного дизайну в основному через переосмислення опозиції мовлення/письмо. Письмо виділяється вже не як другорядне по відношенню до усної мови, а як активна змінна в її представленні [3]. Це розповсюджується також на заперечення традицій, багато дизайнерів були натхненні естетикою панку і бажанням порушувати правила. Поява в практиці дизайну комп'ютерних технологій і цифрового середовища (Іл. 3) також вплинула на розвиток «деконструкції» як стилю у дизайні.

> «Однією з сумних речей у цьому терміні є те, що люди, які не читали про нього глибоко, роблять висновок, що він стосується лише форми і, більше того, що він стосується демонтажу візуальної мови. Мене ж цікавить ідея деконструкції зв'язку письмової та візуальної мови, щоб зрозуміти динаміку та наміри в комунікації»
>
> *Кетрін МакКой, «Eye» Vol. 4. No. 16., 1995*

## Асоціації у дизайні

Асоціація — це мисленнєво-психічна операція пов'язування присутніх у свідомості мовця характеристик одного об'єкта з властивостями інших об'єктів [1]. Розгляд наявності асоціацій у деконструктивній верстці потребує її аналізу на наявність знаків. Дослідження оформлених образів передбачало огляд інтерпретацій до засобів деконструктивної верстки, базуючись на семіотичній теорії за Чарльзом Пірсом.

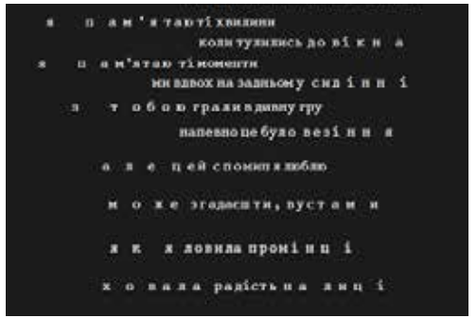
У сфері аналізу візуального зустрічаються поняття асоціації за суміжністю і подібністю, що пов'язуються з теорією Пірса, де іконічність стосується асоціацій за подібністю, індексність — асоціацій за суміжністю, а символічність залежить від традиційних асоціацій, що засновані на загальних культурних ідеях [4]. Також різновиди тропів пов'язані з цим розмежуванням. Зокрема, основа метафори ґрунтується на зв'язку за подібністю окремих якостей знаків, а метонімії базуються на відношеннях за суміжністю. Незважаючи на класифікаційні можливості, модель знаку є динамічною, що передбачає залежність значення від множини змінних. Передбачити всі чинники, що задіяні в процесі інтерпретації важко, тому завжди існує питання вільності значення [2]. Тим не менш знаки не є довільними і мотивація їх створення сформульована у зв'язку з творцем знака та контекстом, що дозволяє робити висновок про значення [6].

У статті представлені засоби деконструктивної верстки, що описані паралельно з більш точковим семантичним аналізом окремих прикладів, що продемонстровані в ілюстраціях.

# ДЕКОНСТРУКЦІЯ
## *негативного* ПРОСТОРУ

Для первинного аналізу обиралися багатосторінкові видання, які є номінантами конкурсів книжкового дизайну. Глибший аналіз включав розгляд видань з детальним інтерв'ю з дизайнерами. Для спрощення аналізу асоціацій, а також для зручності використання, було виокремлено основні формальні засоби деконструктивної верстки, що спиралися на визначення негативного і позитивного простору [9]. Надаючи класифікації висхідну структуру, спершу розглядалися найменші умовні одиниці макету. Деконструкція негативного простору охоплює сферу взаємозв'язку між компонентами в макеті відносно відстані між ними та побудови структури, що особливо важливо при текстовому обрамленні.

### Інтервалу між символами




Іл. 4. Різні тут, *Яна Пласконіс*

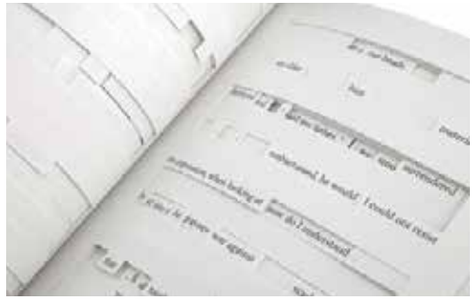
#### Імітація часового плину

Цей уривок оформлення поезії сконцентрований на образі приближення і віддалення часу відносно теперішнього моменту. Акцентуючи на швидкоплинності, інтервал поступово змінюється, залишаючи центральну частину рядку недоторканою. З інтерв'ю можна виділити причину для обрання цього засобу: через пряму пов'язаність зі швидким чи повільнішим читанням.

Визначення розміру міжсимвольного інтервалу передбачає його оптичне коригування для зміни візуальної щільності рядка. Збільшення трекінгу потрібне для розрідження, зменшення — ущільнення тексту. Зазвичай зміна інтервалів використовується як засіб для вгонки чи вигонки рядків текстового блоку.

При деконструкції інтервалу між символами, перш за все, варто зазначити, що відступ втручається в побудову слова, що може прямо впливати на його інтерпретації. В основному розрідження у вибірці набувало динамічної форми, де інтервал поступово збільшувався до повного відокремлення символів між собою. Таке відношення між символами передбачає змінний зв'язок за буквальною відстанню між ними. Проте метафорично він може використовуватися для демонстрації просторових відношень, руху, часових змінних, що безпосередньо випливають зі змісту. Цей засіб може переходити в більш абстрактні чи буквальні значення.

### Інтервалу між словами



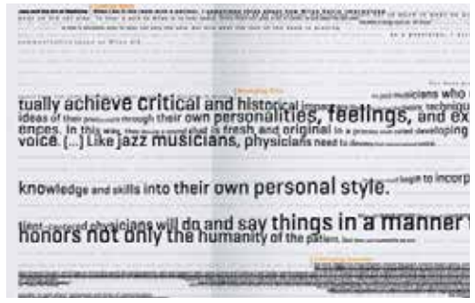
Іл. 5. Tree of Codes, *Джонатан Сафран Фоер*

#### Формування зв'язків

Інтервали між словами порушені через вирізані ділянки тексту — це формує нову історію з існуючої книги. Нерегулярні відступи між словами дотичні до образу формування нового цілого з відмінних частин.

Деконструкція пробілу передбачає збільшення інтервалу між словами, які все ще можна вважати належними до одного рядку чи вписаними в один блок. Часто таке збільшення рівномірне і формується вирівнянням по ширині рядків з невеликою кількістю слів, проте використання засобу різниться залежно від випадку. Наявність інтервалів між словами передбачена синтаксичною логікою і є конвенційним знаком. Пробіл між словами і паузу при мовленні можна пов'язати за спільністю, проте у постмодерній критиці текстових значень інтервали оцінюються як ті, що виходять за межі логіки усного мовлення. А демонструють глибші відношення, що можуть втручатися у структуру прочитання і окреслити відмінність чи взаємозв'язок обрамлених текстів.

### Інтерліньяжу




Іл. 6. Zwei, *агенція «Bohm und Nonnen»*

#### Імітація гучності

Основна тема статті — це розмова, що продемонстрована динамічною зміною шрифту. Текст зі збільшеним інтерліньяжем представляє низьку гучність, інформаційну незначність, відповідну образу фонового шуму.

Деконструкція інтерліньяжу передбачає збільшення міжрядкового інтервалу. Множина розріджених рядків може фігурувати як патерн і нести візуальну цінність, що також розповсюджується на доповнення образів видання. Видозміна засобів, що стосуються збільшення інтервальних відступів, здатна не тільки порушувати читабельність тексту, а й викривлювати відношення між текстовими елементами. Це поєднує в собі інформаційні та ієрархічні взаємовідношення, а також більш точкові асоціативні образи. Зокрема, асоціації, що пов'язані за подібністю за якістю віддаленості між собою через концентрацію уваги на різниці у відступі. Від'ємний інтерліньяж у класифікації стосується деконструкції позитивного простору через можливе накладання рядків.

## Зміщення рядків

Іл. 7. UPO 4: Reading the Sky, *Реяне Даль Белло*

**Наслідування форми**

Збільшений інтервал між словами наслідує за схожістю візуальний вигляд хмар, що разом зі зміщенням текстового рядку формує образ руху.

Засіб зміщення рядків близький до деконструкції інтервалу між словами, проте передбачає загальний зсув рядку від краю сторінки чи зміну вирівнювання. Відступ може бути поступовим і відповідати пропорційним відношенням по сітці або формувати нерівномірну та хаотичну організацію макету.

Зміщення рядків наслідує схожі образи до попередніх засобів. Проте через змінний характер, порівняно зі звичайними припасуваннями на сторінці, формується враження розхитаності текстового блоку. Тим не менш, якщо зміщення відповідає узгодженому кроку, можна досягти більш плавної передачі асоціації руху за схожістю візуальної і асоціативної форми.

## Зміщення блоків

Іл. 8. Сині етюди, *Ірина Зіменко*

**Структурне протиставлення**

Особливість новели у структурі твору, що чергує у розділах сюжет і звернення до читача. Композиція створена почерговим переміщенням текстових блоків. Формується опозиція між інверсивними блоками, що прямо взаємодіють із структурою твору.

Зміщення блоків актуальне при наративній деконструкції, коли макет змінюється в межах всього видання. Деколи це використовується для невпорядкованої організації елементів, проте частіше спирається на внутрішню логіку видання, що випливає з його змісту. Також до засобу відносимо уникання поля сторінки, що стосується зміщення блоку за ширину смугу набору і прямо порушує обрамлення негативного простору. Уникання поля впливає на сприйняття зовнішнього/внутрішнього на сторінці і може ґрунтувати образи на цьому відношенні.

Деконструкція інтервалів між елементами макету може прямо посилатися на віддаленість їхнього вмісту один від одного. Залежно від контексту це розповсюджується на інформаційну взаємодію чи ієрархічне протиставлення, що впливає на сенс видання.



# ДЕКОНСТРУКЦІЯ *позитивного* ПРОСТОРУ

Деконструкція позитивного простору передбачає зміну текстових знаків, що також класифіковані за масштабом від найменшого елементу. Літера і слово представляють загальні для культури означені, а рядок і блок тексту — їх зв'язок у контексті змісту. На відміну від ознак інтервального маніпулювання, деконструкція позитивного простору стосується більшої кількості можливих змін. Таким чином, один засіб може стосуватися відмінних методів, а отже надавати інші асоціації.

## Символу

Іл. 9. Charles Bukowski Glitch Book, *студія «Tough Slate Design Studio»*

Іл. 10. UPO 4: Reading the Sky, *Реяне Даль Белло*

Іл. 11. Suchen und etwas anderes finden, *Юлія Кіперманн*

**Імітація якості об'єкта**

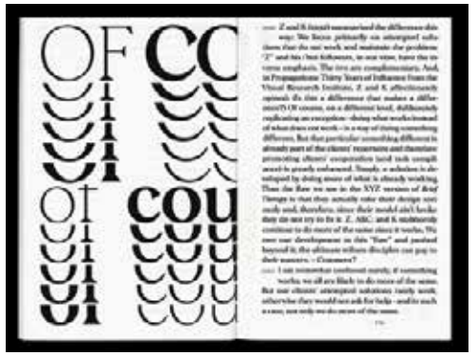
Наслідування ефекту шуму екрану у старих телевізорах, сформоване глітчем (Іл. 9).

Порушення форми літери засноване на імітації пухирчастості хмар (Іл. 10).

Пікселізація посилається на цифрові медіа, де низька роздільна здатність символів підкреслює це значення (Іл. 11).

Яскравим прикладом цього є методи використання засобів деконструкції символу. До них відносяться видозміни, що включають трансформування і руйнування форми шрифту. Засіб розповсюджується як і на оформлення одного акцентного символу, так і може поширюватися на вигляд слова, рядка чи всього тексту. Характерною рисою деконструкції символу є невелика втрата розбірливості. У вибірці представлені методи трансформації ефектом «глітч», пікселізацією чи видозміною форми. Проте ці приклади використання не є обмежуючими, а можуть змінюватися.

## Слова



Іл. 12. Non-Reader for people who like to look at letters, *Девід Ейнваллер*

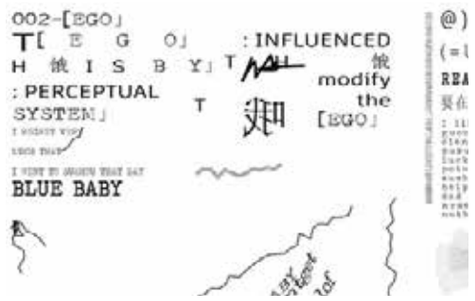
### Заперечення значення

Деконструкцією і повтором слова дизайнер акцентує увагу на тому, що деколи текст не варто читати чи розуміти, а просто сприймати як візуальну форму.

Деконструкція слова заснована на прямому порушенні його будови, що часто знаходиться на межі читабельності. Більш радикальне втручання у вигляді словесне значення також може відбуватися за використання множини методів. До таких прикладів відноситься руйнування форми обрізом, видалення літер зі слова.

Основна характеристика цього засобу полягає в протиставленні звичайного вигляду слова і його трансформування, що може підкреслювати або ставити під сумнів його початкове значення. Деконструкція слова разом може надавати асоціації, що ґрунтуються на розумінні порушення форми як тієї, що не є важливою за рисами інформаційної передачі, але цінується через естетику. Проте такий ж вираз навпаки може концентрувати увагу на факті руйнуванні значення і посилатися на складніші асоціації.

## Рядку




Іл. 13. Myself, *Менгінг Юань*

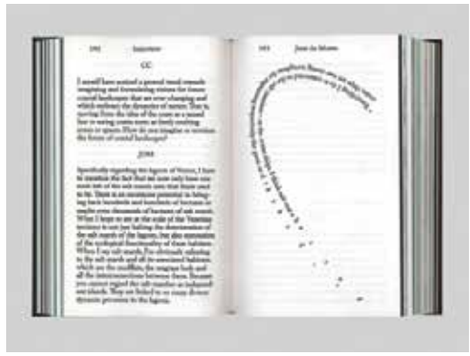
### Причинно-наслідковий зв'язок

Хаотичність рядків пов'язана з образом безладних думок. Це проявляється також у вираженні особистих переживань через написи від руки чи закреслення.

Рядок формується горизонтальною послідовністю символів, що включає попередні змінні елементи та засоби. Тому його деконструкція передбачає поєднання різних шрифтів чи стилів, а також їхню динамічну зміну впродовж рядку. Основне образне навантаження формується контрастністю оформлених елементів. Деколи видозміна, що включає деконструкцію негативного простору, формує множнину однорядкових блоків, що хаотично розподілені по макету. Включення великої кількості складових формуватиме нові сенси і асоціації через композиційну взаємодію. Такий розгляд потребує визначення значення кожного елементу, поступово просуваючись до загальніших організаційних рівнів.



## Текстового блоку



Іл. 14. Critical Coast, *Алексіс Марк*

Іл. 15. Authors' Boras, *студія «Studio Sonda»*

### Наслідування якостей

Основою для побудови образів слугують асоціації за подібністю. Текстовий блок іконічно наслідує викривлення, що імітує рух хвилі (Іл. 14).

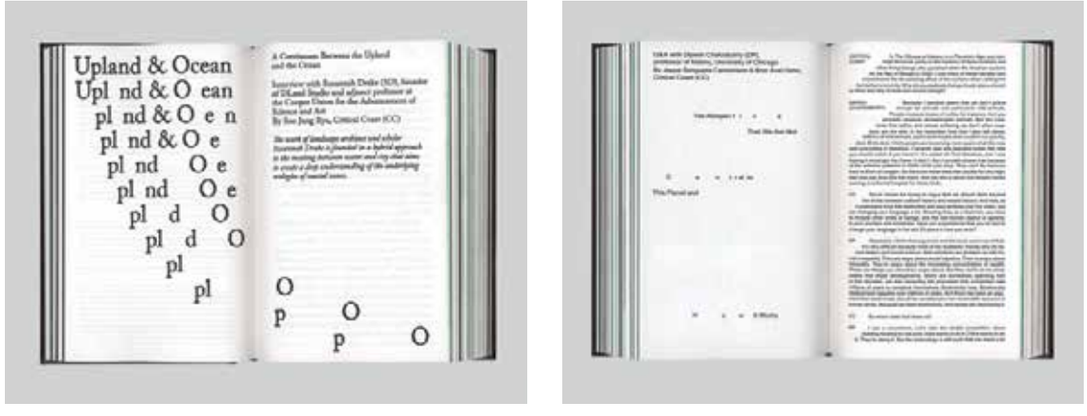
Напівпрозоре перекриття з погіршеною читабельністю посилається на вигляд туману за рахунок наявності якості помутніння елементів (Іл. 15).

Врізання і перекриття блоків вказує тісний зв'язок системи. Засіб нагадує перехід по тексту, як по посиланнях за аналогією до навігації веб-сайтів (Іл. 16).

Видозміна текстового блоку в межах деконструктивної верстки проявляється у декілька способів. Перш за все, вона розповсюджується на одиничне трансформування блоку, що виявляється, як: зміна текстового напряму по вектору, модифікація блоку ефектами деформації, розташування блоку під іншим кутом на протиставлення загальному макету. Наступним способом є врізання, при якому текстовий блок частково вбудовується в основний текстовий масив. Часто рядки текстових блоків не відділяються обтіканням, а перемежовуються між собою. Таке оформлення характерне для демонстрації тісної взаємодії між елементами і побудові наступних образів, виходячи з цього зв'язку. Одним з найрозповсюдженіших засобів у вибірці є нашарування елементів. У кожному окремому макеті при поєднанні всіх стилістичних особливостей багатошаровість може означати щось окреме. Засоби деконструкції на рівні текстового блоку більш безпосередньо включають у свою систему значень інформаційну взаємодію між елементами, які залежно від їх індивідуальних візуальних характеристик утворюють нові значення і асоціації.

