

# МАГІСТРИ 2025

Магістерські дослідження студентів  
кафедри графічного дизайну  
Львівської національної академії мистецтв



# #9

Збірник магістерських досліджень



Львівська  
національна  
академія мистецтв



КАФЕДРА  
ГРАФІЧНОГО  
ДИЗАЙНУ



ЮРІЙ ФОРМУСЯК  
Образ смерті в дизайні упакувань алкогольних брендів:  
потенціал та ризики використання **04**

АДРІАНА БРИКАЙЛО  
Зображення жіночої привабливості у логотипах салонів краси:  
від стереотипних до альтернативних рішень **16**

ДАР'Я СТАРИНЕЦЬ  
Образи психічних розладів в ілюстрації на прикладі тривожних та  
депресивних розладів ПТСР, БАР, шизофренії **28**

АВРАМЕНКО СЕРГІЙ  
Методи візуалізації у покрокових інструкціях для  
схем оригамі **40**

ЄЛІЗАВЕТА ЩЕПІНСЬКА  
Образи представників середніх верств українського  
населення в ілюстраціях 2000 - 2025 р. до художньої  
літератури **52**

ДІАНА ГОНЧАР  
Відображення болю на межі з красою через концептуальну  
фотографію на прикладі творчості корейського фотографа Чо  
Ґісока **64**

НАТАЛІЯ БРОНТЕРЮК  
Компроміс в дизайні пакування солодощів для дорослих і  
дітей на прикладі шоколаду «LACMI» від кондитерської  
фабрики «ROSHEN» **76**

ЛІЛІЯ ІВАНІЙ  
Поєднання фотографії та мальованих зображень у книгах для  
дошкільнят: баланс між реальним та уявним **88**

ЮЛІЯ ВАСИЛІВ  
Методи зображення візуального ефекту магії в ілюстрації **100**

ОЛЕКСАНДР РОЖКО  
Вираження протесту в дизайні обкладинок  
музичних альбомів жанру індастріал **112**

НАТАЛІЯ ВОРОХТА  
Зображення жестів у навчальних матеріалах для  
освоєння жестової мови **124**

ОЛЬГА МАКСИМЕНКО  
Піксельна графіка в ігровому дизайні: інтеграція  
ретро-естетики в сучасні відеоігри **136**



# Death Imagery in Alcohol Packaging Design: Potential and Risks of Usage

Yurii Formusiak

**Abstract:** The study examines the phenomenon of using death imagery in graphic design as a tool to overcome the «positive monotony» of the modern visual environment. Using the example of the alcohol industry, the paper analyzes the effectiveness of shock content, the psychological mechanisms of its perception by consumers, and the fine line between successful black humor and reputational risk. The work aims to identify safe strategies for integrating provocative motifs into commercial branding that allow companies to stand out in the market without alienating the target audience.

**Keywords:** death, negativity, packaging design, visual communication, death imagery, branding, psychology of perception, black humor, shock content, competitive advantage, alcohol industry.

# Образ смерті в дизайні упакувань алкогольних брендів: потенціал та ризики використання

Юрій Формусяк

**Анотація:** У дослідженні розглядається феномен використання образів смерті в графічному дизайні як інструменту для подолання «позитивної одноманітності» сучасного візуального середовища. На прикладі алкогольної індустрії аналізується ефективність шоківого контенту, психологічні механізми його сприйняття споживачем та тонка межа між вдалим чорним гумором і репутаційним ризиком. Робота має на меті визначити безпечні стратегії інтеграції провокативних мотивів у комерційний брендинг, які дозволяють компаніям виділитися на ринку, не відлякуючи цільову аудиторію.

**Ключові слова:** смерть, негатив, дизайн пакування, візуальна комунікація, образ смерті, брендинг, психологія сприйняття, чорний гумор, шок-контент, конкурентна перевага, алкогольна індустрія.

## Психологія сприйняття, ризиків та пошук балансу

Графічний дизайн дуже часто намагається показати продукт з кращого боку. Переважна більшість дизайн рішень орієнтована на створення образів, що асоціюються з щастям, успіхом і добробутом. Дизайнери активно використовують позитивні символи на кшталт checkmark, щасливі обличчя у візуальних матеріалах, що підкреслюють радість і задоволення від використання продукту. Аналізуючи загальну картину візуального середовища, можна простежити чітку домінанту позитивних емоційних посилів та створення позитивних емоцій про бренд.

Такий підхід є логічним і виправданим у багатьох випадках, однак, якщо проаналізувати сучасне перенасичене візуальне середовище, стає очевидним, що більшість «позитивних прийомів» уже використані й зайняті іншими брендами. Тут важко бути унікальним. Але є і ті бренди, хто використовує образи смерті для привернення уваги глядача. Найчастіше це трапляється в алкогольних брендах. Наприклад дизайн упакування і неймінг бренду "The Dead



Rabbit" який використовує у логотипі буквально мертвого кролика або бренду "Dead man's fingers" з зображенням людського черепа на упаковці і доволі жахаючою і навіть огидною назвою або алкогольний напій "Голова з пліч" де буквально показують ката без голови.

Таким чином, можна припустити, що образи смерті в графічному дизайні можуть слугувати ефективним інструментом комунікації, що дозволяє привернути увагу глядача та сформувати запам'ятовуваний візуальний меседж. Попри те, що такий підхід здається нетиповим і навіть парадоксальним, його ефективність обумовлена саме контрастом із загальноприйнятими візуальними стратегіями. Відмінність негативних образів від домінуючих позитивних рішень на ринку може забезпечити їм додаткову конкурентну перевагу. В умовах, коли споживач втомлюється від одноманітності позитивних образів, негативні образи можуть стати потужним інструментом для привернення уваги.

## Психологія сприйняття, ризиків та пошук балансу

Є багато варіантів нюансування таких образів, щоб досягти балансу між шоком і гумором. В цьому дослідженні важливо зрозуміти, де саме проходить межа між допустимою іронією, сарказмом чи сатирою? Зрозуміти що ж нас змушує сміятися над негативними образами і чому такі образи запам'ятовуються?