Іл. 15. Suchen und etwas anderes finden, *Юлія Кіперманн*

# АНАЛІЗ
## *загального* ОБРАЗУ




Іл. 16–17. Critical Coast, *Алексіс Марк*

**Екологія узбережжя**

Формування асоціацій до засобів деконструктивної верстки є багаторівневим процесом, що часто спирається на інші асоціації за суміжністю чи подібністю до представлених значень. Ці асоціації залежні від загального комплексу знаків і кодів, що пов’язані між собою. На прикладі роботи «Critical Coast» можна провести загальний аналіз образу. Спершу розглядаються основні формальні засоби і метафори, які вони обрамлюють. Можна виділити імітацію візуальної форми хвилі засобами деконструкції слова, зміщення рядків, а також поступовою зміною інтервалу. Важливим для пов'язування верстки з хвилею є не лише символічна візуальна форма, а і представлення руху відношенням приближення/віддалення через поступову зміну відступу. Окрім цього, зображений рядок при кожній наступній ітерації на сторінці, зміщуючись, втрачає по символу. Цей образ буквально пов’язує видиму втрату літер на сторінці з поняттям втрати, що, з одного боку, може доповнювати образ руху води, а з іншого — переходити в складніші змістові значення, що пов'язані з темою видання.

> «“Critical Coast” … читачі можуть взяти з собою в поле — в уявні прибережні ландшафти, а також у ті, що перебувають під загрозою зникнення сьогодні.»
>
> *The Danish Architectural Press*

Використання засобів деконструктивної верстки у виданні відсилає не лише до символів узбережжя, а й до акценту на ризику його зникнення. Оформлення доповнює зміст книги, що досліджує екологію та простори прибережних ландшафтів, висвітлюючи нагальні проблеми і оглядаючи майбутнє узбережжя.



# ВИСНОВОК

У дослідженні було класифіковано засоби деконструктивної верстки і проведено аналіз щодо причин їх впровадження у макет за предметом асоціацій. Розгляд дозволив переглянути перспективи використання візуальних засобів деконструктивної верстки для додаткового підкреслення сенсу видання та образного оформлення. Припущені метафори, що представлені у деконструкції негативного простору, включають похідні від уявлення щодо деяких величин, явищ та їх відношень, наприклад: відстань, час, швидкість, звук, а також інших рис сприйняття, що не перебувають в межах текстової модальності. Образи, для яких використовувалася деконструкція позитивного простору, зазвичай, відповідають асоціаціям за схожістю до представлених об'єктів за імітацією спільної якості, що частіше стосуються буквальної форми образу.

Ця робота є прикладом якісного дослідження, що занурюється в питання асоціацій і значень, що можуть нав’язуватися деконструктивною версткою, проте не ставить собі за мету представити канонічний взаємозв’язок між конкретними образами і їх втіленням. Визначається множинність семіотичної системи і кількості контекстів, що не можуть гарантувати однозначну відповідність результатів при наявності багатьох змінних. Проте у результаті аналізу, можна зазначити про значний внесок засобів деконструкції на можливості представлення асоціацій.

## Список використаних джерел:


1. Іваненко І. М. Поняття «асоціація», «асоціативність» у сучасній лінгвостилістиці. Термінологічний вісник 2019. 2019. Вип. 5. С. 84–89.
2. Bal M., Bryson N. Semiotics and Art History. The Art Bulletin. 1991. Vol. 73, No. 2. P. 174–208.
3. Byrne C., Witte M. A brave new world: Understanding deconstruction. Looking Closer: Critical Writings on Graphic Design. 1994. Vol. 1. P. 115–121.
4. Chandler D. Semiotics: the Basics. 2nd ed. New York, NY: Routledge, 2006. 326 p.
5. Koch B. E. Human emotion response to typographic design: dissertation … PhD in Graphic Design / University of Minnesota, 2011. 192 p.
6. Leeuwen T. V., Kress G. Reading images. The Grammar of Visual Design. 2nd ed. New York, NY: Routledge, 2006. 321 p.
7. Lupton E., Miller J. A. Deconstruction and Graphic Design: History Meets Theory. Visible Language. 1994. Vol. 28. P. 345–365.
8. Poynor R. No More Rules: Graphic Design and Postmodernism. New Haven, CT: Yale University Press, 2003. 196 p.
9. Samara T. Design elements. A graphic style manua. Understending the rules and knowing how to break them. Beverly, MA: Rockport publishers Inc., 2014. 278 p.
10. Spencer H. Pioneers of Modern Typography. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. 164 p.
11. Tsonos D., Kouroupetroglou G. Modeling Reader's Emotional State Response on Document's Typographic Elements. Advances in Human-Computer Interaction. 2011. Vol. 2011. P. 439–454.

**Владислава Гулянич**

Спот ілюстрація, як засіб представлення інформації у навчальній літературі

## Анотація

Дослідження розглядає види спот ілюстрації, та способи подання текстової інформації за допомогою цих видів. В роботі розглянуто застосування спот ілюстрації в книгах художнього жанру в порівнянні з використанням спот ілюстрації в підручниках. Оглянуто кожен із видів спот ілюстрації який зустрічається в підручниках. Встановлено переваги та недоліки кожного з виду даного способу ілюстрування. На основі встановлених переваг та недоліків кожного з видів, класифіковано види спот ілюстрації відносно типів інформації в підручниках для полегшення розуміння застосування цих видів на практиці.

**Ключові слова:** спот ілюстрація, підручник, методи подання, інформація, формат.

**Vladislava Hulianych**

Spot illustration as a means of presenting information in educational literature

## Abstract

The research examines types of spot illustrations and methods of presentation textual information using these types. The paper examines the use of spot illustration in fiction books in comparison with the use of spot illustration in textbooks. Each of the types of spot illustration found in textbooks is examined. The advantages and disadvantages of each type of this illustration method are established. Based on the established advantages and disadvantages of each of the types, the types of spot illustration are classified in relation to the types of information in the textbooks to facilitate the understanding of the application of these types in practice.

**Keywords:** spot illustration, textbook, presentation methods, information, format.

**Спот ілюстрація** – це окремий спосіб виконання в ілюстрації. Термін «спот» походить від англійського слова «spot», що означає «точка» або «пляма», що вказує на їхній невеликий розмір та зовнішній вигляд плями що має точковий характер у вигляді окремої ілюстрації. Зазвичай спот ілюстрації доповнюють основний текст на сторінці чи розвороті. [10]

Спот ілюстрації виникли як результат поєднання потреби у візуальному поясненні текстового матеріалу з обмеженими можливостями друку. [9] Спот ілюстрація має різні формати. Загалом їх поділяють на дві категорії: ілюстрація без фону та ілюстрації з фоном. Крім того до спот ілюстрації можна віднести фреймову ілюстрацію. Фрейм ілюстрація має збільшений формат ніж звичайна спот ілюстрація, але не досягає повного розміру сторінки. За допомогою таких зображень можна створювати сюжетні розкадровки. Зважаючи на виконання, фрейм ілюстрацію, або ілюстрацію в рамці, можна віднести до спот ілюстрації.[6] В навчальній літературі цей вид ілюстрації посідає окреме місце Незважаючи на широке використання спот ілюстрації, в навчальній літературі, більшість зображень – невеликі прямокутники, які не справляються з функцією пояснення, оскільки не дозволяють вмістити повноцінне ілюстративне пояснення, технічно інформація подається не повноцінно, також виникає проблема обірваності інформації. Нерідко зустрічається й таке, що зображення за змістом та кількістю не відповідають прилеглому тексту, хоча спот ілюстрація в підручниках першочергово використовується для відтворення інформації, що міститься у ньому – це полегшує процес навчання.

**Виникають питання:**
Чи є закономірність у використанні спот ілюстрації? Як подати структуровану інформацію за допомогою спот ілюстрації?
Варто працювати над формою подання для матеріалу, поданого в підручниках. У спот ілюстрації не дивлячись на різноманітність виконання, є чіткі види ,які мають свої особливості. Пошук візуальних способів подання інформації за допомогою спот ілюстрації має свою цінність, так як часто втрачається зв'язок ілюстрації з текстом, що є наслідком формату який використовується на практиці в шкільних підручниках. Проблему використання спот ілюстрації в підручниках можна вирішити, якщо існуватиме чітка відповідність.



## Функції ілюстрації в підручниках

В першу чергу ілюстрації виконують функцію передачі інформації, яка допомагає зрозуміти текст або концепцію, яка пояснюється. В залежності від складності текстового матеріалу ілюстративна частина може мати різний ступінь інформаційної навантаженості. В залежності від інформативності ілюстрацій вони можуть як переважати над текстом так і відігравати допоміжну функцію в меншій кількості.
Також ілюстрації в підручниках виконують і мотиваційну роль, в даному випадку ілюстрації привертають більше уваги, і зацікавлюють до текстової частини. Мотиваційні ілюстрації переважно мають багате наповнення деталями.[2

## Ефективність ілюстрації в підручниках

В чому ж полягає ефективність ілюстрацій в підручниках? На основі зібраних матеріалів з інших досліджень, а також власних спостережень, зроблено висновки що, ефективні ілюстрації в підручниках - це ті, які відповідають основним цілям навчання і мають позитивний вплив на процес засвоєння матеріалу. Ілюстрації що чітко відображають тему або концепцію, яку вони ілюструють, щоб уникнути плутанини та забезпечити зрозумілість. Загалом, ефективні ілюстрації в підручниках - це ті, які допомагають учням краще зрозуміти, запам'ятати та зацікавитися вивчуваним матеріалом, сприяючи успішному процесу навчання.[1]

Важливо, щоб кожне зображення мало якусь самостійну цінність. Це забезпечується правильним вибором тематики, чіткістю кожної ілюстрації. "Особливим компонентом, який є основою для формування понять, впливає на учня як в навчальному, так і в інтелектуальному та емоційному плані, розвиває уміння спостерігати, осмислювати побачене, поєднувати його з прочитаним тощо, є ілюстративний матеріал." [3] говорить аспірантка Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка, міста Тернопіль, Погонець Іванна Василівна в науковій праці Ілюстрування шкільних підручників: історико-педагогічна ретроспектива.. Авторка говорить про важливість ілюстрації, та її невід'ємність в навчальному процесі.
Визначення вимог до створення та використання ілюстрацій у підручниках та інших навчальних ма-

теріалах є ключовим для забезпечення їх ефективності. Інтеграція зображень як частини навчального процесу сприяє створенню якісних і сучасних підручників. [4]

## Види спот ілюстрації в підручниках

Ілюстрації в підручниках можуть мати різні форми та розміри. Що стосується видів ілюстрацій то в молодших класах, від першого до четвертого включно, зустрічаються як спот ілюстрації так і повносторінкові чи ілюстрації на весь розворот. В четвертому класі опору роблять на спот ілюстрації оскільки з віком збільшується кількість текстової інформації, то саме спот ілюстрація стає найбільш вдалим методом візуального подання інформації.

**Які ж в підручниках бувають спот ілюстрації?** Для початку варто зрозуміти що спот ілюстрації в підручниках відрізняються зовнішнім виглядом за рахунок інформації яку вони відображають.

**Квадратний формат спот ілюстрації (іл. 1)** – основний формат який використовують в підручниках. Спот ілюстрації квадратного формату з фоном використовуються як в підручниках для молодших так і для старших класів. Цей формат в підручниках використовують і для візуалізації творів, оповідань, і для пояснення текстової частини, і для послідовності дій, а також для ілюстрування окремих пунктів у тексті.

**Віньєтка (іл. 2)** Використовують віньєтку в підручниках здебільшого в маленькому форматі для візуального оформлення. Також формат віньєтки застосовують для умовних позначень. Повноцінні ілюстрації формату віньєтки в підручниках зовсім не зустрічаються.

**Фреймова спот ілюстрація (іл. 3)** Фрейм спот-ілюстрації використовуються для візуалізації соціальних сценаріїв та ситуацій. Такі ілюстрації слугують щоб показувати різні соціальні взаємодії, такі як спілкування, співпраця, конфлікти. Ці ілюстрації допомагають учням краще розуміти соціальні норми, правила поведінки та емоційні аспекти міжособистісних відносин. Візуально такі ілюстрації переважно виглядають як комікси чи невеликі графічні історії.

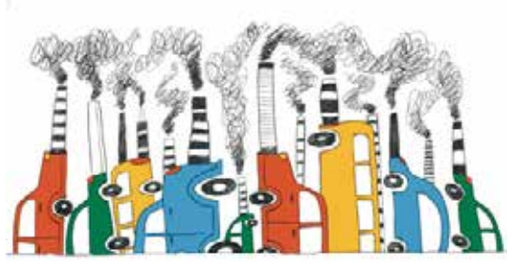
**Без фонова спот ілюстрація (іл. 4)** В даному форматі, ілюстрації в підручниках переважно не несуть смислової нагрузки, їх здебільшого використовують для візуального оформлення тексту, зрідка для передачі інформації.

Іл. 1. Квадратний формат

Іл. 2. Віньєтка



Іл. 3. Фрейм



Іл. 4. Без фону

## Призначення видів спот ілюстрації

Розглянувши можливі форми спот ілюстрації в підручниках, варто зосередитись на досліджені можливих видів спот ілюстрації загалом. Завдяки розумінню існуючих видів та форм в яких вони застосовується можна зробити висновки чи справді в підручниках той формат який використовується є незамінним і чи можливо уникнути проблем що виникають якщо правильно підібрати формат а не зосереджуватись на одному.

Розпочати варто з формату який використовується в підручниках найбільше, для усвідомлення його переваг, та мінусів.

**Тож, який він квадратний формат спот ілюстрації з фоном який є основним форматом в підручниках.** Спот-ілюстрації квадратного формату з фоном є ефективним засобом візуального представлення інформації, коли це стосується зображення повноцінного сюжету ,настрою, атмосфери. Ілюстрації квадратного формату можуть включати зображення певної сцени, ситуації або події з чітко визначеним фоном. Наприклад вдало цей вид ілюстрації поєднується з літературними текстами, доповню-

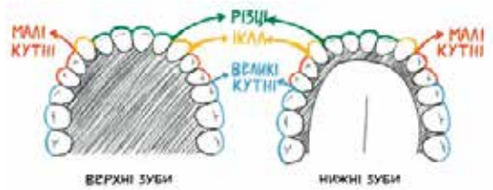
ючи їх візуальним відображенням сцени та настрою твору. Також квадратні спот ілюстрації з фоном, вдало підходять для представлення персонажа, чи середовища в якому він знаходиться та для постановки завдання.
Основна перевага це можливість вмістити велику кількість деталей, тож якщо цей формат існує для деталізації, при цьому вимагаючи великого розміру та багато місця, цим не потрібно нехтувати. Створювати над деталізовану ілюстрацію маленького розміру, або ж навпаки не вдаватися в деталі та при цьому використовувати даний формат не є доцільно, адже тоді втрачається основна ціль такої подачі.

**Віньєтка** — це формат який використовує кольрову пляму абсолютно любого розміру та розміщення на фоні основних деталей ілюстрації. Така форма ілюстрацій зазвичай розташована в центрі сторінки або блоку тексту, що привертає увагу до неї. Віньєтка може підкреслити важливість і значущість ілюстрації, виокремлюючи її серед інших елементів на сторінці.

**Фреймова спот-ілюстрація** — це форма ілюстрації, яка використовує рамки або кадри для подання послідовних сцен або подій. Кожен кадр може відображати окрему частину історії або процесу, що відбувається, а всі кадри разом створюють цілісне візуальне представлення.Тобто на відміну від звичайного квадратного формату де він використовується по одиночним, тут вже є реальним вдале поєднати декількох таких квадратів, при цьому вони не створюються незалежно один від одного.
Особливості фреймової ілюстрації: послідовність, контекст, динаміка. Фреймові ілюстрації мають чітку структуру та організацію, яка полегшує їх розуміння та сприяє послідовному перегляду кадрів. Ця форма ілюстрацій дуже ефективна для візуалізації подій, процесів або послідовностей дій, особливо якщо важливо передати певний порядок чи логіку подій.
Наступний вид спот ілюстрації який теж часто зустрічається в підручниках, але в набагато меншій кількості та переважно для оформлення сторінок візуально, це спот ілюстрації без фону. Спот ілюстрації без фону часто використовуються для зосередження уваги на основному об’єкті чи предметі, який вони зображують. Такі ілюстрації можуть бути особливо ефективними, коли важливо наголосити саме на об’єкті або деталі, без зайвих відволікаючих елементів.



**Лінійні або контурні малюнки (іл. 5)** теж відносяться до ілюстрації без фону. Такі ілюстрації можуть бути намальовані у вигляді контурів або ліній без заповнення кольором, що дозволяє акцентувати увагу на формі чи структурі об’єкта. Що стосується ефективності, такі типи спот-ілюстрацій без фону можуть бути ефективними для створення чіткого, виразного та мінімалістичного візуального представлення матеріалу.




Іл.5 Лінійні/конурні малюнки

## Використання даних видів в підручниках

**Що стосується квадратного формату спот ілюстрації**, він є найпростішим в виконанні, та такий формат потребує конкретного розміру, що зачасту заважає чітко подати всю інформацію, і частина основної інформативності просто втрачається, адже підручник це видання яке обмежене змістом, кількістю сторінок та при цьому вміщує як текстову інформацію в великій кількості так і ілюстративну.Ілюстрації в підручниках виконують навчальні функції.Навчальний матеріал загалом рівномірно подається ілюстративним та текстовим наповненням, і відсутність різноманітності форматів ілюстрації, та обмеження всьо лише одним квадратним форматом, не дозволяє до кінця розкрити навчальну складову візуальної частини.
Оцінюючи можливості квадратного формату варто винести переваги. Квадратний формат спот ілюстрації з фоном є вдалим варіантом, коли відображається повноцінна сцена на одній ілюстрації, приклад, природне явище, тобто щось що можна зобразити одним тільки ілюстративним квадратом. При насиченій деталізації квадратний формат з фоном своїм розміром дозволяє зробити це якісно та неперенавантажено.

**Якщо ж говорити про формат без фону.** Звичайно даний вид теж має свої переваги.Оглянувши матеріали від четвертого до сьомого класу, ілюстрацій без фону які не просто оформлюють текстову частину, а несуть навчальну ціль, не так багато, а саме 23 ілюстрації на всі підручники з основ здоров’я з 4 по 7 клас. При цьому в підручнику для 5 класу, де і знаходиться найбільша частина цих без фонових

ілюстрацій, квадратних спот ілюстрацій налічується 68. Тобто в основному в підручниках переважають квадратні спот ілюстрації, а всі інші формати або одиночні випадки, або ж використовуються для художнього оформлення.

Що стосується лінійних та контурних ілюстрацій без фону. Про цей вид відображення так ніби забули, і взагалі не використовують в підручниках, тільки коли це стосується графіків. Лінійні та контурні ілюстрації не займають багато місця, не викликають візуального перевантаження. І основна перевага даного виду ілюстрації це вплив на розвиток логіки, та просторового бачення.

**Фреймова спот ілюстрація.** Що цікаво в більшій кількості до 5 класу. Далі фреймові спот ілюстрації починають заміняти на поодинокі квадрати, які намагаються об'єднати в сюжети. Чому це відбувається? Знову ж таки впливає на таку зміну більша кількість текстового матеріалу. Фреймова спот ілюстрація в підручниках стикається з додатковими проблемами. Якщо занадто багато уваги приділено фреймовій спот ілюстрації, то вона відволікатиме увагу від навчального процесу. Дуже часто в підручниках для молодших класів можна зустріти фрейм ілюстрацію яка взагалі є зайвою, або частково зайвою. Це відбувається оскільки, самі фрейми не несуть ніякої інформативності, в більшості випадків це зустрічається коли коли формат цього фреймового зображення занадто великий, для інформації яку він відображає, в даному випадку можна було б обійтись квадратною спот ілюстрацією. Також такий великий розмір фрейм ілюстрацій часто не дозволяє використати зображення одразу після тексту який ці зображення пояснюють. В такому випадку в кінці тексту залишають цифру що вказує на малюнок на іншій сторінці. Такі дії часто викликають плутанину, і розгублення у читача. Тож які умови та переваги якісної фрейм ілюстрації? Для початку варто пам'ятати що фреми мають сенс тоді коли відображається певна сцена, історія, чи повноцінний сюжет. Для зображення мінімальної дії досить і квадратної спот ілюстрації з фоном.

**Що стосується віньєтки,** даний вид ілюстрації важко помітити як змістовну частину композиції в підручниках, його використовують в поєднанні з іншими форматами, і це переважно зображення маленького розміру які слугують естетичним оформленням сторінки.



Основна функція даного формату привертати та зосереджувати увагу просто ігнорується.

## Обмеження та проблеми

В підручниках часто є обмеження які впливають на ілюстрації, їх форму подання. Обмеження визначаються різними факторами, такими як освітні стандарти, мета навчання, вікові особливості учнів, бюджет видавництва та технічні можливості друку. Якщо розглядати вибірку підручників від четвертого до сьомого класу то можна помітити одне з обмежень, а саме вік. Ілюстрації повинні бути відповідні віковому рівню та здатністю учнів з розуміння та сприйняття інформації.Тобто в четвертому класі ілюстрації більш детальні, при цьому художня навантаженість майже відсутня.Натомість в сьомому класі ілюстрації прості, теж мало деталізовані, та теми які в них подаються вже більш абстрактні. Також рівень деталізації та приділеної уваги ілюстраціям, залежить від цінності яку несе в собі інформативність конкретної теми чи розділу.Важливим елементом якісних ілюстрацій є їх відповідність технологічності.Ілюстрації повинні бути збалансовані в межах технічних можливостей друку, що може включати обмеження щодо кольору, роздільної здатності та формату файлів. Також бюджетні можливості впливають на кількість та якість ілюстрацій. І варто пам'ятати про вимоги дизайну. Ілюстрації повинні вписуватися в загальний дизайн підручника та бути логічно розміщеними, щоб не заважати засвоєнню матеріалу. Збалансоване врахування цих обмежень та умов допомагає створити ефективні та відповідні ілюстрації, які підтримують навчання та розвиток учнів.[8]

Загальна проблема ілюстрацій в підручниках яку можна помітити перелиставши декілька сторінок, це роздробленість та композиційна неструктурованість зображень. Переважно ілюстрації в підручниках відділені просто за принципом окремої теми чи групи, та цього недостатньо, оскільки якогось логічного порядку тут немає. Здебільшо на таке хаотичне розміщення впливає розмір та кількість ілюстрацій [5].

Так як більшість ілюстрацій в підручниках квадратного формату та великого розміру, а верстка тексту одноманітна, то для ілюстрацій залишають верхнє, нижнє поле сторінки, або ж розділяють за допомогою ілюстрацій текст. Так незрозуміло, чому там де можна було зробити три середні за розміром

ілюстрації що ілюструють інформацію, створено та не вдало розміщено одну розтягнуту або обрізану ілюстрацію великого розміру з надмірним навантаженням.Або ж навпаки на місці трьох нечитабельних маленьких ілюстрацій з фоном, можна створити три безфонові, або ж одну безфонову чи віньєтку. Напевно найбільш помітна та впливова проблема це невідповідність зв'язку вербального з невербальним. Це відображається таким чином,що ілюстрації не передають вірного розуміння або додаткової інформації, яка допомогла б у розумінні тексту. [7]

Ілюстрації в підручниках є важливим компонентом навчального матеріалу, але їхнє використання обмежується певними вимогами, які враховують педагогічну, естетичну та технічну доцільність. Ці обмеження спрямовані на забезпечення ефективності навчання та відповідності освітнім стандартам. Через відсутність чіткого розуміння переваг та недоліків видів спот ілюстрації що використовуються в підручниках та відсутність відповідності цих видів ілюстрації до типу інформації часто виникають проблеми з передачею змісту, а також з композиційним поєднанням цих різних типів ілюстрацій на практиці. Такі дрібниці створюють шум та беззмістовність ілюстративного матеріалу. Спот-ілюстрації в підручниках виконують важливу роль, але їх використання може супроводжуватися певними проблемами, які впливають на якість сприйняття матеріалу і загальний вигляд навчального видання. Розуміння цих проблем допомагає уникнути помилок і підвищити ефективність їхнього застосування.

## Висновки

На основі зібраної інформації встановлено відповідність між видами спот ілюстрації та типами інформації що налічується в підручниках. При створенні даної відповідності враховується переваги та недоліки кожного з видів.

Тож, для оформлення художнього тексту підійде віньєтка яка виграє у приверненні уваги та передачі настрою. Для передачі чіткого сюжету фреймова спот ілюстрація. Щоб створити ілюстративне пояснення квадратний формат при потребі в деталях, та формат без фону якщо такої потреби немає. Для візуалізації завдання квадратний формат. Опис інформації можна подати форматом без фону, або ж використати віньєтку, так як треба зосередити увагу на ключовому без лишніх деталей.



## Список джерел


В.М.Могорита "Роль та місце ілюстрації у змісті сучасного шкільного підручника історії", Збірник наукових праць, Випуск LXXXI. Том 1, 2018. (дата звернення: 17.02.2024).

В.Ю.Кришмарел "До птання про ілюстрації в шкільних підручниках",УДК 371 (671.11:672.2(671.11:672.2) (дата звернення: 15.03.2024).

І.В.Погонець "Ілюстрування шкільних підручників: історико педагогічна перспектива", Український педагогічни жунал, 2016. (дата звернення: 15.03.2024).

І.В.Погонець "Роль ілюстративного матеріалу у структурі підручників, адресованих молодшим школярам", УДК 371.672.2, 2017. (дата звернення: 15.03.2024).

Н.О.Стоволос "Взаємозв'язок текстового та ілюстративного матеріалів в наукових виданнях" , Вісник СумДУ, "Серія Філологія" N1, Том 1, 2007. (дата звернення: 18.05.2024).

Оленка Намалюй. Які бувають види дитячої книжкової ілюстрації?, 2022.YouTube : URL: https://www.youtube.com/watch?v=HwxDwZ-n_Mk5 (дата звернення: 12.11.2023).

A.John The use of Textbook Illustrations in the Teaching of Reading Comprehension, International Journal of Education and Research, Vol. 5 No. 3, March 2017. (дата звернення: 18.05.2024).

Functions of Illustrations in Picture Books. StudFiles: URL: https://studfile.net/preview/9993711/page:6/ (дата звернення: 17.04.2024).

Illustration Types: What is a Spot Illustration? - Aeolidia : URL: https://aeolidia.com illustration-types/ (дата звернення: 12.11.2023).

Neuberg V. Putting the Spotlight on Spot Illustrations. The New York Times : URL: https://www.nytimes.com/2024/04/26/insider/putting-the-spotlight-on-spot-illustrations.html (дата звернення: 29.04.2024).

# Образ альбому vs цілісність бренду музичної групи (на прикладі кавер арту групи Ля Фамм)

Марта Кіх

**Анотація**

Дослідження присвячено кавер арту, як об'єкту, який працює в симбіозі з аудіозаписами. В історичному контексті розглянуто причини його появи, та роль в індустрії раніше і в теперішньому часі. Методом формального аналізу виділено алгоритми завдяки яким кавер арти зберігають цілісну картину сприйняття айдентики музичного гурту Ля Фамм, при цьому виконуючи свою основну функцію буття візуальною анотацією до аудіозаписів. Аналіз проводився у контексті навколо переказу обкладинками психоделічних жанрів музики.  Описані нюанси збереження цілісного візуального ряду були використані у впровадженні, яке містить обкладинки для регі гурту «Пчілка і Партнери».

**Ключові слова:** кавер арт, впізнаваність, привернення уваги, асоціації.

# The image of the music album vs. the integrity of the band's brand (on the example of La Femme album cover)

Marta Kikh

**Abstract**

The research is devoted to cover art as an object that works in symbiosis with audio recordings. The designed covers are examined in the historical context from the time of their spread to the present. The method of formal analysis has been used to identify the algorithms by which cover art preserves a holistic picture of the perception of the identity of the musical group La Famm, while fulfilling its main function of being a visual annotation to audio recordings. The analysis was carried out in the context of the cover art's representation of psychedelic music genres.  The described nuances of preserving a coherent visual series were used in the implementation, which contains covers for the reggae band Pchilka and Partners.

**Key words:** cover art, recognizability, attracting attention, associations.

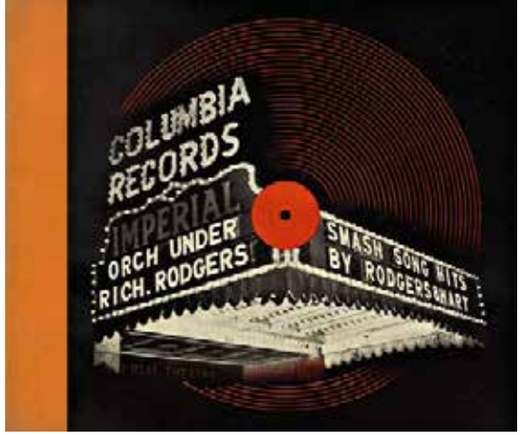
## Що спонукає людину до прослуховування музики?

Зазвичай, слухач керується власними вподобаннями, піддається віянню популярних тенденцій у світі музики (поради однолітків, культурні норми), або знаходить щось для себе в рекомендаціях стрімінгових музичних платформ таких як Спотіфай, Ютуб Мюзік, Епл Мюзік та інші. Умовного слухача, керованого власними смаками та здебільшого настроєм, спонукають послухати певну музичну композицію багато причин. Вони часто пересікаються і можуть змінюватися залежно від людини та контексту. Зараз доступна вибірка музики для любителів найнезвичніших музичних записів. Проте, для повноцінного розгляду теми обкладинок до музичних творів, варто повернутись у часи популярності платівок, коли музику обирали здебільшого у крамницях (навіть не завжди спеціалізованих), детально вивчаючи полиці із представленим контентом. Відповідно, їх могли переглядати, передавати із рук в руки, та всіляко взаємодіяти з ними на фізичному рівні. Варто зазначити, що платівки виготовлялись здебільшого з крихкого матеріалу з використанням смоли шелак, який легко піддається фізичним ушкодженням.[5][8]

## Завдання обкладинок

Першочерговою ціллю обкладинок був саме захист від фізичних пошкоджень матеріалу з якого вони виготовлені, задля уникнення погіршення якості звучання музики на записі.

До того, як Алекс Стайнвайс почав працювати в цій галузі, обкладинок для платівок з оригінальним дизайном не існувало. Тоді крихкі шелакові платівки мали із захисту лише чохли з крафтового паперу. Через тревіальність, і спосіб у який вони були поскладані рядами, такі обкладинки називали "надгробними плитами". Відрізнялись вони лише кольорами заголовків та палітурок. «На мій погляд, це не був спосіб упакувати красиву музику», — зазначав автор цитати Алекс Стайнвайс.




Алекс Стайнвайс, обкладинка для збірки «Rogers & Hart», 1940, сайт VF (Vinyl Factory)

Перший ілюстрований альбом був випущений у 1940 році та містив у собі збірку «Rogers & Hart». На обкладинці було зображено театр з назвою альбому, та назвою студії звукозапису Коламбія Пікчерз. [1]

Незабаром, опісля реалізації перших кавер артів «Ньюсвік» повідомили про зростання продажів «Героїчної симфонії Бетховена» на 895% у порівнянні з ідентичним випуском до введення дизайну на обкладинці. Звертаючись до аналізу Стівена Геллера, обкладинки у виконанні Стайнвайса мали схожість до постерів у зменшеному масштабі. Завдяки плоским композиціям у поєднанні з символізмом та сюрреалізмом, дизайнер передавав метафори закладені в музичних творах для яких він створював кавер арт. [2] На думку автора тверджень у статті, Стівена Геллера, Алекс вирішив зіграти на приверненні уваги потенційних покупців завдяки іконографії. Він "коментував" музичний вміст платівки візуальною мовою.

Взявши до уваги контекст розвитку дизайну обкладинок, кавер арт — це візуальна інтерпретація музики, що водночас виконує маркетингові задачі. Хоча в сучасності вінілові платівки досі користуються попитом серед колекціонерів та любителів вінтажу, більшість надає перевагу фінансово вигіднішому та зручнішому варіанту прослуховування музичних творів — стрімінговим платформам.

## Споживацький культ

Завдяки активному культу споживання який торкнувся й творчості, музичний ринок наповнений найрізноманітнішими позиціями, які конкурують одне з одним за увагу потенційних слухачів.[3] Гурти та виконавці доповнюють свої твори візуальною складовою, що допомагає їм бути більш впізнаваними й унікальними, та активно впливає на комерціалізацію продукту який вони створюють.[4] Важливою є перша емоційна взаємодія зі слухачами і чесність. Якщо зображення на обкладинці не має нічого спільного з музичним наповненням альбому та збірки, то контент-продукт втрачає частину потенціалу. Тобто в ідеалі, серія обкладинок до різних музичних записів одного гурту або виконавця, поєднує у собі візуальну передачу наповнення музичних збірок, ідею та настрій музичних записів присутніх в альбомі, водночас стилістично диференціюється від інших творців аудіо контенту, залишаючись цілісною частиною бренду конкретного гурту.

Виконавці не завжди обмежуються єдиним жанром чи ідеєю у створенні музичного контенту. Вони можуть експериментувати зі стилями своїх творів, власне основна ідея творчості гурту може бути сформована саме навколо різноманітності тематик.[6] Прикладом складеного багатокультурного, різноманітного образу музичної творчості є французький псих-панк-рок гурт «Ля Фамм» (La Femme). Згідно аналізу, вони будують свою ідентичність навколо подорожей по світу, та створюють композиції, що базуються на культурних особливостях країн якими подорожували. Вони відомі своїм еклектичним стилем, у якому поєднують елементи панк-року, нью-вейву та синті-попу, створюючи сучасне звучання, яке водночас віддає ретро-настроєм. «Ля Фамм» також відомі завдяки театралізації власних концертів та здатністю створювати можливості для глибокого занурення в атмосферу під час прослуховування їхньої творчості.

## Візуальне різноманіття

Продовжуючи тему варіативності «Ля Фамм», гурт запрошує різних ілюстраторів/ок, колажистів/ок, знавців/кинь лінориту, та інших творців для створення кавер арту. Відповідно до того як кожен альбом є унікальним за наповненням, так і кожна обкладинка є відображенням стилістики та бачення різних творців. Така співпраця є додатковим бонусом до креативності, додаючи індивідуальності кожному релізу «Ля Фамм». Як було згадано раніше, обкладинки для музики — буквально візуальний коментар для слухача про те, що він може почути відкриваючи ту чи іншу пісню.

Водночас, люди які дотичні до створення кавер арту, переповідають наповнення музичних записів власною, або спеціально підібраною стилістично візуальною мовою. До прикладу, щоб комунікувати потенційному слухачеві, що музика в альбомі звучить у стилі ретро, використовуються візуальні елементи, що типово відображають саме його. Підбираються характерні кольорові гами, та пов'язані елементи культури.