Важливо також дослідити психологічні механізми, які визначають реакцію глядача на такі візуальні рішення. Можливо це підсвідомий страх смерті або така несвідома насмішка над ним? Чи захоплення болем? Чи використання таких образів може бути віддзеркаленням колективних емоційних переживань суспільства або, навпаки, індивідуальних особливостей сприйняття?

Залишається також відкритим питання дуже різного сприйняття подібних візуальних рішень різними аудиторіями. В яких випадках сприйняття такого негативного гумору пояснюється культурними факторами, а коли – особи-

стими психологічними особливостями? Чи, можливо, він пов'язаний із певними формами самоіронії, мазохістичними нахилами або специфічним почуттям гумору, що межує із чорним сарказмом? Як саме ми можемо визначити кому такий підхід підійде а кому ні? І врешті решт чому ми можемо сміятися над здавалось би зовсім негативними образами?

З одного боку такий підхід може дуже сильно виділити на фоні ринку а з іншого він є дуже ризикованим і може викликати великі проблеми для компанії яка використовує такий негативний підхід необдуманно і нерозуміючи свою аудиторію до кінця.

Можна зробити висновки виділити три основні безпечні стратегії інтеграції образу смерті в комерційний дизайн та спільні риси кожного з трьох напрямків:



## Смерть через культурні традиції і релігійні свята:

Цей підхід базується на використанні символів смерті та трагічних образів як елементів культури, обрядів і свят. Замість страху, такі образи викликають відчуття єднання з традицією, прийняття смерті як частини життя. Багато алкогольних брендів використовують символіку традицій не тільки як декоративний елемент а як інструмент балансування негативного і цікавого.

Наприклад, звернення до таких свят, як Día de los Muertos або Хелловін, дозволяє візуалізувати смерть не як загрозу, а як частину святкування. У мексиканській культурі Día de los Muertos базується не на страху перед смертю, а на її прийнятті як природної частини життя.

Іл. 28 Beermaster Brewery Cucurbita Smile



Дизайн через призму цього свята одночасно апелює до негативного (смерть) і до світлого (радість спогаду), і в такий спосіб емоційно закарбовує і збагачує досвід користувача від продукту. Через призму цього свята смерть не витісняється, а інтегрується у повсякденне життя і відповідно стає менш страшною.

В цьому методі можна виділити три механізми впливу: Культурна ритуалізація: смерть і негатив сприймаються як частина колективної пам'яті. Міфологізація: бренди використовують архетипічні образи смерті, що робить їх зрозумілими на підсвідомому рівні.



Іл. 1.1 Espolon Tequila Blanco.

Сакралізація образів: негатив набуває сакрального значення, підкреслюючи цінність життя через символіку смерті.

Варто зазначити, що подібні механізми притаманні не лише екзотичним для нас культурам, а й українській ментальності. Як показало дослідження, українська традиція має власний потужний фундамент «проживання смерті», що відображається у таких явищах, як Томина неділя (Проводи) або звичай залишати окрему тарілку для душ померлих на Святвечір. Ці ритуали виконують функцію колективного опрацювання втрати та впорядковують уявлення про смерть, нормалізуючи її як невід'ємну складову буття.

У контексті дизайну це створює важливе культурне тло: використання традиційних символів дозволяє трансформувати страх у пам'ять і сенс, уникаючи прямої травматизації глядача. Такі образи не відлякують, а навпаки — вкорінюють продукт у спільний досвід, створюючи символічні межі, в яких споживач може безпечно взаємодіяти з темою смерті. Це підтверджує гіпотезу, що успішний дизайн з «негативним» підтекстом працює саме тоді, коли спирається на глибинні культурні коди, перетворюючи загрозу на частину естетики та традиції.



Іл.27 Іван Семесюк. "Після гробків"

## Іронізація образів смерті:



Цей підхід базується на тому, щоб подавати негативні образи через призму іронії та гумору. Тут відбувається зіткнення негативу з чимось комічним або поєднання з яскравою не притаманною негативу стилістикою. Сюжети, які зазвичай вважаються страшними або відразливими, перетворюються на комічні, викликаючи у глядача не страх, а посмішку і цікавість.

Сприйняття такого дизайну, можна трактувати через сублимацію страху. Гумор тут виступає як захисний механізм, що дозволяє трансформувати тривогу, викликану моторошними темами, у безпечну та навіть естетично привабли-

ву форму. Це подібно до використання чорного гумору у повсякденному житті, коли люди жартують про страшні ситуації, щоб легше їх пережити.

Сублимація у дизайні дозволяє: Зняти відчуття загрози, перетворюючи страх на об'єкт комічного сприйняття. Надати контролю над власними страхами, переводячи їх у площину іронії та гри. Створити культурний контраст через поєднання жахливого з комічним або яскравою стилістикою. Це протиставлення негативу і позитиву можна порівняти з Танатосом і Еросом в психоаналізі: символіка смерті стає засобом активізації прихованих бажань і емоцій,

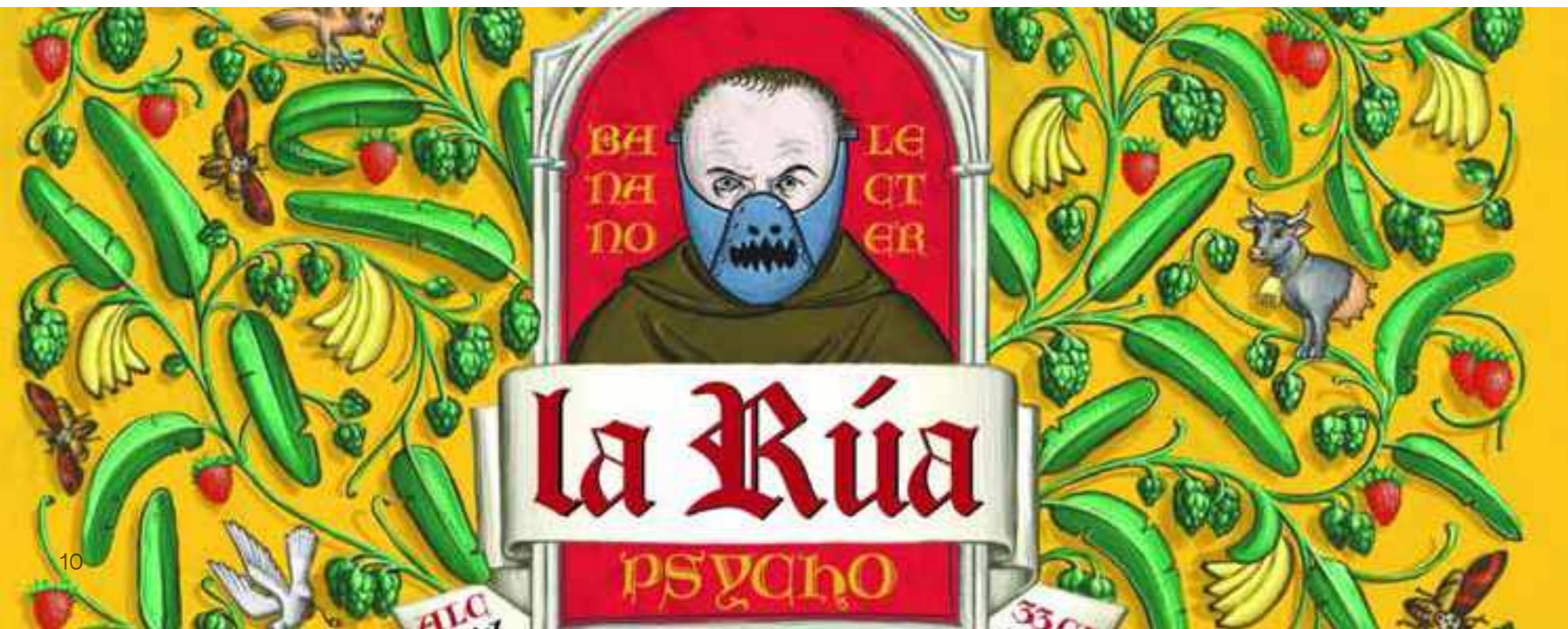
перетворюючи моторошне на привабливе. А яскрава стилістика або комічні сюжети можуть провокувати споживача на символічне порушення табу, своєрідний "флірт" зі страхом і смертю.

«Такий візуальний дисонанс виконує також функцію дедраMATИзації, знижуючи пафос і надмірну серйозність, зазвичай притаманну темі смерті. Коли глядач бачить поєднання загрозливого змісту з безпечною, грайливою формою, виникає ефект когнітивного полегшення: мозок переоцінює «загрозу» як «розвагу». Це дозволяє бренду побудувати довірливі, майже інтимні стосунки з аудиторією, адже спільний сміх над тим,



Іл 7.1 La Rua Psycho. М. Скоп

Іл 5.1 Dead Man's Cherry rum.



чого прийнято боятися, створює відчуття змови та приналежності до «клубу обраних», хто здатен зрозуміти цей контекст. Таким чином, дизайн не просто привертає увагу, а й формує емоційну прив'язку через спільне подолання табу.»



## Символи небезпеки:

На відміну від прямого зображення смерті або гротескних сцен тут на перше місце виходять відсилки на негатив (знаки небезпеки, знаки радіації, черепи, образи що асоціюються з хворобами тощо). Це напевно найбільш безпечний метод для сприйняття користувачем. Тут негатив не показується буквально, а лише позначається, стає знаком, який глядач зчитує на рівні культурного досвіду. Такий дизайн працює не через шок, а через гру з уявленням про небезпеку, створюючи інтригу, напругу або іронію. Цей метод зчитується як більш «безпечний», легкий і часто навіть комічний, оскільки замість лякаючих сцен маємо лише натяки візуальні попередження,

«сигнали тривоги». Цей напрям також тісно переплітається з напрямом іронізацією смерті. Символи небезпеки стають метафорами продукту, певним фліртом з небезпекою. Вони діють через інтертекстуальність, активізуючи колективні уявлення про ризик, токсичність, катастрофу, які у цьому контексті перетворюються на маркетингову привабливість. Подібно до того, як застереження на упаковці хімікатів можуть викликати цікавість, етикетки з образами черепа, знаку радіації запускають гру з межами дозволеного. Дизайн стає територією «символічної небезпеки» – не справжньої, а театралізованої.

*Іл 12.1 The Deacon Blended Scotch Whisky.*



## Загальні механізми та межі застосування:

Тепер дослідивши ці три способи безпечної інтеграції образу смерті в комерційний дизайн. Можна розуміти чому одні й ті самі образи працюють і відштовхують користувача, як вони використовують елементи балансування і нюансування з гумором. На змінність сприйняття впливають культурні, психологічні та стилістичні фактори:

**Культурні фактори:** Визначають, що є табу, а що є ритуалізованою частиною життя (наприклад, публічний характер поминальних свят в Україні).

**Особисті психологічні особливості:** Сприйняття залежить від індивідуальних форм самоіронії чи специфічного чорного гумору.

**Стилістичні фактори (Балансування):** Ключовим є баланс між чимось серйозно страшним і чимось комічним (яскрава стилістика, мультяшний сюжет).

Можна обирати метод відповідно цільової аудиторії бренду або ж наскільки бренд може дозволити собі бути жартівливим і провокативним. Найкраще такі образи працюють з брендами які мають архетип бунтаря часом у поєднанні з архетипом блазня, тож молодій аудиторії 25-40+ р. якій не є чужими такі архетипи цілком може позитивно сприйматись такий дизайн. Якщо говорити про психологічне сприйняття таких брен-

дів, то це дуже часто є сублимація страху, своєрідний флірт з ним. Також це є постійне балансування чогось серйозно страшно, з чимось комічним (стилістика, сюжет, контекст). Можна краще розуміти як саме проходить межа між іронією, сарказмом чи сатирою:





Проведене дослідження дозволяє стверджувати, що в умовах сучасного ринку, перенасиченого однотипними позитивними візуальними кодами, використання образів смерті та «негативної» естетики є дієвою контрстратегією для диференціації бренду. Парадоксальним чином, апеляція до табуєваних тем стає інструментом створення унікальної комунікації, здатної пробити «банерну сліпоту» споживача. Психологічна ефективність такого дизайну базується не на залякуванні, а на залученні глядача до інтелектуальної гри. Виділено три ключові стратегії, що дозволяють зробити цей процес безпечним для репутації бренду:

1. Іронізація та сублимація: застосування гумору та яскравої стилістики діє як захисний механізм, що дозволяє глядачеві безпечно взаємодіяти з власними страхами, трансформуючи тривогу в розвагу.
2. Культурна ритуалізація: використання традицій та свят знімає первинний страх, перетворюючи смерть на частину колективного досвіду та життєвого циклу.
3. Семіотична гра з небезпекою: використання символів загрози без натуралістичного зображення смерті створює ефект «флірту» з ризиком.