Процес створення кавер арту позиціонується як експериментальний та вільний аспект в ілюстрації, відкритий до провокацій. Для зображень на музичних обкладинках використовується увесь спектр візуальних прийомів й технік. До прикладу колажі чудово справляються з надаванням картинці багатошаровості, глибини, а текстура лінориту дозволяє передати автентичні настрої рукотворності. Розглядаючи контекст платівок, які все ще популярні серед любителів вінтажу, колекціонерів, та інших любителей вінілу, диск із полівінілхлориду за відсутності обкладинки втрачає половину ціни. Себто, кавер арт виконує не тільки функції привертання уваги та ознайомлення з вмістом платівки чи музичного запису в інтернеті, обкладинки мають у собі підвищену колекційну цінність, зокрема, якщо вони провокативні або містять у собі помилки чи опечатки, що тільки підвищує цінник та унікальність.

Провокативна обкладинка альбому Black Sabbath, Born Again

Різниця у стилістиках, приклад на противагу Born Again, обкладинка альбому Pink Floyd, Dark Side Of The Moon

У наведеному кейсі, в обкладинках для музики у межах одного гурту використовується гнучкий спектр візуалу й технік, від психоделічних колажів на обкладинці «Психо-тропічного Берліну» (Psycho Tropical Berlin), до лінориту «Театро Лучідо» (Teatro Lucido) та зацензурених жіночих статевих органів з картини «Походження світу» в міні альбомі «Ля Фамм резорт». Кожен реліз «Ля Фамм» представляється аудиторії з варіативно створеним візуальним оформленням, що підкреслює та доповнює концепцію візуальної комунікації гурту.



## Кейс «La Femme»

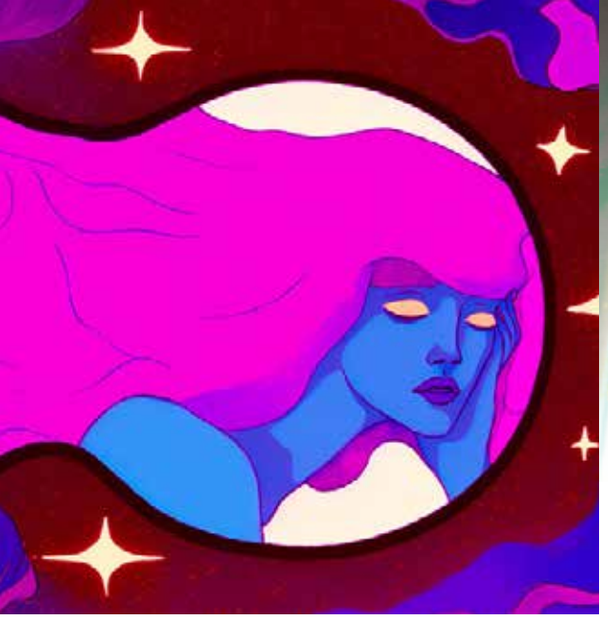
Музика гурту часто характеризуються використанням вінтажних синтезаторів, рифів серф-гітари та мрійливих, часто сюрреалістичних підтекстів. Також, для «Ля Фамм» є характерною свобода та активна варіація тематик для написання музики. Пісні й музика цього гурту, часто натхненні різноманітними жанрами, до прикладу: стиль йейе з 1960-х років, серф-рок, ритм-н-блюз/соул, френч-інді, рок а також електронна музика. Творчість Ля Фамм спирається на вінтаж, та еклектику. У творчості гурту, дадаїстські звукові колажі перетворюються на, приправлене зухвалими, смішними, філософськими, а іноді й відчайдушними текстами пісень явище.[7]

Гурт створює своє музичне мистецтво завдяки натхненню з подорожей по світу. Можна припустити, що такий підхід дозволяє учасникам гурту краще занурюватися у різноманітні культури, традиції. До прикладу в альбомі «Театро Лючідо» (Teatro lucido) присутній іспанський фригійський стиль. Ритми реггетону й гітари фламенко підсилюють вплив культури, що лежить в основі обраної для реалізації збірки іспанської мови, і вони доповнюють характерне психо-поп-звучання гурту. Звуки, які вони знаходять в процесі вивчення культури потім інтегрують у свою музику. Відвідування нових місць є можливістю для співпраці з місцевими музикантами, дослідження екзотичних музичних стилів, інструментів на яких виконується етнічна музика. Також колекціонування спогадів, вражень та естетик різних регіонів є натхненням яке згодом допомагає у створенні музичних записів.

У представленої групи музикантів гнучка й багатогранна тематика творчості зі сторони стилів які вони використовують для написання музики. «Ля Фамм» (La Femme) звертаються до елементів панк-року, синті-попу, нової хвилі, психоделічного року, та електронної музики. Завдяки такому підходу до ба творчість «Ля Фамм» охоплює більше аудиторії. Також сюрреалістичний характер розширює межі інтерпретування творчості гурту. Ля Фамм не бояться звертатися до провокаційних тем, що додає їхній музиці гостроти. Тобто уже тут проглядаються міцні ідеї свободи у комунікації за допомогою творчості.

Обкладинка альбому Ля Фамм, Teatro Lucido

Обкладинка альбому Ля Фамм, Paradigmes



Обкладинка синглу Ля Фамм, Strike

Тут постає питання, якщо музичні виконавці є гнучкими у використанні різних жанрів та сюжетів у своїх творах, варіативну суть яких чесно коментує кавер арт за допомогою візуалізації, то яким чином творці зберігають цілісний меседж свого бренду? Завдяки формальному аналізу, у підібраному кейсі було виявлено стратегію застосування обмеженої вибірки символів та колірного вирішення у виконаних різними техніками композиціях, зображених на обкладинках до музичних альбомів та окремих синглів. Така стратегія дозволяє гурту створювати впізнаваний і послідовний візуальний стиль, який підтримує загальну айдентику їхньої творчості. Контрастна кольорова гама, що використовується в тандемі з образом жінки привертає увагу, та дозволяє гнучко підлаштовуватись під різні настрої музики, незалежно від того чи музичний запис меланхолійний та мрійливий, чи пристрасний та динамічний.

## Результати формального аналізу

У процесі аналізу була виявлена відмінність у стилістичній подачі візуалу обкладинок для окремих музичних записів, та для збірок, альбомів. Обкладинки для синглів, до прикладу кавер арт для твору 2023 року з назвою «Страйк» (Strike) та «Створюємо безлад» (Foutre le bordel) 2021 року, мають мінімалістичний, постерний дизайн, у якому акцентується увага на простих та яскравих елементах, за допомогою використання сучасних графічних технік та мінімалістичного стилю. Візуалізації побудовані на спрощених, більш графічних формах, та великих кольорових плямах. Завдяки схильності до мінімалізму, покращується ефект контрасту й миттєвого враження. Водночас, у кавер арті для альбомів, себто музичних збірок, з'являється складніший візуал, для якіснішого відображення загальної концепції та настрою музичних творів в альбомі. Підхід з такого ракурсу покращує роботу та комунікацію обкладинок зі слухачами.

Завдяки збереженим старішим ілюстраціям з кавер арту «Ля Фамм», на прикладі обкладинок для синглів «Оргія гоблінів на галюциногенних грибах» (Orgie de gobelins sous champignons hallucinogènes), «Злітно-посадкова смуга» (Runway), «Куди рухається світ» (Où va le monde) відкривається те, що цілісність айдентики «Ля Фамм» формувалась поступово.

Обкладинка синглу Ля Фамм, Foutre le bordel



Розглянувши айдентику «Ля Фамм» за кейсом їхніх кавер артів, було виділено основну кольорову гаму, якою обмежується візуал. Всюди, у різних комбінаціях та масштабах зустрічаються: червоний, синій, зелений, жовтий, чорний, білий, фіолетовий, рожевий а також їхні відтінки. Стилістично, ілюстрації, фотографії та колажі містять елементи психоделіки, сюрреалізму, що надає візуальному меседжу загадковості й глибини, провокуючи уяву в поєднанні з прослуховуванням аудіозаписів. Основним композоційним центром уваги завжди фігурує образ жінки, оправдуючи назву музичного гурту, що спрощує та покращує запам'ятовуваність для слухачів.

Як в більш деталізованих так і в менш деталізованих каверах «Ля Фамм» композиційне вирішення побудоване на великих плямах, за вийнятком обкладинки аудіозапису «Оргія голблінів на галюциногенних грибах» (Orgie de gobelins sous champignons) випущеної 2017 року, де фон повністю залитий оранжевим, який тим не менш завдяки деталізованій гравюрі центром якої все ще є жінка, візуально уподібнюється до червоного, в особливості якщо розмістити цю обкладинку поруч з іншими. Кольором який зустрічається в обкладинках найчастіше є чорний, згодом йде синій, червоний/оранжевий, рожевий зелений та жовтий.

Аналізуючи обкладинки Ля Фамм з 2013 по 2020 роки, було визначено, що у цей період творчості музичного гурту домінуючими кольорами їхніх музичних обкладинок є червоний/оранжевий та синій, також на кожному кавері у центрі композиції розміщена жінка. Проте, протягом цих років, цілісність все ще формувалася, бо до прикладу в кавер арті до синглу «Куди рухається світ» (Où va le monde), який є частиною альбому «Містерія» (Mystère), переважають рожево-фіолетові колірні вирішення, що притаманно кавер артам з пізніших релізів «Ля Фамм».

У висновку, еволюція візуального стилю демонструє, як «Ля Фамм» використовують:

• звужену кольорову палітру для відображення змін у музичній творчості та концептуальних ідеях
• послідовність у використанні яскравих кольорів
• абстрактні мотиви

Що й допомагає гурту зберігати цілісність своєї візуальної айдентики.

Обкладинка альбому Ля Фамм, Paris-Hawaï

Обкладинка альбому Ля Фамм, Où va le monde

Обкладинка альбому Ля Фамм, Runway

Обкладинка синглу
Ля Фамм, Ciao Paris!

Обкладинка синглу
Ля Фамм, Sphynx

Обкладинка синглу
Ля Фамм, Orgie de gobelins souschampignons hallucinogènes

Обкладинка синглу
Ля Фамм, Runway

До прикладу, навмисно підібравши на перший погляд контрастні за стилем та подачею обкладинки до альбому «Блискучий театр» (Teatro Lucido), та синглу «Кул Колорадо» (Cool Colorado), й дослідивши їх, було визначено, що загальними спільними у них є чорний, червоний, зелений та синій кольори, звичний для «Ля Фамм» людський образ як центр композиції, та природні елементи на фоні зображення. Обкладинка «Кул Колорадо» (Cool Colorado) є одним з виключень у тенденції зображення жіночих образів, адже на ній присутній чоловік, один з учасників гурту — Саша Гот. Не зважаючи на таке виключення, людська фігура все ще звичний гість в айдентиці гурту. У випадку «Блискучого театру» (Teatro Lucido) на фоні присутній рослинний мотив, у той час як в «Кул Колорадо» (Cool Colorado) використане фото природного пейзажу. Також, люди тут зображені з притаманними музиці об'єктами. В кавер арті «Блискучий театр» (Teatro Lucido) , жінка тримає в руках гітару, відповідно до фольклорного настрою іспаномовного альбому, а в «Кул Колорадо» (Cool Colorado) в руках соліста присутній мікрофон, що натякає на сучасніший настрій аудіозапису. Також на обидвох обкладинках присутні написи. Варто згадати й про те, що «Кул Колорадо» (Cool Colorado) є частиною альбому «Парадіґмес» (Paradigmes), де у візуалі переважає синій, чорний, червоний та білий. Жінка тут зображена розмитою за допомогою шумів, чим картинка комунікує слухачу про психоделічність електронних настроїв альбому. Якщо розмістити ці три обкладинки разом, прослідковується плавне перетікання візуалу один до одного, при цьому кожен кавер зроблений у різній техніці з окремими настроями, від неонового колажу «Кул Колорадо» до лінориту «Блискучий театр». Підмічений в процесі формального аналізу ефект схожості та цілісного сприйняття, тут досягнений у використовуванні здебільшого червоного кольору як акцентного, та чорної плями яка займає велику частину зображення.

## Візуальні шифри

Ще однією стилістичною особливістю «Ля Фамм» є зашифровані у зображеннях жіночі статеві ознаки. Якщо в кавер арті для синглу «Оргія гоблінів на галюциногенних грибах» (Orgie de gobelins sous champignons hallucinogènes) все більш відкрито, а на обкладинці «Психо-тропічного Берліну» (Psycho tropical Berlin) присутні оголені груди, то до прикладу в альбомі «Містерія» (Mystere), завуальовано зображені жіночі статеві органи, обходячи цензуру. Гіпотетично, така непряма провокація, комунікує про багатошаровість, сміливість, та деяку саркастичність музики Ля Фамм.

Тенденція до використання в обкладинках для музики комбінації з чорного, синього, та червоного повертається у 2024 році, разом з альбомом «Рок Машина» (Rock Machine). Також, у цьому кавер-арті Ля Фамм використали Рамку з підписом, як в альбомах «Блискучий театр» (Teatro Lucido) та «Париж-Гаваї» (Paris-Hawaii). Обкладинки «Ля Фамм» часто вирізняються яскравими, насиченими кольорами та контрастними поєднаннями. Це привертає увагу і підсилює емоційний вплив музики, в особливості психоделічних жанрів. Вибір кольорів також доповнює відображення настроїв, тематику альбому чи синглу. Тандем рудого та холодного, сіруватого синього, передає ефемерну, футуристичну атмосферу творів присутніх в альбомі.

Обкладинка альбому
Ля Фамм, Mystère

Обкладинка синглу
Ля Фамм, L'Haweïenne

Обкладинка альбому
Ля Фамм, Psycho Tropical Berlin

Обкладинка синглу
Ля Фамм, Cool Colorado

Цікавим кейсом є порівняння обкладинок альбому «Париж-Гаваї» (Paris-Hawaii), та синглу «L'haveïnne», який входить у цей альбом. Збірка натхненна Гаваями, а класичним елементом асоціації з островами є тропічні квіти. Спільним в обкладинках є присутність синього як акцентного кольору, також присутній зелений. Проте відмінним є відтінок червоного, на новішій обкладинці він замінений на фіолетовий, слідуючи тенденціям їхньої айдентики після 2020 року.

Схожим з силуетом квітки, є низ сукні, у якій зображена жінка на старішій обкладинці. На кавері з альбому немає людських фігур, проте зображене гіпотетично жіноче око. На кавері синглу, зображена квіткова рамка, та тропічний ліс. Тобто ці зображення об'єднані й тематикою природи, яка прослідковується у візуалі музичного гурту.

Проте, у «Ля Фамм» буває й так що не всі обкладинки на перший погляд мають чіткі спільні риси. На кавер артах синглів «Чао Париж» (Ciao Paris), та «Сфінкс» (Sphynx, цей музичний запис включений до альбому «Містерія» (Mystere), зі спільного присутній лише образ людини, та флер містичної психоделіки. Центром композиції в обох випадках виступає людський силует, а чорний колір додає контрасту, й посилює увагу на зображенні людини.

Станом на жовтень 2024 року, обкладинкою яка здавалось би найбільш відрізняється від стандартного візуального позиціонування «Ля Фамм» є «Конюшинний рай» (Clover Paradise). На ній зображене чорно-біле фото гурту. Проте, композиційно та кількістю дрібних деталей кавер-арт влучно перегукується з обкладинкою до «Чао Париж» (Ciao Paris!). Під час порівняння каверів останніх синглів між собою, прослідковується риса яка спільна в цілому для візуальної мови гурту — це контраст (кольоровий або ж світлотіньовий). Завдяки використанню формального аналізу, було створено таблицю з результатами кількості та частоти використання алгоритмів для збереження диференційованого сприйняття гурту «Ля Фамм».

Обкладинка синглу
Ля Фамм, Clover Paradise

Обкладинка альбому
Ля Фамм, Rock Machine

| всього 22 | альбоми 9 | разом | сингли 13 |
|---|---|---|---|
| образ жінки | 9 | 19 | 10 |
| чорний колір | 8 | 16 | 9 |
| червоний, оранжевий | 7 | 16 | 8 |
| синій, блакитний | 8 | 17 | 9 |
| текст | 7 | 11 | 4 |
| білий | 6 | 16 | 10 |
| рожевий, фіолетовий | 3 | 8 | 6 |
| зелений | 4 | 8 | 4 |
| жовтий, беж | 4 | 7 | 3 |
| образ чоловіка | 0 | 2 | 2 |
| образ людини загально | 9 | 21 | 12 |
| рамки | 4 | 6 | 2 |

таблиця кількості повторюваних елементів,
з яких формується впізнаваність

## Висновки

Найчастішою повторюваною комбінацією є: образ жінки як центр композиції + синій + червоний + чорний, вона застосовується одинадцять разів. Також, на всіх обкладинках присутні людські образи, фото або зображення людей. Згадуючи про жанри пісень «Ля Фамм», обкладинки до альбомів та пісень мають в собі спільне психоделічне, місцями абстрактне трактування їхньої музики, що складається в гнучкий візуальний образ, зберігаючи жилку вільного, мистецького бачення.

У підсумку, після дослідження доступних інтерв'ю з «Ля Фамм», автором обкладинки «Психо-тропічного Берліну» Ельзо Дюртом, та проведення експериментального інтерв'ювання зі студентами-дизайнерами про досвід створення обкладинок для музичних альбомів з включенням екстраполяції та методу марксиситського погляду, має місце гіпотеза, що вагомим важелем впливу на створення кавер арту є враження від музики, та орієнтири на вже присутню візуальну репрезентацію музичних гуртів та співаків. Також, на вигляд обкладинки можуть не в останню чергу впливати випадкові речі та асоціації. В процесі аналізу, з'явилося припущення, що на подальше спілкування зі слухачами через візуальну диференціацію, впливає обкладинка що була створена першою, себто для дебютного альбому чи пісні, вона має змогу стати вектором орієнтиру для подальшого розвитку айдентики та бренду музичних гуртів та співаків.

Повертаючись до розгляду обкладинки дебютного альбому «Ля Фамм» «Психо-тропічний Берлін», створеної Ельзо Дюртом, помітно, що в подальшому кавер арті використовувались візуальні елементи, патерни та прийоми які тим чи іншим чином перекликались із нею, й відповідно створювали ланцюг, що працює за алгоритмом схожості, комбінуючи в собі одні й ті ж методи у градаціях.

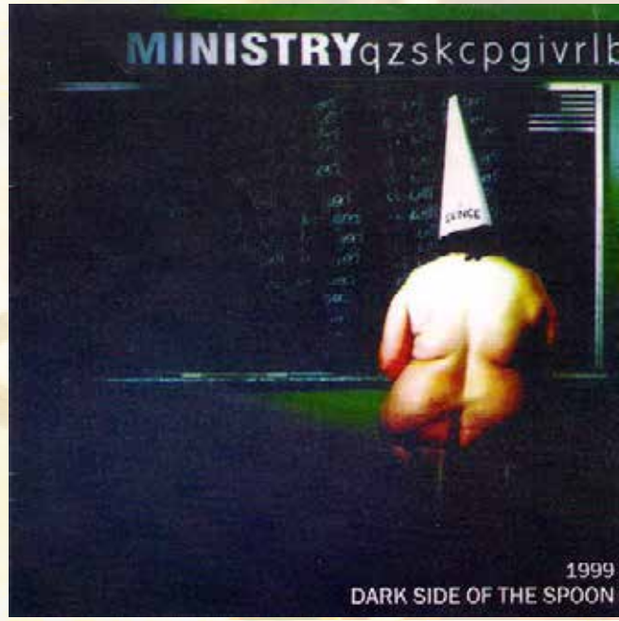
Музичні обкладинки є звичним явищем сучасності, історично частиною тонкого мистецтва візуального переказу змісту музики, і водночас широко використовуються у брендингу гуртів, активній промоції, навколо них може будуватися бачення групи слухачами. Через призму кавер арту, потенційний слухач отримує перше враження про щойно знайдений (підібраний автоматичними рекомендаціями стрімінгового сервісу) музичний запис, що впливає на бажання відкрити та прослухати його. Картинка яка привертає увагу, запам'ятовується та викликає асоціативний ряд, є гнучким інструментом для активного просування.

Кавер арт не завжди про естетику, коли гостро постає питання ідентичності та боротьби за увагу. На перший погляд це інколи дикі, провокаційні, незрозумілі та дивні картинки, що викликають змішані почуття, зокрема якщо це психоделічні жанри музики, або специфічні виконавці. В ході дослідження, прослідковується теза, що у зображенні серій хаотичних картинок, і у них самих все одно використовуються комбінації правил композиції, кольорознавства, ігри з асоціаціями як і в решті візуального контенту.



## Джерела

1. Alex Steinweiss and the World's First Record Cover. Illustration Chronicles.URL:https://illustrationchronicles.com/alex-steinweiss-and-the-world-s-first-record-cover (дата звернення: 27.04.2024).
2. Alex Steinweiss: the story of the world's first record sleeve artist. URL: https://thevinylfactory.com/features/alex-steinweiss-the-story-of-the-worlds-first-record-sleeve-artist/ (дата звернення: 27.04.2024).
3. Consumer culture and the music industry. URL: https://mcs333blog.wordpress.com/2018/03/08/consumer-culture-and-the-music-industry/ (дата звернення: 03.04.2024).
4. Cover Story: A History Of Album Artwork. URL: https://www.udiscovermusic.com/in-depth-features/history-album-artwork/ (дата звернення: 03.04.2024).
5. Irving S. Gilmore Music Library. URL: https://web.library.yale.edu/cataloging/music/historyof78rpms (дата звернення: 24.04.2024).
6. La Femme defies expectations on 'Teatro Lucido'. URL: https://www.documentjournal.com/2022/10/la-femme-teatro-lucido-album-review-interview-sacha-gott/ (дата звернення: 04.04.2024).
7. Powerline agency. La Femme. URL: https://powerline-agency.com/artists/la-femme/ (дата звернення: 17.05.2024).
8. 9 Types of Vinyl Records to Know. URL: https://www.thehouseofmarley.com/blog/types-of-vinyl-records (дата звернення: 25.04.2024).




Неоднозначна обкладинка альбому Ministry, Dark side of the spoon

# Дракон у літературі для дітей: візуальні прийоми творення позитивного образу

Олена Тивонюк

**Анотація:**
Дослідження присвячене явищу позитивного образу Дракона адаптованого для дитячої аудиторії як результату трансформації найдавнішого негативного персонажа європейської культури. Було розглянуто історичні, фольклорні, культурні аспекти, фокусуючись на позитивності його образу. Проведений контент-аналіз дитячих ілюстрованих видань про Дракона дозволив визначити закономірності використання візуальних прийомів симпатії. Огляд ілюстрацій з челенджу «Smaugust2024» розширив межі креативності зображення Дракона та виявив нові художні прийоми. Запропоновано синтезований підхід використання визначених прийомів для збагачення позитивного образу Дракона.

**Ключові слова:**
добрий дракон, позитивний образ, прийоми симпатії, олюднений дракон, миловидність, дизайн персонажа, ілюстрація для дітей.

# Dragon in children`s literature: visual methods of creating a positive image

Olena Tyvoniuk

**Annotation:**
The research is focused on the phenomenon of the positive Dragon image adapted for a children's audience as a result of the transformation of the oldest negative literature character in European culture. Historical, folkloristic, and cultural aspects of the depiction of the Dragon were considered, concentrating on a contemporary, adapted for children's positive portrayal. The conducted content analysis of illustrated publications about the Dragon made it possible to determine the patterns of the usage of visual methods of appeal. A review of the illustrations from the «Smaugust2024» challenge expanded the horizons of the creative depiction of Dragon and revealed new art techniques. A synthesizing approach is proposed for using the identified techniques to enrich the cuteness of the Dragon representation.

**Keywords:**
good dragon, positive representation, methods of appeal, humanized dragon, cuteness, character design, illustration for children.

## Архетип Дракона. Еволюція образу

Іл. 1 Тварина-символ бога Мардука у Детройтському інституті мистецтв.

Іл. 2 «Святий Георгій і Дракон», ілюстрації Тріна Ш. Хайман, 1990 р.

Іл. 3 «Зог», Дж. Дональдсон, А. Шеффлер, 2010 р.

Всесвітньо відомий образ дракона дотепер означає мудрість та довголіття в Китаї, мир і рівновагу в Японії, та руйнування в Європі, США, Британії. Такий контраст у значеннях не лише зацікавлює, а й змушує ретельно розглянути сучасні погляди на західноєвропейського дракона. Його образ настільки відомий, що вже оповитий стереотипними уявленнями про грізного дихаючого вогнем антигероя епосу або милого дракончика з дитячої книги.

За припущеннями палеонтологів та істориків, легенди про драконів виникли на основі знахідок кісток та скам'янілостей динозаврів. Легенди про богів, які приймали лик дракона або змієподібної істоти, за іншим припущенням, теж вплинули на формування віри у дракона. Так, наприклад, головним богом у месопотамському пантеоні був Мардук, зображений у мистецьких творах як змієподібна істота зі статурою грифона (іл. 1). За повір'ями, використовував свою божественну силу за настроєм — як і для руйнації, так і з доброзичливими намірами. Згідно з Ніколасом Конлі, крім поняття божества або божеств, немає більш поширеної міфологічної фігури, ніж дракони [4].

Під час поширення християнства дракона назвали язичницьким символом та надали йому якостей сатани, асоціюючи роги, крила та гострі зуби з проявами лика слуг диявола, що описано у книзі Одкровення. Добре відомою є також біблійна істота Левіфіан, яка по опису нагадує водяного дракона, що має луску та вміє дихати вогнем (Йов: 41).

Втілення Дракона як літературного персонажа бере початок з фольклору, зокрема європейського та англійського. Єдиний мотив головного лиходія, який за сюжетом гине у боротьбі з головним героєм поширюється у культовому епосі: ранньохристиянська легенда про Святого Георга, найдавніша англосаксонська поема «Беовульф» і багато ін. [4]. Кривавий архетип дракона був єдиним для будь-якої аудиторії, навіть у казках не варто було очікувати адаптації під молодшу аудиторію (іл. 2)

Дж. Р. Р. Толкін, один з перших відходить від архетипу дракона та надає персонажеві Смоґу, характеристик кмітливої істоти, наділяє його мовленням та власною думкою [5]. З того моменту, дракони в художній літературі поступово набували людяності в рисах характеру та манерах поведінки. А справжня еволюція персонажа, почалась завдяки двом письменницям — Урсули Ле Гуїн та Анни МакКаффрі, та їхній наполегливості у створенні драконів, здібних до встановлення глибоких емоційних зв'язків.

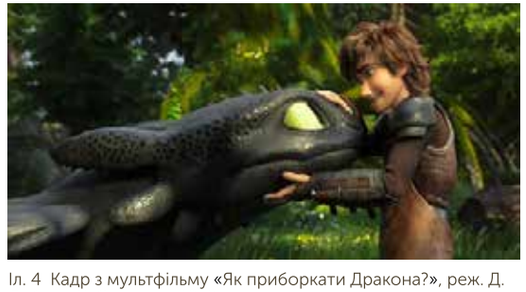


Поп-культура теж змінила концепцію «злого дракона», створивши низку позитивних персонажів. Так, Беззубик із «Як приборкати дракона» стає вірним другом із розвиненою емпатією, зберігаючи при цьому інстинкти хижака (іл. 4). Як і Драконіха з мультфільму «Шрек» — оберігає вежу замку та спопеляє непроханих лицарів, але фліртує поглядом, посміхається, прагне кохання та дружби.

Від символу зла і жаху до позитивного-створіння — глибоких змін зазнав образ дракона. Метаморфоза дозволила адаптувати його для дитячої аудиторії та перетворити з інструменту для контролю та залякування на доброго друга.

У трансформації дракона як літературного персонажа ключовою була ілюстраторська робота, завданням якої було видозмінити традиційну зовнішність за новим принципом: не злякати, а зацікавити юного читача. Так, найвідомішим першим модернізованим персонажем є дракон Зоґ, ілюстратора Алекса Шефлера (іл. 3). Автор ділився, що не любить аби його дракони лякали, тому зі схожостей з традиційним драконом у Зоґа лише пазурі, лусочки та зуби [5].

Виникає питання: які прийоми застосовують ілюстратори, перетворюючи сталий негативний образ дракона на об'єкт симпатії, при цьому зберігаючи його впізнаваність?



Іл. 4 Кадр з мультфільму «Як приборкати Дракона?», реж. Д. Деблуа, К. Сандерс, 2010 р.

## Позитивні дракони: новий образ чи кінець традиції?

Через занепокоєння ризиком втрати автентичності образу «одомашнення» драконів стало темою дискусій. Дж. Р. Р. Толкін описував ознаки «хорошого дракона»: могутність, небезпечність, велич, зазначав що сучасні приємні образи не відповідають цій концепції, тому не можуть називатися «справжніми» драконами [2]. У даному випадку еволюція образу дракона висвітлюється як проблема, хоча нею не є в полі дитячої літератури. Спершу для казок дорослі вигадували страшних істот, щоб вберегти дітей від небезпеки. Мотивація через страх була актуальною в минулу епоху.

Починаючи з XVIII–XIX ст., під впливом ідей Руссо про виховання, та дотепер — дитинство почали розглядати як особливий період життя, що потребує захисту та підтримки. Відповідно, наразі найбільш здоровим підходом у вихованні вважається діалог, формування довіри та емоційного зв'язку. Дж. Р. Р. Толкін на лекції 1939 р. зазначив: «Казки — це не альтернативний світ, а спосіб зрозуміти реальність, поглянувши з іншого боку», то функцією казок є відображення актуального стану речей і соціальних потреб.

Відповідно, зі зміною устроїв, рухом до засад толерантності, дракон стає компаньйоном героя для подолання страхів, вчить, що можна якісно комунікувати і дружити з тими кого вважають аутсайдером групи людей.

Отож, позитивний образ не замінює та не загрожує зникненню традиційному, адже вони існують паралельно, супроводжуючи читача з дитинства до дорослого віку — у вигляді дружнього героя, поступово знайомлячи його зі своєю природною сутністю.

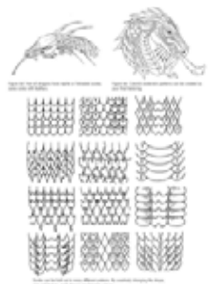
## Фізичні характеристики Дракона

Знання про будову, структуру тіла дракона дозволять не тільки зберегти реалістичність і гармонійність пропорцій, але й експериментувати з формами, стилізацією та деталями, без втрати впізнаваності.

Оглянувши доступні матеріали з цієї теми було сформовано перелік характерних фізичних ознак драконів.

Скелет складається з міцних, легких та порожнистих кісток. Тіло м'язисте, об'ємне в області грудей та плечей — там знаходяться найсильніші м'язи. Довга шия та крила є типовими для європейського дракона, що робить будову їх тіла схожою на кажана. С. Моррісон та Дж. Чуа пишуть, що крила зазвичай більші за його тіло та кріпляться в чотирьох місцях і завдяки цьому вони можуть піднімати велику вагу (іл. 6).

Дж. Аббадія пише, що «здається, існує два види луски»: 1) звичайна луска, крихітна луска, яка вистилає все тіло дракона, за винятком очей, рота, а також інших областей і щитків. 2) більша луска, схожа на відбитки пальців [1]. Паттерн викладення лусочок може змінити вигляд дракона, як і художня зміна форми, розміру та кольорів пластинок (іл. 5). Дж. Чуа та С. Моррісон з цього приводу пишуть, що луска на драконі не буває одного відтінку та одного розміру — грудна луска найбільша, квадратна. За її кольором можна визначити, здоровий дракон чи ні, бо коли він хворіє, луска набуває тьмяного відтінку. Отож, під час стилізації Дракона, можна передати його самопочуття — у здорового персонажа луска блискуча [3].



Іл. 5 Різновид луски з «Велика книга візерунків дракона: повний довідник з дизайну для художників та майстрів» Л. С. Айріш

Іл. 6 Скелет Дракона (будова крила), авторка Лінда Міллер.

Все, що відомо про лапи дракона — це їх сила. Деякі джерела вказують на те, що вони мускулисті або товсті, однак це не є обов'язковим [3]. Пазурі не обов'язкові, однак зображують їх довгими, гострими, та заокругленими, як гак.

Дракони відзначаються сильною щелепою, яка спроможна розтрощити або зламати чужі кістки.

Деякі дракони можуть мати очі без зіниць, або ж яскраво–фіолетові очі з збільшеними зіницями.

Іян Уолш, викладач образотворчого мистецтва в Мерсісайді (Великобританія), додає середні розміри Дракона: довжина тулуба 9-12 метрів, розмах крил 6-9 метрів, вага 2-4 тонни [5].

Подані фізіологічні ознаки надають лише основу для скетчу та базові параметри, залишаючи багато простору для креативу.

## Мотиви та ролі героя–дракона в літературних сюжетах

Усталені оповіді про дракона мають кілька поширених сюжетів: він живе на околицях селищ, щоб викрадати людей, є охоронцем скарбів або входу до якогось секретного місця, охоронцем-агресором вежі з принцесою або викрадачем-утримувачем дівчини. Як розширився контекст, у якому існують Дракони? Розуміння актуальних сюжетів, допоможе з'ясувати потреби сучасної аудиторії та визначити з яким образом діти асоціюють дракона зараз. Було оглянуто твори сучасної літератури, на основі вибірки зі 120 творів (про критерії формування детальніше у наступному пункті).

**В яких стосунках Дракон з іншими героями?** Дружба — найпоширеніший мотив, який демонструє взаємодопомогу та підтримку між героєм і драконом, часто об'єднаних спільним почуттям самотності через соціальне несприйняття. У 49 творах дракон виступає другом чи компаньйоном людини, долаючи бар'єр між двома світами. У 17 історіях дракон дружить з іншими тваринами, зокрема маленькими, підкреслюючи мирне співіснування з іншими видами. У 15 творах дракон є домашнім улюбленцем, яким опікується людина.

Найчастіше Дракон живе у світі людей, лише у 14 творах вони існували в ізольованому всесвіті з іншими драконами.

**Улюблене заняття Дракона?** Читання книг — найпопулярніше хобі, за яким можна застати Драконів, що не відповідають очікуванням спрвжнього звіра, бажання усамітнюватися. Також серед їхніх захоплень виділяється випікання.

**Чого бояться Дракони?** Описуючи вразливих Драконів, автори найчастіше наділяють їх нерішучістю перед польотом. Труднощі також створює опанування навички дихання вогнем.

Усталені атрибути замків, лицарів і принцес існують і в сучасній літературі. Проте цей всесвіт зазнав змін у поведінці та свідомості героїв, які тепер не вбивають одне одного, а демонструють ідеї пацифізму, фемінізму, гармонії з іншими.

**Лицар і Дракон**

Взаємодія цих персонажів відрізняється різноманітністю, на відміну від архаїчної концепції ворогуючих сторін. Часто вони починають як супротивники через тиск суспільства чи хибні уявлення, але згодом знаходять спільну мову, виявляючи спільні інтереси. Це демонструє, що ворогуваня часто базується на хибних уявленнях, непорозумінні, яке можна вирішити мирним шляхом.