**Допустима іронія/сатира:** Досягається через естетизацію, вигаданий образ і збалансованість. Використовуються, наприклад, вигадані (як Ганібал Лектер) чи романтизовані (як пірати) образи.

**Недопустимо:** Пряме, натуралістичне зображення реальних травм чи реальних маніяків, убивць ітп. Без вигаданого іронічного контексту і без балансування з позитивними стилістичними. Краще уникати реальних трагічних подій або близьких в часі трагічних подій, вийнятом хіба може бути зображення ворогів.

**За цим стоять психологічні механізми:** суперництво суперництво між Еросом і Танатосом та перетворення страху на задоволення (адреналін).

**Ерос і Танатос:** Дизайн поєднує Танатос (смерть, череп, руйнування) з Еросом (яскрава графіка, гумор, насолода споживанням), що створює глибоку напругу, яка вирішується через символічний ритуал (споживання алкоголю).

**Подолання страху:** Людина отримує задоволення від крутих підйомів (страху) і потім пишається, що подолала свій страх, коли небезпека минула. У дизайні це опанування першої реакції страху перед негативним образом.

Отже, межа між вдалим дизайном і відразою проходить саме по лінії контек-

сту та дозування гумору. Використання естетики смерті вимагає від дизайнера глибокого розуміння культурних кодів та психології цільової аудиторії. Коли цей баланс знайдено, «негативний» образ перестає бути загрозою і стає потужним життєствердним меседжем, який виділяє продукт серед конкурентів.

## Список літератури

1. Абрамович М. Пройти крізь стіни. Київ: Art Huss, 2018. 80 с.
2. Данилюк Д. 12 архетипів брендів: які вони і для чого потрібні в маркетингу. Bazilik.media. URL: <https://bazilik.media/12-arkhetypiv-brendiv-i-aki-vony-i-dlia-choho-potribni-v-marketynhu/> (дата звернення: 02.05.2025).
3. Косів В. Українська ідентичність у графічному дизайні 1945–1989 років. Київ: Родовід, 2019. 425 с.
4. Норман Д. Емоційний дизайн. Art Huss. 2019. 32 с.
5. Франкл В. Людина в пошуках справжнього сенсу. Психолог у концтаборі. Київ: Книжковий клуб «Клуб Сімейного Дозвілля». 2020.
6. Чекаєв О. Гробки по-луганськи: Як на Донбасі 1990-х відзначали Великдень на цвинтарі. Bird in Flight. URL: <https://birdinflight.com/nathnennyia-2/dosvid/20160430-grobki.html> (дата звернення: 15.05.2025).
7. Яворський О. Когнітивний дисонанс як метод дизайну упакування: Магістерська робота: Аспірант факультету дизайну: Львівська національна академія мистецтв. Львів, 2024.
8. Andriani N. When Graphic Design and Sarcasm Blend Together. URL: [https://www.researchgate.net/publication/342581957\\_When\\_Graphic\\_Design\\_and\\_Sarcasm\\_Blend\\_Together](https://www.researchgate.net/publication/342581957_When_Graphic_Design_and_Sarcasm_Blend_Together) (дата звернення 14.06.2025)
9. Artaud A. The Theatre and Its Double. New York: Grove Press, 1938. 122 p.
10. Bonilla Reyna H. URL: <https://www.posada-art-foundation.com/about-posada> (дата звернення: 16.06.2025).
11. Britannica. URL: <https://www.britannica.com/art/alienation-effect> (дата звернення: 08.06.2025)
12. Cherry K. Freud's Concepts of Thanatos and Eros. URL: <https://www.verywellmind.com/life-and-death-instincts-2795847> (дата звернення: 19.05.2025).
13. Craze S. Prosecuting Privateers for Piracy: How Piracy Law Transitioned from Treason to a Crime against Property. The International Journal of Maritime History. 654–670 p. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0843871416663987> (дата звернення: 08.02.2025).

14. Del Rio E. Lars von Trier's Nymph()maniac: Polyphonic Anatomy of a Cruel Film. URL: [https://www.academia.edu/40988642/Lars\\_von\\_Triers\\_Nymph\\_maniac\\_Polyphonic\\_Anatomy\\_of\\_a\\_Cruel\\_Film?auto=download&auto\\_download\\_source=social-news](https://www.academia.edu/40988642/Lars_von_Triers_Nymph_maniac_Polyphonic_Anatomy_of_a_Cruel_Film?auto=download&auto_download_source=social-news) (дата звернення: 21.06.2025).
15. Espolontequila. URL: <https://www.espolontequila.com/our-story/> (дата звернення: 06.06.2025)
16. Frith J. The History of Plague – Part 1. The Three Great Pandemics. URL: <https://jmvh.org/article/the-history-of-plague-part-1-the-three-great-pandemics/> (дата звернення: 30.05.2025)
17. Freud S. Beyond the Pleasure Principle Group Psychology and Other Works. London: The Hogarth Press, 1955. 45–50 p.
18. Godin S. All Marketers Are Liars: The Power of Telling Authentic Stories In a Low-Trust World. New York: Portfolio, 12 p.
19. Guthke K. (1999). The Gender of Death: A Cultural History in Art and Literature. Cambridge: Cambridge University Press, 7–37 с.
20. Hooksmuseum. Explore The Historic Drugstore. URL: <https://hooksmuseum.org/explore/> (дата звернення: 25.05.2025).
21. Houraghan S. Iconicfox. URL: <https://iconicfox.com.au/brand-archetypes/> (дата звернення: 22.04.2025).
22. IWSR Drinks Market Analysis. Five Key Trends Shifting the Beverage Alcohol Market in 2025. URL: <https://www.theiwsr.com/insight/five-key-trends-shifting-the-beverage-alcohol-market-in-2025/> (дата звернення: 21.04.2025)
23. Klein N. No Logo. Picador. 1999. 25 с.
24. Meggs P. B., & Purvis A. W. Meggs' History of Graphic Design. Fourth Edition. New Jersey: Wiley & Sons, Incorporated, John, 2006.
25. Mittal M. The Evolution of Packaging. Medium. URL: <https://medium.com/digital-packaging-experiences/the-evolution-of-packaging-57259054792d> (дата звернення: 27.04.2025)
26. Mudit Mittal. Medium. URL: <https://medium.com/digital-packaging-experiences/the-evolution-of-packaging-57259054792d> (дата звернення: 21.04.2025)
27. Neumeier M. Brand Gap, Revised Edition. New Riders Publishing, 2005. 32 p.
28. Newadvent. URL: <https://www.newadvent.org/cathen/04647c.htm> (дата звернення: 11.04.2025)
29. Petruzzello M. Day of the Dead. Britannica. URL: <https://www.britannica.com/topic/Day-of-the-Dead> (дата звернення: 05.04.2025)
30. Rum & Pirates: The True History Behind the Legendary Connection. URL: <https://elcarteltastings.com/blogs/news/rum-pirates-the-true-history-behind-the-legendary-connection> (дата звернення: 25.05.2025)
31. Serpentine. URL: <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/jake-and-dinos-chapman-come-and-see/>

Адріана Брикайло

## Зображення жіночої привабливості у логотипах салонів краси: від стереотипних до альтернативних рішень

**Анотація:** У дипломній роботі досліджено особливості зображення жіночої привабливості у логотипах салонів краси та виявлено закономірності використання стереотипних ознак. На основі 50 логотипів салонів краси Львова проаналізовано поширені атрибути жіночності у дизайні та їхній вплив на цінову політику салонів. Виявлено як зберегти баланс у використанні стереотипних ознак уникаючи однотипності брендів. Запропоновано альтернативні формальні і смислові підходи до створення логотипів салонів краси.

**Ключові слова:** логотипи салонів краси, жіночі стереотипи, брендинг, маркетинг, альтернативні візуальні рішення.

Adriana Brykaylo

## The image of feminine attractiveness in beauty parlor logos: from stereotypical to alternative solutions

**Annotation:** The thesis examines how female attractiveness is depicted in beauty salon logos and identifies consistent patterns in the use of stereotypical features. Based on 50 beauty salon logos from Lviv, the research explores common feminine attributes in design and their influence on salons' pricing strategies. The study outlines how to maintain balance in the use of stereotypical features while avoiding brand uniformity. It also proposes alternative formal and semantic approaches to developing beauty salon logos.

**Keywords:** beauty salon logos, female stereotypes, branding, marketing, alternative visual solutions.



## Вступ

Стереотипи впродовж всього життя постійно змінювались та набували різних форм, особливо якщо говорити про гендерні стереотипи [1]. Зображення жіночої краси через призму стереотипів можна побачити щодня по всьому світу – у рекламі, на логотипах компаній, на упаковках товарів та у інтер'єрах. Такий підхід викликає неоднозначні реакції через використання стандартних загальноприйнятих кліше.

Одні з найпоширеніших символів жіночності у дизайні: рожеві та пастельні відтінки, зображення жінок і квітів, рукописні шрифти та антикви, тонкі плавні лінії [6]. Часто саме ці елементи стають основою для логотипів салонів краси. Такий підхід викликає проблему одноманітності. Бренди стають все більш схожими один на одного та їхня впізнаваність стає складною. Шаблонні рішення, які використовують для передачі жіночності, помітні не лише в Україні, а й на світовому ринку.

Виникає питання: чи можливо відійти від шаблонного зображення жіночої краси в дизайні? Чи достатньо змінити логотипи салонів краси та зробити щось зовсім інакше?

З одного боку, збереження звичних візуальних рішень, без спроби переосмислення, призводить до одноманітності. А з іншого – повна відмова від стереотипів веде до втрати ключових асоціацій з жіночністю, що впливає на сприйняття бренду та його позиціювання в індустрії краси.

Як працювати зі стереотипами, зберігши їхню сутність, але уникнути шаблонності? Чи можна передати жіночність без використання стандартного набору візуальних елементів? Можна передбачити, що відповіді на ці питання відкриють нові можливості для розвитку візуальної ідентичності салонів краси та змінять підхід до стереотипів у візуальній культурі, який збереже баланс між традиційними асоціаціями та унікальністю.

## Символ жіночої краси

Стандарти жіночої краси змінювались залежно від епохи, ідеології та умов життя. У Стародавньому Єгипті цінувались граціозність, світла шкіра та симетричне обличчя; у Греції — пропорції тіла й золотий перетин; у Середньовіччі краса вважалась гріховною, цінувалась духовність; у Відродженні — м'які риси та пишна фігура; у Бароко — пишні тіла й корсети. У ХХ столітті уявлення змінювались особливо швидко: після війни еталоном стала Мерилін Монро з жіночними формами, а у 1960-х — Твіггі зі стрункою фігурою та довгими ногами. До 1990-х у моду знову повернулись блідість шкіри та худорлявість, що супроводжувалось популярністю фізичних вправ і навіть ризиком анорексії [4].

Сучасність демонструє різноманітність: у різних країнах цінуються різні риси — від природності у Франції чи Німеччині до пластичних втручань у Венесуелі. Поширюється ідея, що краса не має єдиного стандарту: у медіа з'являються моделі plus-size, жінки різного віку й національностей, а суспільство дедалі більше утверджує думку, що всі жінки прекрасні незалежно від зовнішніх параметрів.

## Тенденції у дизайні логотипів

Згідно з дослідженнями, 75% людей впізнають бренд через його логотип, адже мозок сприймає зображення значно швидше за текст. Також існує статистика, яка підкреслює, що 26% дорослих людей охочіше довіряють компаніям, чиї логотипи їм уже знайомі [3].

Щодня люди бачать тисячі рекламних оголошень і товарних знаків, тому логотипи стають схожими між собою. Це стосується й сфери краси, де кількість салонів постій-

но зростає. Для ефективної комунікації бренду важливо відстежувати сучасні тенденції.

Логотипи реагують на зміни в технологіях, культурі та звичках споживачів, але сліпе наслідування моди може призвести до втрати індивідуальності.