**Принцеса і Дракон**

Їх взаємодія відходить від стереотипу «принцеса в ув'язненні», демонструючи сучасний зв'язок між героями. Принцеси в цих історіях — самостійні героїні, що не чекають принців, а долають перешкоди, ставши союзницями з Драконом або хоробро кидають йому виклик. Це сучасні феміністичні казки, де героїзм і сила не залежать від статі.

Дракони у сучасних сюжетах навчають дітей емпатії, показують що незнайоме може бути безпечним, допомагають прийняти свою індивідуальність та відмінності інших.

## Формальні характеристики позитивного Дракона

Для аналізу було обрано актуальний список книг про Драконів американського книжкового онлайн-клубу для дітей Bookroo. Критерії вибірки: західноєвропейський дракон в ілюстрованих виданнях для дітей до 8-ми років. У процесі ключові характеристики дизайну персонажів було структуровано по групах за спільними рисами.

## Форма

круг/овал

Іл. 7 «Де Дракон?», Л. Тіммерс 2021 р.

трикутник видовжений

Іл. 8 «Ви бачили мою ковдру?», Л. Роуленд, П. Меткалф, 2019 р.

комбінована

Іл. 9 «Жив собі старий Дркон...», П. Паркер Клостерманн, Б. Мантл, 2015 р.

гнучка

Іл. 10 «Дракони, вперед!», К. Штанко, 2014 р.

## Розмір

великий виточений

Іл. 11 «Нічний Дракон», авторка Наомі Ховарт, 2018 р.

великий кремезний

Іл. 12 «Пончики для дракона», А. і Ш. Гійєни, іл. Л. Вілдіш, 2015 р.

середній

Іл. 13 «Неакуратний рішучий крок», Ш. Джуліан, 2018 р.

крихітний

Іл. 14 «Дракон зустрічає хлопчика», М. Слек, 2020 р.

**Форма.** Персонажі, спроектовані на основі *овальних, круглих форм*, з округлим животиком, м'якими лініями силуету сприймаються як милі та безпечні (іл. 7). Вважається, що форма трикутника є злою і вказує на лиходія. Дракони, що мають масивну, гладку нижню частину тулуба, яка звужується до верху нагадують *видовжений трикутник*, але за рахунок м'яких кутів форма не кутаста і не виражає агресію (іл. 8). Ілюстратори *комбінують форми* у різних пропорціях, уникаючи розподілу їх на однакові за розміром частини. Масивні тулуби і велика голова (іл. 9) підкреслюють незграбність і силу Дракона, тоді як великі тулуби з маленькими головами частіше вказують на наївність і ніжність.

Змієподібних Драконів з *гнучким, видовженим тулубом* не було серед вибірки, імовірно, через схожість до драконів китайської культури. Для наочності виділено Дракона («змія») з українського твору, якому враження безпечності, приємності створює плавність, звивистість силуету (іл. 10).

**Розмір.** *Великі витончені* дракони з тонким тілом, довгою шиєю і гарними крилами виглядають елегантно й тендітно, натякаючи, що він покладається не тільки на силу, а й на інтелект чи магію (іл. 11). *Великі кремезні* Дракони мають широкі лапи, коротку шию і схожі на непорушну гору, виглядають сильними, але дещо повільними і неповоротками, створюючи відчуття захищеності поряд з ним (іл. 12). *Середнього* розміру Дракони зустрічаються найчастіше, особливо в історіях, де вони мають друга-людину, що створює ефект рівності між ними (іл. 13). *Маленькі* мають характерні ознаки грайливості та спритності, невеликі крильця та кінцівки на маленькому тулубі роблять їх миловидними і безпечними (іл. 14).



**Колір.** Кольори персонажів було проаналізовано у порівнянні з символізмом у міфологічних уявленнях про Дракона.

За класичною символікою *зелений* колір Дракона означає його зв'язок з природою, окрім цього, він може мати хитру, підступну, але виважену вдачу. Зображаючи зелених Драконів ілюстратори уникають негативного аспекту, а фокусуються на позитивній асоціації цього кольору з природою, спокоєм, гармонією.

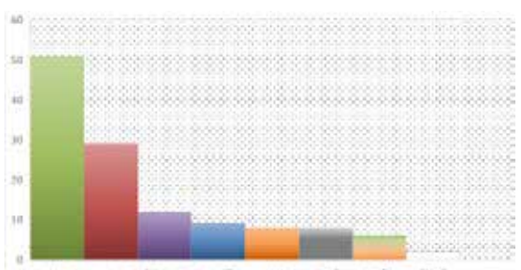
Архетип *червоного* дракона: великий, жорстокий, володіє руйнівною силою та полум'яним подихом. У позитивних персонажах червоний колір адаптований через асоціацію з енергією, їхня небезпечність змінюється на дружелюбність, а вогняне дихання представляється як корисна здібність.

*Фіолетові й рожеві* дракони — сучасний підхід ілюстраторів, щоб підкреслити їхню магічність.

*Сині та блакитні* дракони рідкісні у міфології та сучасних творах. Символізують спокій, гармонію, демонструючи лагідність і вразливість.

*Оранжеві та жовті* дракони не мають коренів у міфології, тому, імовірно, отримують таке забарвлення, завдяки концепції приємності теплих кольорів.

*Сірі* дракони нейтральні, зустрічаються серед позитивних і негативних персонажів.



Іл. 15 Гістограма даних для порівняння поширеності різних кольорів драконів

*Білий* колір зустрічається рідко, використовується, щоб підкреслити особливості Дракона.

Був проведений контент-аналіз ключових елементів зовнішності Дракона: роги, крила, луска і також очі, для розуміння їх впливу на рівень симпатії до персонажа.

| Елемент | Кількість |
|---|---|
| Ні ріг ні вух | 12 |
| Роги і вуха | 50 |
| Вуха | 28 |
| Роги | 37 |

Іл. 16 Таблиця кількісних даних поширеного вигляду ріг

| Крила | Кількість |
|---|---|
| Середні, великі | 70 |
| Маленькі | 38 |
| Відсутні | 13 |

Іл. 17 Таблиця кількісних даних поширеного вигляду крил

**Роги.** Дракони *без ріг і вух* є не загрозливими і часто зображуються у дружніх відносинах з дітьми. Зображення *ріг* немає обмежень: від коротких і маленьких до довгих і закручених; може бути лише один ріг або декілька, які обрамлюють голову. Вигляд ріг часто натхненний реальними тваринами, як олені чи бики. *Вуха* надають індивідуальності, відображаючи настрій дракона: підняті — настороженість, опущені — розслабленість. Вони можуть бути подібними на котячі, кролячі або у вигляді декоративні гребенів, що нагадують плавники. *Поєднання ріг і вух* створює впізнаваний образ, що може виглядати як грізно, так і дружньо (іл. 16).

**Крила.** *Середні і великі крила* було об'єднано в одну категорію, тому що однакового розміру крила можуть виглядати більшими або меншими, залежно від пропорцій Дракона. Їх розмір підсилює враження про Дракона як чарівної істоти, а плавність надає доброзичливості та симпатії. *Маленькі,* не пропорційні до тіла Дракона, крила створюють йому кумедний, не загрозливий

вигляд. Відсутність крил у Дракона робить його менш схожим на традиційний образ і викликає асоціації з іншими істотами: динозаврами чи рептиліями (іл. 17).

Луска. *Плямоподібна луска* у вигляді округлих плям, покриває частину тіла, створюючи об'єм. *Дрібна і густа*, наче в риби луска, використовується для вищої реалістичності Драконів. *Умовне позначення* луски: закручені лінії, штрихи крапки; декоративно вказує на наявність покриття на тілі, тому використовуються для спрощених Драконів. Також на наявність луски вказує *текстура* у вигляді штрихування, рівномірних крапок, текстурність пензля або фактура зім'ятого паперу. *Анімалістичний візерунок* — покриття тіла, яке нагадує інших тварин: смугастість зебри, круглі плями жирафи, шерсть.

| Очі | Кількість |
|---|---|
| Округлі | 64 |
| Крапки | 17 |
| Подовжені класичні | 27 |
| Великі | 16 |

Іл. 18 Таблиця кількісних даних поширеного вигляду очей

Іл. 19 Таблиця кількісних даних різновидів луски

Очі. *Округлі* невеликого чи середнього розміру, з круглою зіницею нагадують людські, тому викликають у читача емоційну близькість і симпатію. *Великі* акцентні очі, надають рис миловидності героєві і найчастіше притаманні Дракончикам-дітям. Очі *крапки* роблять Дракона спрощеним і емоційно нейтральним, викликаючи симпатію за рахунок інших рис зовнішності. *Подовжені*, рептилійні повторюють класичні очі Дракона; вертикальна зіниця вказує на хижу природу, агресивність, тому найчастіше зображуються у негативних образах, а в позитивних подовжені очі мають заокруглені краї та широкий, відкритий погляд.

## Прийоми симпатії у творенні позитивного вигляду Дракона

Підсумувавши представлений ілюстративний матеріал, було виявлено низку художніх прийомів, якими досягається позитивність образу.

Карикатурність. Досягається шляхом гіперболізації (перебільшення) фізичних чи поведінкових рис Дракона, щоб уникнути загрозливості вигляду і досягнути ефекту комічності. Можна застосувати до наступних елементів дизайну персонажа:

пропорції: перебільшені розміри голови, очей, нижньої частини тіла.

формоутворення: округлі та плавні форми тіла, м'які лінії силуету.

міміка: виразні позитивні емоції, широка посмішка.

поза: комічні рухи, незграбність, кумедні вигини тіла, не природне положення.

колір: яскраве забарвлення, незвичайні текстури, візерунки, замість луски.

Олюднення. Проявляється у присвоєнні Дракону людських якостей чи рис характеру. Всі позитивні Дракони, у більшій чи меншій мірі, є олюдненими за двома рівнями:

1. Не мають вираженої міміки, здатності до мовлення, але виражають людські бажання та переживання, як-от: дружелюбність, мудрість, вразливість, що демонструють через взаємодію з іншими героями.
2. Поводяться як люди, залишаючись у своїй фізичній подобі. Можуть розмовляти, виражати емоції, будувати соціальні зв'язки, що проявляється у виконанні людських дій.

Антропоморфність — це окремий, але найвищий рівень «олюдненого» Дракона, якому надаютьфізичних людських рис та гротескності. Розглянуті Дракони лише частково представляють антропоморфних персонажів, адже багато з них можуть пересуватися на двох ногах, носити одяг, але не мають повноцінного обличчя з людськими рисами, окрім єдиного такого персонажа.

Дитячі риси. Велика голова і маленький тулуб, великі очі, гладка, м'яка шкіра, приємна міміка, виразна посмішка — створюють підкреслено симпатичний та привабливий образ для маленьких читачів.

Підсилити позитивне сприйняття персонажа дракона можна, створивши відповідну атмосферу, куди входить:

- Антураж. Поміщення Дракона в людське середовище чи природні ландшафти, змалювання у природньо невластивих йому ситуаціях: сон на ліжку у дитячій кімнаті, гра у пісочниці чи катання на каруселі на дитячому майданчику.
- Атрибутика. Присвоєння йому речей з людського побуту, що підкреслять його позитивні якості.
- Взаємодія з іншими героями. Дружлюбна взаємодія створить емоційно розвиненого Дракона, здатного до доброти та підтримки.

Драконам часто надають риси хижих тварин: змія, ящірка, орел або грифон, та інших — бик, кінь, кенгуру. Однак цей прийом має більший потенціал для урізноманітнення образу, наприклад, об'єднати його із милими домашніми тваринами. Для збереження впізнаваності дракона необхідно визначити закономірності поєднання. Для кращого розуміння підходу до поєднання було оглянуто ілюстраторський челендж «Smaugust2024».

## Челендж «Smaugust2024»

У серпні в мережі Інстаграм проводиться челендж присвячений тематиці Драконів, започаткований ще у 2016 р. художницею Кеті Круненбергс. Назва поєднує слова «Smaug» (ім'я відомого Дракона з «Хоббіта» реж. П. Джексона) та «august». Учасники створюють своїх Драконів орієнтуючись на список щоденних тем-підказок (prompt list).

Аналіз проводився на вибірці 60-ти ілюстрацій у тематиках конкретних об'єктів: фрукти, рослини, тварини, щоб простежити, як поєднуються риси Дракона з іншим образом.

Було зауважено, що ілюстратори створюють Драконів різного ступеню поєднання з об'єктами:

- Гібридизація створює нову істоту, поєднуючи елементи різних видів, де кожна риса чітко впізнається.
- Асиміляція (лат. assimilatio) — запропонований термін, який, в контексті ілюстрації, описує процес плавного додавання рис іншого об'єкта, плавно їх інтегруючи.

Поєднуючи Дракона з іншими образами, необхідно впевнитись, що інший елемент не домінує. Було визначено п'ятиступеневу градацію поєднання від гібридизації до асиміляції:

1. Домінування іншого об'єкту — образ виглядає як інша істота, з ознаками, що натякають на Дракона (іл. 20).

2. Баланс двох об'єктів — повне злиття рис двох образів, які переплітаються і створюють нову істоту (іл. 21).
3. Домінування рис Дракона — основним є впізнаваний вигляд Дракона, з помітно інтегрованими рисами іншого образу (іл .22).
4. Вторинні ознаки іншого об'єкту — Дракон виглядає класичним, доповнений певними елементами іншого образу (іл. 23).
5. Дракон натхненний іншим об'єктом — символічний вплив рис іншого образу додає цікавості, «родзинки» у вигляд Дракона (іл. 24).

Виведений прийом — асиміляція, відкриває можливість для урізноманітнення образу через натхнення іншими образами, без втрати його автентичності.

Іл. 20 @cribit

Іл. 21 @magic_jack_art

Іл. 22 @marclarts

Іл. 23 @swademadeart

Іл. 24 @katy_lipscomb

## Синтезовані підходи зображення позитивного Дракона

Можна припустити, що використання однакового набору прийомів для створення позитивного Дракона у майбутньому призведе до проблеми одноманітності та шаблонності персонажів.

Синтезований підхід до використання прийомів дозволить досягти ширшої варіативності. У рамках цього дослідження, принцип упорядкування поєднань орієнтований на основні характеристики Дракона, виведені на основі попереднього аналізу літературних сюжетів.

Дружелюбність. **Олюднення + дитячі риси** створить Дракона, який може жартувати, знайомитися з іншими, робити компліменти, проявляти позитивні емоції, соромитися. Дитячі риси: пухкі щічки, округлі форми, короткий хвіст, незграбна хода підсилять довіру і симпатію.

**Карикатурність + антропоморфність** нададуть Драконові комічного вигляду. Він матиме перебільшено смішні риси: непропорційні частини тіла, кумедну поведінку, може підморгувати, жестикулювати. Зовнішність набуде більш людського вигляду: рухливі брови, округлий ніс з ніздрями дракона, пальці на лапах. Також комічність можуть підсилити елементи одягу: шарф, капелюх, окуляри чи фартух.

Грайливість. **Карикатурність + Дитячі риси** дозволить акцентувати на комічності героя, з безтурботною поведінкою та виразною емоційністю. Перебільшення надасть фізичної виразності тілу під час ігрових рухів: танці, стрибання, незграбність, падіння, бігання по колу. Олюднення дозволить Драконові гратися з дітьми, жартувати, бешкетувати, робити веселі витівки — поводитися, як справжня дитина.



Миловидність. **Дитячі риси + Антропоморфність** створять дитинча-дракона, яке матиме зворушливий вигляд: великі очі, тонкі брови, маленький ніс, рожеві щічки, кумедний чубчик та гладку луску. Оскільки він дитина, то виразити свою наївність може ходінням невпевненими кроками, інколи підлітаючи, через те, що ще не вміє керувати своїми крилами.

**Асиміляція + Карикатурність** підсилять миловидність Дракона, акцентуючи на рисах інших образів, що викликають позитивні асоціації. Наприклад, великі очі та м'яка шерсть кота, довгі вуха та малий носик кролика, пух замість луски, як в каченяти і тд. Або поєднуючи з іншими образами: тіло, що нагадує м'яку хмаринку, ніжні квіткові мотиви, напівпрозорі крила метелика. Карикатурність дозволить акцентувати саме на привабливих рисах.

Мудрість. **Асиміляція+Антропоморфність** включає у вигляд Дракона риси символів мудрості: сувої, старі книги, глобус, або істот, що асоціюються зі зрілістю: сова, черепаха. Антропоморфізм підсилить образ наставника, надаючи йому задумливого виразу, філософської пози, атрибутів мудреця: мантія, годинник, окуляри.

Магія. **Олюднення+Асиміляція** *дозволить* фантазійному Драконові не лише літати, чи виявляти чарівні здібності, а й взаємодіяти з іншими персонажами. Образи для поєднання: космічні елементи, природні стихії, інші міфічні істоти, квіткові, рослинні мотиви, нададуть йому властивостей, які важко досягти у поєднанні з простими реалістичними образами.

## Висновки

У дослідженні проаналізовано історичні та культурні витоки образу Дракона, його еволюцію від міфологічного символу до персонажа дитячої літератури.

Визначено, які риси збереглися з традиційних уявлень, а які набули нового трактування, завдяки аналізу форм, розмірів, кольорів, та ключових рис Дракона: крила, роги та луска. Виявлено поширені прийоми творення позитивного образу Дракона та визначено закономірності прийому — асиміляція.