### Мінімалізм

Провідна тенденція у сфері краси — простота й зрозумілість. Логотипи зводяться до кількох базових елементів: шрифту, форми та кольору.

Прикладом є логотип для перукарні ModMor. Дизайнерка Алекс Нереута використала ідею чітких, прямих ліній у своїй концепції, адже перукарня спеціалізується на прямих стрижках Відала Сассуна. В основу покладено шрифтовий логотип, у якому «обрізані» літери O, що нагадують ті самі прямі лінії стрижки. Цей логотип чудово розкриває історію бренду, прив'язує візуальний образ, і при цьому виглядає мінімалістично (Іл. 1) [7].



Іл.1. Логотип перукарні ModMor

### Динамічність та адаптивність

Мінливе цифрове середовище вимагає від брендів гнучкості та відкритості до змін. Ці вимоги стосуються і логотипів, які все частіше стають динамічними та адаптивними.

Динамічний логотип може змінюватися залежно від різних факторів: аудиторії, пори року, подій, взаємодії з користувачами та інших умов.

Адаптивний логотип, своєю чергою, змінює свою форму, розмір та колір, щоб бути зручним для сприйняття на різних платформах, програмах чи пристроях.

### Ретро-естетика

Ще одна важлива тенденція, яку неможливо оминути — повернення брендів до логотипів із ретро-естетикою, але в оновленому, переосмисленому вигляді. Використання ностальгійних мотивів викликає емоційний зв'язок із минулим. У сфері краси цей тренд використовується не так часто, але зустрічається у барбершопах.

### Абстрактна геометрія

Також популярності знову набирає тенденція на абстрактні геометричні форми у дизайні логотипів. Прості форми стають більш сміливими та креативними. Дизайнери часто комбінують яскраві кольори, накладають фігури одна на одну, використовують гострі кути, завдяки чому логотипи виглядають інноваційними та миттєво привертають до себе увагу.

Показовим прикладом такого підходу стало оновлення логотипа Slack, яке у 2019 році представила компанія спільно з агенцією Pentagram (Іл. 2). Нова версія стала значно простішою, виразнішою і універсальною. Яскрава палітра та цікава геометрія зробили логотип впізнаваним, сучасним та динамічним.



Іл.2. Оновлення логотипа Slack, 2019 р.

## Особливості логотипів салонів краси

Індустрія краси у світі демонструє високий рівень візуальної уніфікації, що проявляється у використанні схожих стилістичних прийомів. Логотипи салонів краси часто будуються на стереотипних образах жіночності, які легко зчитуються аудиторією. Найбільш поширеними є ніжні пастельні кольори — рожевий, персиковий, лавандовий, бежевий. Вони асоціюються з ніжністю, м'якістю та турботою, створюючи атмосферу романтичності та делікатності. Для акценту на преміальності дизайнери додають золотий або срібний, які символізують розкіш, статус і гламур.

Природні мотиви — квіти, листя, хвилі, небесні елементи — підкреслюють гармонію та органічність, але через універсальність стають шаблонними й ускладнюють диференціацію брендів.

Жіночі логотипи тяжіють до тонких ліній, округлих форм, декоративних завитків, що створюють відчуття легкості та елегантності. Водночас надмірна тонкість ліній ускладнює функціональність логотипа при масштабуванні, а надмірна декоративність призводить до перевантаження композиції.

Найпоширеніший символ — жіночий силуетний портрет, який легко зчитується, але через масовість втрачає унікальність.

Типографіка формує характер бренду: антиква асоціюється з класикою і довірою, гротеск — із сучасністю та мінімалізмом, каліграфічні та рукописні — з елегантністю та жіночністю.

Пластичні рішення — м'які вигини, мінімалістичні лінії, акварельні ефекти — створюють витонченість, але часто ведуть до одноманітності. Популярними є також зображення метеликів, птахів, ножиць чи гребінців, що поєднують жіночність із професійною атрибутикою.

## Аналіз логотипів салонів краси Львова

З метою виявлення стереотипних образів жіночої краси у логотипах салонів краси та повторюваних елементів було проведено контент-аналіз. Географічні межі були обмежені до конкретного міста України — Львова, який має високу конкуренцію у сфері краси, що вимагає створення ефективних візуальних стратегій.

Для дослідження було відібрано 50 логотипів львівських салонів краси у трьох цінових сегментах — низькому, середньому та високому. Це дозволило простежити, як використані стереотипні образи корелює з маркетинговим позиціонуванням бренду (Іл. 3).



Іл.3 Контент-аналіз 50 логотипів львівських салонів краси

**Кольори:** 56% логотипів використовують рожевий чи золотий. Рожевий є найпоширенішим, золотий трапляється у всіх сегментах, що ставить під сумнів його елітарність. Фіолетовий і червоний зустрічаються рідко, причому червоний використовується лише як стриманий акцент.

**Зображення жінки:** 32% логотипів містять жіночі образи. Найчастіше це профільні ракурси з ідеалізованими пропорціями, які повторюють однакову стилістику. У високому сегменті образи жінки стриманіші, іноді зображують лише губи чи руки.

**Рослинні мотиви:** 22% логотипів містять квіти чи листя. Найчастіше вони зустрічаються у низькому сегменті, тоді як у високому — лише один приклад.

**Тварини:** 12% логотипів використовують зображення тварин, здебільшого відповідно до назви салону (пантера, фенікс, фламінго, метелик). Символіка виконує метафоричну функцію, наприклад метелик як символ переродження.

**Рукописні шрифти:** 24% логотипів містять рукописні шрифти, більше у низькому сегменті. Середній та високий віддають перевагу гротеску, що асоціюється з професійністю та довірою.

**Тонкі лінії:** 48% логотипів використовують тонкі лінії, але надмірна деталізація ускладнює читабельність, особливо у зменшеному вигляді.

Логотипи з найбільшою кількістю стереотипних ознак (рожевий, жіночі образи, рукописні шрифти, тонкі лінії) формують передбачувану естетику, позбавлену індивідуальності. У преміальному сегменті теж трапляються такі рішення, що свідчить про глибоку укоріненість стереотипної візуальної мови. Логотипи без стереотипів тяжіють до мінімалізму, геометрії та монохромату, створюючи сучасний і професійний образ, але втрачаючи емоційність. Таким чином,

візуальні стратегії салонів краси у Львові відображають глобальні тенденції: нижчі сегменти тяжіють до стереотипів, тоді як преміальні бренди шукають стриманіші та універсальні рішення.

## Маркетингові рекомендації

Канал «The Salon Business» [7] створений Джоном Холлбергом для власників салонів краси, спа-центрів, перукарень та манікюрних студій, які потребують маркетингових ідей та поради для побудови успішного бізнесу. Експерти наголошують, що логотип є важливим компонентом бренду, хоча він не визначає його повністю. Вдалий логотип має бути простим і зрозумілим. Важливо, щоб він зберігав баланс і пропорції, був адаптивним до різних форматів та носіїв.

Унікальність також є ключовою: логотип повинен вирізнятися серед конкурентів і відображати історію або характерну рису бренду.

Крім того, логотип має викликати емоції. Це не завжди є обов'язковою умовою, проте повна відсутність емоційності може стати сигналом для клієнта про слабкість бренду.

Шрифти повинні бути універсальними та зберігати функціональність у різних контекстах, а кольори мають відповідати цінностям бренду й гармонійно поєднуватися між собою. Невдале кольорове рішення здатне зіпсувати загальне враження навіть від добре продуманого дизайну.

Таким чином, грамотний логотип у сфері краси — це не лише естетика, а й стратегічний інструмент позиціонування. Він допомагає салону взаємодіяти з цільовою аудиторією, формує довіру та підсилює імідж бренду. Успішне візуальне рішення поєднує простоту, унікальність, адаптивність і емоційність, створюючи міцний фундамент для розвитку бізнесу.

## Баланс стереотипів

На підставі контент-аналізу та аналізу практичних рекомендацій з каналу The Salon Business, можна зробити висновок, що надмірна кількість стереотипних ознак жіночої краси, як і повна їх відсутність, не гарантують візуального успіху для салону краси чи позитивного сприйняття бренду. Виникає необхідність у пошуку балансу: залишити зв'язок з темою краси, проте уникнути повторюваності та перевантаження. Не менш важливим є доцільне використання типографіки, кольорів, графічної мови та образів, які мають відповідати ідеї та позиціонуванню конкретного закладу.

Щоб знайти ефективний підхід до створення логотипів, були використанні отримані емпіричні дані та проведено додаткове дослідження логотипів на поєднання стереотипних ознак. Для пошуку поєднань було свідомо вилучено салони у низькому ціновому сегменті, адже для них характерні закономірності, які часто не пов'язані з маркетинговими стратегіями. Логотипи з трьома стереотипними елементами мають ті ж недоліки, що й логотипи з чотирьома і більше ознаками: втрата індивідуальності, надмірна кількість символів жіночності, складна читабельність та перенавантаження елементами. Натомість салони з однією стереотипною ознакою, подібно до салонів, які не використовували стереотипів взагалі, втрачають асоціативний зв'язок зі сферою краси.

Таким чином, можна зробити припущення, що найбільш вдалим рішенням є стратегія помірною використання — зокрема поєднання двох стереотипних візуальних елементів, що є проміжною позицією між надмірністю та відмовою від асоціативної символіки. Однак, щоб зробити обґрунтовані висновки, ці поєднання потребують подальшого аналізу з урахуванням взаємодії між певними візуальними компонентами, особливостей типографіки, колористики та стилістики зображення.

З метою візуалізації отриманих висновків та перевірки їхньої доцільності було створено по 3 варіанти прототипів логотипів для кожної з перспективних комбінацій (Іл. 4). Також було проаналізовано поєднання стереотипних ознак, не представлені у відібраних логотипах львівських салонів краси. Втім, жодне з них не виявилось ефективним через слабку виразність та проблеми з функціональністю.

Шрифтова частина відсутня на етапі дослідження, проте передбачається її подальше використання. Такий підхід зосереджує увагу саме на аналізі знакової частини логотипа.

Кожен зі створених логотипів демонструє інший підхід до візуального втілення, що підтверджує гнучкість та стійкість обраних комбінацій. Основні критерії ефективності опирались на поради від The Salon Business, а саме: простота, адаптивність, унікальність, баланс елементів та кольору та емоційність.

З поєднань стереотипних ознак, які були виявлені у сформованій вибірці, було виокремлено наступні вдалі комбінації:

### Рослинні мотиви + тонкі лінії

Така комбінація формує делікатну та витончену естетику, що викликає асоціації з турботою, спокоєм та природою. Рослинні елементи можуть зображуватись у різний спосіб, що дозволяє варіювати стилістику логотипа. Проте, не варто використовувати банальні та надто поверхневі образи, які часто прослідковуються у салонах низького цінового сегмента. Тонкі лінії можуть створювати труднощі з читабельністю, особливо при зменшенні масштабу, й суттєво ускладнювати адаптацію до різних носіїв. Вони потребують збалансованого і функціонального використання.

### Зображення жінки + тонкі лінії

Ця комбінація у виявленому прикладі демонструє низьку ефективність. Зображення жінки з надмірною кількістю деталей, виконане тонкими лініями, втрачає чіткість та цілісність силуету. Крім того, спосіб зображення у профіль є найбільш поширеним та візуально одноманітним. Поєднання цих ознак викликають проблеми і у інших салонах.

Отож було розглянуто інший підхід до елементів та стилістики. Можливим варіантом є тонкі лінії як декоративний або фоновий елемент. Також може бути доцільним їхнє використання у лінійному зображенні жінки, проте важливо шукати нетипові ракурси та пропорції, уникаючи однотипності.

### Рукописний шрифт + тонкі лінії

Використання рукописних шрифтів не є провідною тенденцією логотипів салонів краси. Найчастіше воно зустрічається у низькому ціновому сегменті разом з іншими стереотипними ознаками. Однак у відібраному випадку, цей шрифт використовується доволі стримано — не в основному написі, а як знак логотипа. Тонкі лінії, своєю чергою, виступають як контур геометричної фігури та не порушують читабельності.

Комбінація буде вигідною для салонів, які прагнуть використати коротке слово чи

ініціали для знаку, а також хочуть підкреслити індивідуальність.