Запропоновано синтезований підхід до використання прийомів, що дозволить урізноманітнити образ та уникнути шаблонності. Це дослідження сприяє збереженню традиційного образу Дракона, розширюючи можливості для його творчого переосмислення.

## Список джерел:


1. Jessica Abbadia. What exactly is Dragon anatomy, and what is it based on? 2024. URL: What Exactly Is Dragon Anatomy, And What Is It Based On? (дата звернення: 13.08)
2. Thomas Honegger. A good dragon is hard to find or, from draconitas to draco. In Chen and Honegger. 2009. 27-59 p
3. S. Morrison, Jess Chua. Dragon Anatomy and Physiology. 2020. URL: Dragon Anatomy and Physiology – Dragonsinn.net (дата звернення: 12.07)
4. Stephen J. Schuyler. What Dragons look like around the world. 2021.URL:What Dragons Look Like Around The World (grunge.com) (дата звернення: 05. 09)
5. Yvonne Shiau. The Evolution of Dragons in Western Literature: A History. 2019. URL: The Evolution of Dragons in Western Literature: A History – Reactor (reactormag.com) (дата звернення: 28.05)

# **ОСОБЛИВОСТІ** ТЕХНІКИ НАВМИСНОГО РУХУ КАМЕРИ **В ПОРТРЕТНОМУ ЖАНРІ** ІМПРЕСІОНІСТИЧНОЇ ФОТОГРАФІЇ

## на прикладі творчості Джейка Ванґнера

# **THE SPECIFICS** OF INTENTIONAL CAMERA MOVEMENT TECHNIQUE **IN THE PORTRAIT GENRE** OF IMPRESSIONIST PHOTOGRAPHY:

## Based on the Work of Jake Wangner

ВОЛОДИМИР ЯЦИШИН

VOLODYMYR YATSYSHYN

АНОТАЦІЯ

Магістерське дослідження присвячене вивченню особливостей техніки навмисного руху камери в портретному жанрі імпресіоністичної фотографії. Розглядається явище імпресіоністичної фотографії в історичному контексті та основні аспекти застосування техніки у створенні портретів, що дозволяє досягти характерного імпресіоністичного ефекту. На основі результатів аналізу творчості Джейка Ванґнера та проведеного експерименту визначено візуальні параметри, які досягаються завдяки змінній швидкості руху камери. З'ясовані ключові відмінності між іншими техніками та жанрами фотографії, була сформована низка методів. Робота пропонує нові підходи до використання техніки навмисного руху камери у портретному жанрі та вказує на її потенціал для розширення естетичних меж сучасної фотографії.

КЛЮЧОВІ СЛОВА:

імпресіоністична фотографія, портрет, навмисний рух камери, розмиття, динамізм, художня фотографія.

ABSTRACT

This master's research focuses on studying the specific features of intentional camera movement (ICM) technique in the portrait genre of impressionist photography. The phenomenon of impressionist photography is examined in a historical context alongside the essential aspects of this technique's application in portrait creation, which enables the achievement of a distinctive impressionist effect. Based on an analysis of Jake Wagner's work and an experiment conducted by the author, visual parameters were identified that were achieved by varying the camera movement speeds. Key differences between ICM and other photographic techniques and genres were elucidated and a set of methods was formulated. This study offers new approaches to using the ICM technique in portrait photography, highlighting its potential to expand the aesthetic boundaries of contemporary photography.

KEYWORDS:

Impressionist photography, portrait, intentional camera movement, ICM, blur, dynamism, fine art photography.

Дискусії щодо важливості достовірного відтворення реальності на противагу досліджень інших способів бачення та методів вираження велися з моменту винайдення фотографії. Існувала думка, що фотографія виказує свою недосконаліть, коли вдається до будь-яких змін.[3] Втім, наприкінці XIX століття зароджується пікторіалізм, представники якого намагалися переосмислити «справжні» уявлення про фотографію та шукали альтернативу. Вони надихалися тогочасними художніми стилями, зокрема імпресіонізмом. Сприймали камеру як інструмент, подібний до пензля, для створення художнього твору, таким чином наголошували на естетичній цінності фотографії. А згодом, у 1913 році Антон Джуліо Браґалья опублікував свій маніфест «Футуристичний фотодинамізм» та наголосив на мистецькій цінності розмитих знімків. Його робота полягала у дослідженні «міжмоментних» станів та націлена на визнання естетики динамічної реальності, її емоційного впливу у фотографії.[10]

Розвиток фотографії відчутно розширив можливості, сформувавши нові підходи до вираження. Теперішні тенденції, за словами Лей Сун, демонструють ширший спектр естетичних уподобань аудиторії. Тепер більше уваги приділяють творчості та емоційній наповненості творів та відходять від класичного уявлення про «реалістичність».[12] Тож, сучасні фотографи дедалі більше зосереджуються на вираженні своїх ідей та прагнуть до створення власного стилю та впізнаваної манери. Класичні підходи зйомки «прямої фотографії», котра перекреслила намагання пікторіалістів та фотодинамізм Браґальї [3], вже не можуть задовольнити ці потреби, тому фотомитці активно намагаються вишукувати візуальні ефекти, які вирізнятимуть їхні роботи серед інших.

Техніка інтенсивного руху камери використовується в абстрактній, імпресіоністичній та сюрреалістичній фотографії. При роботі в цій техніці в межах імпресіоністичної фотографії головним є відчуття належної інтенсивності руху для створення бажаного «враження» сцени без втрати чіткості та важливих рис об'єкта. Це відрізняє імпресіоністичну фотографію від абстрактної, яка прагне досягти повної нерепрезентативності зображуваного. Метою імпресіоністичної фотографії є передати енергії моменту, щоб глядач відчув внутрішній стан об'єкта чи сцени. Застосовуючи рух, фотограф має додатковий інструмент та можливість викликати емоцію у глядача. Однак, аналіз творчості провідних представників цього напрямку свідчить про те, що фотографи переважно експериментують із пейзажними сценами, репортажами та вуличною фотографією. Наприклад, фотограф Кріс Фріл в одному з інтерв'ю зазначив: «Я здебільшого знімаю пейзажі та морські пейзажі, використовуючи навмисний рух камери. Я намагався працювати з людьми, але з тріском провалився»[13].

Імпресіоністична фотографія цінна тим, що здатна формувати враження та емоційно забарвлювати ще репрезентативні сюжети, що може бути використано, зокрема, як ілюстративний матеріал. Тож завдання імпресіоністичної портретної фотографії стоїть у збереженні виразних рис обличчя, характерних форм та репрезентативності сюжету, при цьому створюючи «враження». Проте існує недостатня кількість досліджень, присвячених вивченню того, як саме ця техніка впливає на кінцевий результат, з цього і постає питання. Хоч сьогодні фотографія є доступною технологією, насправді існує обмаль матеріалів, що ґрунтовно розглядають імпресіоністичну фотографію, зокрема техніку навмисного руху камери. Більшість експериментів і творчих пошуків, якими діляться в мережі «Інтернет», зводиться до назв: «креативна» або «художня фотографія», що часто супроводжується некоректними термінами, тим самим перешкоджаючи глибшому розумінню конкретних методів та явищ.



# ФОТОГРАФІЯ ВРАЖЕННЯ. ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОЇ ЦІННОСТІ

## РУХ ПІКТОРІАЛІЗМУ У ФОТОГРАФІЇ

Пікторіалізм став реакцією на зростання популярності аматорської фотографії, яка часто нехтувала естетичною складовою попри, те що роботи технічно були хороші. Рух, що існував наприкінці XIX та на початку XX століття підкреслював суб'єктивне бачення фотографа та намагався відійти від наслідування точного відтворення природних об'єктів та тісно пов'язаний з прагненням митців надати цьому медіуму статус мистецтва.[4;7]

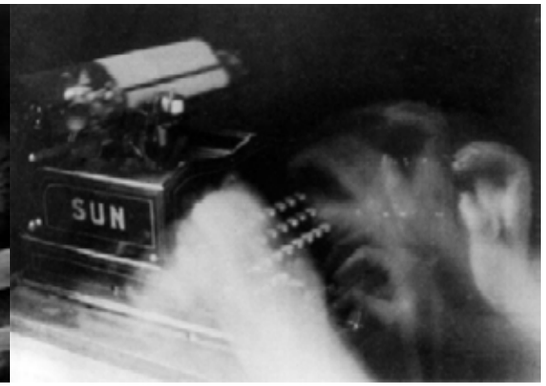
*Іл. 1. Підкидання кільця (1899). Кларенс Х. Уайт.*
*Іл. 2. Боротьба (1903). Роберт Демаші.*

*Іл. 3. Душа зруйнованої сосни (1907) Енн В. Брігман.*

Пікторіалісти свідомо уникали надто різкого фокусу, щоб не асоціюватися з «неестетичною» механічною точністю, натомість надавали перевагу «розмитостям», яке більше відповідало баченню художника. Вони працювали з різними оптичними пристроями та об'єктивами, як старими, так і спеціально розробленими для створення різних аберацій, модифікували існуючі об'єктиви, використовували прості лінзи, а згодом навіть замовляли об'єктиви вже з розрахованими аберраціями, так звані «об'єктиви художників», щоб уникнути повної фокусності і досягти виразного художнього ефекту. Використання аберацій викликало бурхливі дискусії в тогочасному фотографічному середовищі. Критики звинувачували пікторіалістів у «дегенерації» фотографії. Водночас у США рух пікторіалізму отримав визнання завдяки таким фотографам, як Альфред Штігліц, який, підтримуючи такого роду інтерпретацію зображень, прагнув об'єднати фотографію з модерністськими течіями в живописі. Це сприяло сприйняттю пікторіалізму як мистецтва і допомогло закріпити за фотографією статус самостійної форми, на рівні з іншими мистецькими дисциплінами.[7;8]

Основними методами та техніками, із якими експериментували пікторіалісти були: м'який фокус для імітації людського зору (іл.1.3), маніпуляції з негативами та друком — застосування біохроматного процесу чи автохромів (іл.1.4), які дозволяли створювати багатошарові зображення з високою тональною складністю та робота зі світлом (іл.1.5), що полягала у використанні контрастного освітлення для створення драматичного ефекту. Світло в пікторіалізмі було основним інструментом для створення художніх образів: формотворче освітлення, «рідке світло» — нанесення світлочутливих

Іл. 4. *Зміна позицій* (1911). *Антон Джуліо Браґалья.*




Іл. 5. *Друкарка* (1913). *Антон Джуліо Браґалья.*

емульсій пензлем для створення м'якого, живописного ефекту. Хоча пікторіалізм був витіснений іншими рухами, його ідеї досі відгукуються у сучасній фотографії і відроджуються через зосередження на індивідуальному вираженні, візуальних ефектах і естетиці художньої фотографії. [4]

## ФУТУРИСТИЧНИЙ ФОТОДИНАМІЗМ АНТОНА ДЖУЛІО БРАҐАЛЬЇ

На початку XX століття на основі ідей Італійського футуризму сформувався футуристичний фотодинамізм. Він виник завдяки італійському поету Філіппо Томмазо Марінетті і був присвячений прославленню швидкості, руху та індустріальної енергії. У своєму «Маніфесті футуризму» 1909 року він закликав до розриву з традиціями, надаючи перевагу відображенню динамічного, швидко змінюваного світу. У 1911 році засновник напрямку, фотограф і теоретик, Антон Джуліо Браґалья прагнув перенести концепції футуризму у фотографію та розробив власний метод для зображення руху — фотодинамізм.

Його мета полягала у створенні зображень, що передають не статичні моменти об'єктів у русі, а відчуття живого руху. Браґалья намагався підняти фотографію до рівня мистецтва, уникаючи «брутального реалізму» і відтворюючи внутрішню суть руху об'єктів, фіксуючи не лише форму руху, а й «дематеріалізуючи» об'єкт, залучаючи глядача до емоційного та художнього сприйняття. Браґалья описує фотодинамізм як спосіб «збереження динамічного відчуття руху» через фотографію.[10;5]

Основні риси фотодинамізму включають використання тривалої витримки, Браґалья прагнув зафіксувати рух як безперервний процес, де об'єкт стає розмитим, ніби сам зливається з простором, у якому рухається. Він був принципово іншим підходом, ніж хронографія або кінематографія, оскільки фотодинамізм не розбивав рух на окремі кадри, а, навпаки, намагався зобразити його як єдину траєкторію, що залишає слід у просторі. Та ставив акцент на візуальній інтерпретації руху, спрямованій на передачу емоційного стану чи глибшої сутності об'єкта, що рухається.

За допомогою фотодинамізму Браґалья прагнув підкреслити сам процес, що зливає об'єкт з простором і надає фотографії характерного «молекулярного захоплення», філософії «очищення фотографії» (іл. 4) від фіксованого реалізму та наближення її до мистецького виразу динамічної реальності».(іл. 5.).[10]

Попри новаторство, фотодинамізм зазнав критики, Боччоні називав її «претензійною марністю», стверджуючи, що фотографія не може досягти рівня мистецтва. Лише після 1930 року, з публікацією «Manifesto della fotografia futurista» Марінетті, фотодинамізм отримав визнання як форма футуристичної фотографії.[5]

Фотодинаміка зберігає свою актуальність і в сучасній фотографії, зокрема в напрямках, що використовують техніку навмисного руху камери. Фотодинамізм став основоположником сучасного креативного підходу до розмиття руху.

Втім, у 1916 році, представник «прямої фотографії», Садакаччі Гартманн оголосив про новий стандарт чіткості, ототожнюючи це із сучасністю, чим переклеслив усі намагання пікторіалістів та естетичні пошуки динамізму Браґальї. Його заклик вплинув на сприйняття людей, що ж таке фотографія сучасності. Такі фотографи, як Імоджен Каннінгем, Едвард Вестон, Ансель Адамс і Едвард Стайхен створили доробок технічно досконалих знімків із належною різкістю фотографій.[3]

## ФОТОІМПРЕСІОНІЗМ

Імпресіоністична фотографія сьогодні перебуває у стані активного розвитку. Її ідейні витоки — пікторіалізм та футуристичний фотодинамізм — залишаються джерелом натхнення для сучасних митців. Фотоімпресіонізм є стилем у фотографії, який має на меті передати настрій через зображення спрямований на створення «суб'єктивного образу», який представляє особисті емоції фотографа щодо зображуваного об'єкта або сцени. Часто його називають «новим пікторіалізмом» та небезпідставно. Стиль успадкував вагому ідейну складову руху пікторіалістів, проте ключовою відмінністю між ними є те, що пікторіалісти зосереджувались на пошуку інструментів створення художніх ефектів, ототожнення камери до пензля, експерименти із об'єктивами та друком. Фотоімпресіонізм сформувався на цих пошуках, але вже працює над візуальною складовою із більш досконалою технологією фотографії.

Фріман Паттерсон і Андре Галлант підкреслюють, що цей стиль «переймає фактичний світ і трансформує його на рівні підсвідомості та емоцій» через техніки, які порушують точну передачу реальності, але підсилюють емоційне сприйняття зображення. Експерименти і використання кольору як інструменту для підсилення емоційного впливу зображення дуже важливі, на цьому практично і будується посилання на живописний стиль. Кольори в фотоімпресіонізмі мають особливе значення, впливаючи на глядача через насиченість, контрастність та тональність, створюючи атмосферу.[9]

Фотоімпресіонізм демонструє, як фотографія може стати продовженням художніх традицій. Подібно до того, як імпресіоністи XIX століття реагували на індустріалізацію, імпресіонізм у фотографії є втечею від технологічного світу до спокійної гармонії мистецтва.

## ТЕХНІКИ ЗЙОМКИ ІМПРЕСІОНІСТИЧНОГО. РОЗМИТТЯ ТА РУХ ЯК ОСНОВНІ ПРИЙОМИ

Імпресіоністична фотографія акцентує на техніках, застосованих безпосередньо під час зйомки. Одним із основних її прийомів є розмиття та рух.

У фотоімпресіонізмі за версією Фрімана Паттерсона та Андре Галланта[9] використовують кілька основних технік для досягнення художнього ефекту та емоційного впливу на глядача:

- Множинна експозиція — накладання двох або більше зображень в одній експозиції для створення складних візуальних образів. Відносно цієї техніки існують два підходи: накладання кількох зображень одного і того ж об'єкта, або ж комбінація двох різних сюжетів. Використання цієї техніки під час процесу зйомки можливе лише з деякими моделями цифрових камер. Зазвичай такі кадри є результатом вже постобробки. Проте це доволі популярний прийом. Відносно портретного жанру таку техніку використовують

для накладання різних ракурсів (профіль, фас), або кількох людей, але тут важливий підхід до накладань, щоб правильно трактувати приналежність до стилю, якщо в результаті цього відбувається спотворення рис обличчя, фігури тіла, то такий художній прийом можна вважати сюрреалістичним.

- Навмисний рух камери — техніка, яка дозволяє досягти, переміщуючи камеру під час зйомки, фотограф створює візуальний образ, що більше нагадує картину, ніж традиційне фото.
- Ручне розфарбовування — техніка, при якій чорно-білі фотографії розфарбовують вручну.
- Вибірковий фокус — маніпуляції із фокусом дозволяють виділяти головний об'єкт у фотографії. Це працює і з будь-якою іншою фотографією, проте в контексті фотоімпресіонізму мова йде про гіперболізацію цього засобу. Вибірковий фокус часто застосовують у макрозйомці, формуючи ефект «боке», додаючи кадру бажані кольорові плями.
- Застосування різних фільтрів — використання кольорових фільтрів для створення теплих або холодних відтінків, а також для підсилення певних кольорів на фотографії. Також доволі популярним є застосування сторонніх засобів, для прикладу вазилін, воскові олівці, фломастери, які наносять на захисні фільтри.
- Неправильна експозиція (надмірна або недостатня) — ще один прийом, коли фотографи навмисно встановлюють неправильну експозицію, щоб створити ефект підвищеної контрастності або, навпаки, приглушеного світла.[9]
- Техніку довгої витримки, яка теж доволі популярна в контексті фотоімпресіонізму. На довгих значеннях витримки можна отримати світлові та образні сліди, які утворюються від рухомих об'єктів.

## ТЕХНІКА НАВМИСНОГО РУХУ КАМЕРИ

У цій техніці камера відіграє роль пензля, а рухи стають мазками художника, що буквально наслідує ідеї пікторіалістів. Фотографія, у якій рух є навмисним задля мистецького прояву є вартісною та творчою. Це принципово відрізняє її від знімків, де розмиття є випадковою помилкою, бо це результат усвідомленого творчого процесу. Незважаючи на те, що початково футуристи відкидали фотографію як засіб, вона стала важливим внеском у розвиток творчого зображення руху. Перший термін руху в фотографії з'являється у праці Антона Джуліо Браґальї, про якого вже згадували.[10]

Подальші експерименти в 1930-х роках, зокрема роботи Філіппо Масоеро, впроваджували довгі експозиції в умовах аерофотозйомки. Одною з яких був «Спуск над святим Петром», для якої Філіппо впустив камеру з кабіни літака над Собором Святого Петра, в результаті чого отримав такий знімок (див. іл.6).

А одним із перших прихильників навмисного руху камери у тій формі, яка існує до тепер, був Ернст Гаас. Він використовував фізичні маніпуляції із камерою за час довгої роботи витримки, починаю з 1956 року. Вперше ця техніка привернула увагу Гааса

*Іл. 6. «Спуск над святим Петром» (Scendendo su San Pietro), Філіппо Масоеро. бл. 1927-1937 (можливо, 1930, 1933). 24×31,5 см. Музей Гуггенхайма, Нью-Йорк.*

*Іл. 7. Pamplona, Іспанія 1956. Ернст Гаас.*

під час зйомок кориди в Мадриді (іл. 7.), де він прагнув передати не стільки жорстокість події, скільки динамічну гармонію рухів тореадора і бика. Гаас бачив рух як центральну тему своїх знімків, описуючи його як головний елемент, який приваблює глядача. Його роботи стали візуальним експериментом, що виходить за межі документальної фотографії, наближаючись до імпресіоністичного мистецтва. Успіх цих експериментів не залишився непоміченим, і журнал Life запросив Гааса створити серію фотографій у такому стилі. Ця серія не лише закріпила його репутацію, але й вплинула на розвиток техніки у сучасній фотографії.[1] Творчість Гааса заклала основу для розуміння техніки, а його експерименти показали, що навмисний рух камери може формувати цілісну естетику знімка.

Концентруючись саме на русі, можна стверджувати про три можливі його прояви:

- рух об'єкта відносно статичної камери;
- рух камери відносно статичного об'єкта;
- рух і об'єкта, і камери.

І ключовим засобом для досягнення цього ефекту є витримка. Рекомендує починати з витримок у діапазоні від 1/8 секунди до 1 секунди при світлочутливості ISO-100. Ключовим моментом є аналіз кожного знімка. Помилки не є перешкодою, а навпаки, допомагають вдосконалюватися. [6]

А також Алан Браун у своїй статті формує підсумки, до яких дійшов на власному досвіді. Розповідає про техніку без контексту стилю, у якому воно б працювала, а виключно про можливі рухи. Визначає основою техніки навмисного руху камери однократну експозицію та рекомендує межі витримки формувати від 1/15 секунди та довше. Лінійна панорама — найбільш базова техніка, рекомендована новачкам. Вона включає рух камери в одному напрямку (вгору-вниз чи вбік) для створення простого розмиття чи абстрактних ефектів.Ця техніка застосовується, наприклад, до дерев (вертикальна панорама) або морських пейзажів (горизонтальна панорама). Складна панорама — тип панорамного руху охоплює нелінійні рухи, такі як:

- Слідування контурам об'єктів (наприклад, гір чи струмків);
- Кругові рухи, що створюють вихрові ефекти;
- Випадкові рухи, які можуть варіюватися за результатами;
- Рухи з тремтінням, які додають текстуру чи «шар» до зображення.

Рух камери на платформі — техніка зйомки з рухомої платформи, коли камера фокусується на об'єкті під час експозиції. Зум-панорама — зміна фокусної відстані під час експозиції. Доволі цікавою є концепція відбитків відносно нашого дослідження, проте описана вона доволі поверхнево, а приклади наведені Аланом Брауном абстрактні. Також згадував про мобільну зйомку та мультиекспозиційний навмисний рух камери одного об'єкта, що полягає у фотографуванні повністю по периметру об'єкта, а потім на постобробці накладання до близько 20 знімків у один, формуючи ефект паттерну.[2]

Існуючі публікації переважно зосереджуються на технічних аспектах техніки зйомки пейзажів та вуличних сцен, однак не враховують можливих стильових і жанрових особливостей цієї техніки. Водночас портретний жанр, із властивими йому емоційною глибиною та акцентом

на людську індивідуальність, відкриває широкі можливості для експериментів із навмисним рухом камери. Це вимагає систематичного аналізу як технічних прийомів, так і художньо-концептуальних підходів. Термінологічна розмитість, на кшталт використання понять «shutter drag», створює додаткові складнощі для структурування знань про цей напрям.

## ХУДОЖНІЙ ПІДХІД ДЖЕЙКА ВАНҐНЕРА В ПОРТРЕТНОМУ ЖАНРІ

Для дослідження особливостей техніки навмисного руху камери в портретному жанрі було обрано творчий доробок американського художнього фотографа та поета Джейка Ванґнера (@insvin).[14] Цього року його визнано «Митцем року 2024» на платформі Stills, де він публікує свої роботи, окрім Instagram.[14,11]

Джейк Ванґнер — сучасний американський фотограф і поет. В основному знімає на плівку 35 мм. та 120 мм. Ванґнер поєднує рух камери із портретним жанром, а за допомогою розмитих ліній та світлових мазків він підкреслює атмосферу моменту, індивідуальність моделі та навіть метафорично передає внутрішній стан зображуваної людини. Це підтверджує дослідницьку гіпотезу про можливість застосування навмисного руху камери у портретах. Творчий доробок митця доволі об'ємний, основний масив його робіт опублікований на платформі Stills, близько 1302 фотографій, з яких 238 у добірці «Motion», що повністю присвячені руху. У Інстаграм фотографій із рухом налічується близько 160 робіт, станом на момент написання дослідження.[11;14]

Проаналізувавши весь масив його візуальної творчості, було помічено певні особливості його підходу, котрі проглядалися попри різноманіття людських образів та сюжетів. Тому для ретельнішого аналізу було обрано п'ять фотографій з найхарактернішими ознаками цих підходів. Спільною рисою цих методів є формування акцентів на моделі за час роботи експозиції. Різниця ж полягає у часі моменту акцентування та її кількості, накладанні образу (дублюванню/потроюванню) чи то розмитті. Їхнє практичне тестування дозволило оцінити можливості техніки у створенні портретів, які передають імпресіоністичну естетику.

## ЕКСПЕРИМЕНТ РУХУ КАМЕРИ

Завданням експерименту було визначити кількість контрольованих методів руху та прослідкувати наскільки репрезентативний результат в контексті імпресіоністичної фотографії вони дають по мірі їх складності. Об'єктом зйомки-експерименту виступила стилізована голова манекена, що дозволило об'єктивніше аналізувати шлях та вплив руху на фінальний результат фотографії.

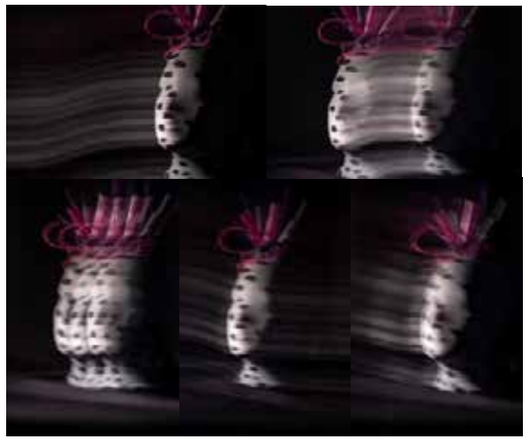
Налаштування камери під час усього експерименту:

- Швидкість ISO — ISO-100
- Поділка на шкалі діафрагмальних чисел — f/16
- Час витримки — 1.3 с.
- Фокусна відстань — 85 мм.

Під час проведення експерименту було одне постійне джерело світла. Об'єкт розташований відносно кадру у 3/4. Світло ліворуч та виділяє лицеву частину голови манекена. Під час всього експерименту напрямки рухів були горизонтальні задля об'єктивності аналізу та наглядної різниці методів.

Результати експерименту підтвердили, що існує п'ять методів контрольованого руху камери, при яких репрезентативна складова не порушується, особливістю їх є змінна швидкість руху під час експозиції задля формування у кадрі образотворчого акценту на основному об'єкті, поєднуючи динаміку та розмиття частин образу задля створення імпресіоністичної манери.

*Іл. 8. @kathyvvvv 2019. Джейк Ванґнер.*
*Іл. 9. @ whoisgirlplastic. 2023. Джейк Ванґнер.*
*Іл. 10. expooooosure #120film. @daphne.may 2020. Джейк Ванґнер.*
*Іл. 11. @aaanxh. 2024. Джейк Ванґнер.*
*Іл. 12. @margolovesmangos. 2024. Джейк Ванґнер.*



*Іл. 13. Результат тестування 1-го методу.*
*Іл. 14. Результат тестування 2-го методу.*
*Іл. 15. Результат тестування 3-го методу.*
*Іл. 16. Результат тестування 4-го методу.*
*Іл. 17. Результат тестування 5-го методу.*

### ПЕРШИЙ МЕТОД ПОЧАТКОВИЙ ОБРАЗОТВОРЧИЙ АКЦЕНТ

Дозволив створити чіткий акцент на об'єкті на початку експозиції, підсилюючи контраст між деталізованою центральною фігурою та розмитими областями, що сформував рух.

### ДРУГИЙ МЕТОД ПОДВІЙНИЙ ОБРАЗОТВОРЧИЙ АКЦЕНТ

Продемонстрував, як акцент на початку й у кінці експозиції створює ілюзію дублювання об'єкта, підсилюючи ефект ритмічності зв'язком між обома образами. Композицію знімку при використанні цього методу вибудувати нескладно.

### ТРЕТІЙ МЕТОД ПОТРІЙНИЙ ОБРАЗОТВОРЧИЙ АКЦЕНТ

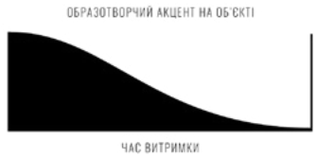
Дозволив досягти найбільшої кількості акцентних точок при заданій витримці, які все ще сприймаються самостійними. Побудувати композицію у цьому методів цілком реально.

### ЧЕТВЕРТИЙ МЕТОД СЕРЕДИННИЙ ОБРАЗОТВОРЧИЙ АКЦЕНТ (ПОМІЖ РУХІВ)

Підтвердив свою ефективність у створенні плавного переходу між рухом камери та зосередженням уваги на об'єкті. Акцент посередині експозиції забезпечив рівномірний розподіл динаміки. Такий доволі експресивний метод потребує планування траєкторії руху камери задля формування композиції кадру.

### П'ЯТИЙ МЕТОД КІНЦЕВИЙ ОБРАЗОТВОРЧИЙ АКЦЕНТ

Продемонстрував, як акцент в кінці експозиції дозволяє залишити слід об'єкта після попереднього руху. Це створює ефект завершення або трансформації, додаючи портрету враження ілюзорного переходу. Результат такого методу потребує



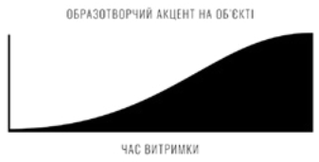

Іл 18. *Умовне позначення* М-1.

Іл. 19. *Умовне позначення* М-2.

Іл. 20. *Умовне позначення* М-3




Іл. 21. *Умовне позначення* М-4.




Іл. 22. *Умовне позначення* М-5.

зваженої траєкторії руху камери задля прийнятного композиційно кадру.

Додаткові експерименти із фізичним наближенням камери та використанням зуму підтвердили, що такі рухи можуть бути ефективно застосовані для створення акцентів, подібних до другого методу. Проте фізичне наближення створює більш природний і «живий» ефект, тоді як зумування часто сприймається як

Іл. 23. *Фізичне наближення*
Іл. 24. *Зум камери*

механічне. Проте існує ризик спотворення рис обличчя та силуету образу, що створить сюрреалістичний ефект, тому не рекомендується ускладнювати наближення додатковими траєкторіями руху.

Варто зазначити, що прийомами трьох методів (першого, четвертого та п'ятого) є розмивання. А от другий та третій методи, окрім цього, наслідують візуальні можливості множинної експозиції та є більш наповненими через зв'язок проміжного руху між акцентами образу, що говорить про неймовірний потенціал техніки, зважаючи на її доступність.

## ВИСНОВКИ

Дослідження підтвердило значний потенціал техніки навмисного руху камери у портретному жанрі імпресіоністичної фотографії. Воно показало, що цей підхід дозволяє поєднати художню виразність із репрезентативністю людського образу.

Одним із висновків дослідження є те, що використання навмисного руху камери значною мірою залежить від характеру руху камери. Виявлено, що факторами успішного використання цієї техніки є змінна швидкість руху під час експозиції задля формування у кадрі образотворчого акценту на основному об'єкті.

У результаті дослідження було сформовано п'ять методів та практичні рекомендацій використання техніки навмисного руху камери в портретному жанрі. Техніки потребує врахування ризику спотворення рис обличчя або надмірного розмиття, що може призвести до сюрреалістичного ефекту, несумісного з імпресіоністичною естетикою. Тому важлива вимірена інтенсивність руху камери.

Таким чином, техніка навмисного руху камери у портретному жанрі демонструє себе як інструмент, що здатний створювати роботи, які відповідають естетиці імпресіонізму та розширюють виразні можливості фотографії.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. A Rare Insight into the Technique and Process of Legendary Magnum Photographer Ernst Haas // Digital Camera World [Електронний ресурс]. URL: https://www.digitalcameraworld.com/news/a-rare-insight-into-the-technique-and-process-of-legendary-magnum-photographer-ernst-haas (дата звернення: 07.08.2024).
2. Alan Brown Photography. ICM Technique Summary [Електронний ресурс]. URL: https://www.alanbrownphotography.com/icm-technique-summary (дата звернення: 29.06.2024).
3. A complete guide to digital intentional camera movement (ICM) [Електронний ресурс]. URL: https://www.iris28.art/post/a-complete-guide-to-digital-intentional-camera-movement-icm (дата звернення: 28.06.2024).
4. How Pictorialism Changed Aesthetic Vision in a Search for Photographic Language // New Mind's Eye [Електронний ресурс]. URL:https://newmindseye.wordpress.com/how-pictorialism-changed-aesthetic-vision-in-a-search-for-photographic-language/ (дата звернення: 21.07.2024).
5. Giacomo Bucci. Fotodinamismo Futurista [Електронний ресурс]. URL: https://www.giacomobucci.it/fotodinamismo-futurista/ (дата звернення: 05.05.2024).
6. Giacomo Bucci. Foto in Movimento [Електронний ресурс]. URL: https://www.giacomobucci.it/foto-in-movimento/ (дата звернення: 05.05.2024).
7. Michel Poivert. «Degenerate Photography?» // Études photographiques [Електронний ресурс], №23, травень 2009. Опубліковано 13 травня 2014 р. Дата звернення: 29 жовтня 2024 р. URL:http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3429.
8. North M. Camera works: photography and the twentieth-century word. Oxford University Press, USA, 2004. 268 с.
9. Patterson F. Photo impressionism and the subjective image. Торонто: Key Porter Books, 2001. 159 с.
10. Rainey L. S. Futurist photodynamism (1911) // Modernism/modernity. 2008. Т. 15, №2. С. 363–379. DOI: https://doi.org/10.1353/mod.2008.a235931 (дата звернення: 28.07.2024).
11. Stills. Motion Photography Shoots [Електронний ресурс]. URL: https://www.stills.com/shoots/motion/823 (дата звернення: 25.08.2024).
12. Sun L. Aesthetic Trends and Evolutions in Photography Art in the Digital Era. Academic Journal of Management and Social Sciences. 2024. Vol. 7, no. 3. P. 107–110. URL: https://doi.org/10.54097/whhc5x16 (date of access: 30.11.2024).
13. Through the Lens: Capturing Moments with Impressionist Photography // FasterCapital [Електронний ресурс]. URL:https://fastercapital.com/content/Through-the-Lens--Capturing-Moments-with-Impressionist-Photography-update.html (дата звернення: 05.10.2024).
14. Wangner J. Instagram. URL: https://www.instagram.com/jakewangner/ (date of access: 05.09.2024).

# Випуск #8

Магістерські дослідження кафедри графічного дизайну
Львівської національної академії мистецтв

КАФЕДРА
ГРАФІЧНОГО
ДИЗАЙНУ

Львів 2024

*Марія Купринюк*

*Назарій Савонік*

*Наталія Стрижак*

*Ярина Хом'як*

*Ксенія Мазур*

*Інна Лубенець*

*Мирослава Безкоровайна*

*Наталія Давидович*

*Євгеній Долгополов*

*Олена Грошова*

*Валерія Кушнір*

*Владислава Гулянич*

*Марта Кіх*

*Олена Тивонюк*

*Володимир Яцишин*