### Жінка + стереотипний колір

Ця комбінація демонструє найбільшу різноманітність. Усі салони, які використали це поєднання, зобразили жінку у різний спосіб. В одному випадку натякається на жіночий образ у вигляді нігтя з манікюром, в іншому — зображено дві стилізовані плями, що позначають волосся і губи. Два інші логотипи використали зображення губ, але також по-різному: реалістично та максимально спрощено. Усі варіанти об'єднує використання яскравих кольорів — червоного або насичено рожевого і чорного.

Попри впізнаваність стереотипів, кожен салон має власну стилістичну інтерпретацію, що забезпечує салонам унікальність. Це поєднання дозволяє досягнути гармонії між сучасним трендом на мінімалізм і виразністю жіночих образів.



Іл.4 Експериментальні логотипи на основі поєднання 2 стереотипних елементів

# Альтернативні формальні і смислові підходи

Окрім вдало підібраних комбінацій стереотипних елементів, було вирішено пошукати новаторські формальні і смислові підходи, які відрізняли б логотипи від численних типових варіацій, зберігаючи при цьому зрозумілість і зв'язок із жіночою естетикою.

Інноваційні прийоми можуть виникати як на основі художніх експериментів, так і через запозичення ідей із інших сфер, наприклад літератури, мистецтва чи науки.

## Гіперболізація атрибутів жіночої привабливості

Гіпербола використовується у літературі, мистецтві, анімації та навіть у геометрії. У житті вона означає свідоме перебільшення, яке допомагає підкреслити рису чи емоцію.

У поезії цей прийом передає силу почуттів: Володимир Сосюра у «Любіть Україну!» пише, що без неї людина — «як порох і дим», а Іван Франко у «Каменях» порівнює гуркіт молотів із ревом водопаду. Так перебільшення підсилює значущість явищ.

Продакт-менеджер Гвенель Дюпре вважає, що перебільшення — ключовий принцип анімації. Вихід за межі у розмірі, емоціях, діях і виразах допомагає підкреслити суть ідеї. Коли анімація ще тільки зароджувалась, аніматори Disney часто були у розгубленості після коментарів Волта Діснея про те, що сумні образи потрібно зробити ще сумнішими, а реалістичні майже — карикатурними.

Цей підхід залишається все ще актуальним і зараз [5].

У дизайні логотипів салонів краси гіперболізація атрибутів жіночності може створити яскравий образ. Наприклад, надмірно великі губи чи довгий ніс здатні викликати усмішку й залишити враження, допомагаючи бренду вирізнитися серед конкурентів.

## Силуетне узагальнення жіночого образу

Ще один ефективний формотворчий підхід — узагальнення, або спрощення шляхом відбору найвиразніших рис. Цей метод має глибоке підґрунтя: узагальнення лежить в основі сприйняття світу людиною та її осмислення навколишнього, будуючи образ з окремих сигналів [8].

Метод узагальнення знаходить свій прояв у живописі, скульптурі та дизайні. У всіх сферах цей процес є подібним: виділення основного і свідомо відмова від другорядних чи надлишкових форм. Часто відхід від реалістичного зображення є доволі радикальним. Наприклад, пейзаж, рослину чи тварину можна передати за допомогою мінімальних геометричними формами, зберігаючи при цьому впізнаваність і характер об'єкта.

Дослідниця Наталія Гілязова аналізує стилізацію природних форм у графічному дизайні. Вона акцентує на тому, що узагальнення не знеособлює форму, а навпаки підкреслює її символічність [2]. Наприклад, у дизайні логотипів, цей загальний мотив забезпечує їм адаптивність та зрозумілість.

Перетворення складного жіночого образу у логотипах салонів краси на прості базові форми може давати цікавий результат.

## Комічність

Гумор є важливим аспектом життя: він знижує рівень стресу, підвищує стійкість до болю і покращує емоційний стан.

Історично комічне виконує соціальну функцію. Його джерела базуються на суперечностях суспільного життя: протиставлення нового і старого, дій та обставин, істини та припущень.

Віктор Йокко зазначає, що люди вбачають комічне тоді, коли реальність не збігається з очікуваннями. Водночас важливо, щоб гумор використовувався при доречних обставинах. Як приклад, не слід використовувати комічність, яка ускладнює виконання завдання користувачем на сайті.

Наразі виокремлюють шість основних типів гумору: порівняння, персоніфікація, перебільшення, безглуздість та ефект несподіванки, що розширює форми комічного [10].

У логотипах салонів краси комічність може проявлятися через легку карикатурність форм, гру з пропорціями чи нестандартні поєднання елементів. Такий підхід здатний створювати іронічні чи легкі образи, які мають глибокий зміст. Комічність дозволяє відійти від усталених ідеалів краси та переосмислити жіночність.

## Метафоричне зображення

Метафора — це явище, яке переносить властивості, ознаки чи характерні риси одного предмета на інший за принципом подібності чи протиставлення. Поєднання двох різних об'єктів утворює нові інтерпретаційні можливості.

За формою вираження їх поділяють на: метаморфози, персоніфікації та каламбур.

Поняття метафоричного зображення є поширеним у різних сферах, наприклад: у дизайні, літературі, живописі, фотографії та в кіно. Метафори є надзвичайно важливими для режисерів, адже вони можуть про-сунути сюжет вперед, залучити глядача чи формувати тему. Такі образи можуть бути ледь помітними, але їхня роль є вагомим. Візуальні метафори чудово підходять для уявлення персонажа без зайвих пояснень.

Подібно до комічного, метафоричне зображення використовується як елемент привернення уваги глядача, особливо у сфері реклами та дизайну [9]. Такий спосіб спонукає людину до інтерпретації та глибшого обдумування побаченого, що робить такі образи запам'ятовувальними.

Для логотипів салонів краси метафоричне зображення може стати новим подихом і ефективним засобом оновлення традиційної візуальної мови.

## Висновки

У ході дослідження було проаналізовано уявлення про стандарти краси в історичному та географічному контекстах. Ідеали краси мають циклічний характер та періодично повертаються в моду. Однак, глобальні тенденції у дизайні логотипів, зокрема салонів краси, свідчать про позитивні зрушення у відмові від ідеалізованих образів жінок на користь індивідуальності.

Охарактеризовано елементи жіночої привабливості та особливості їхнього використання у логотипах салонів краси Львова. Деякі стереотипи використовуються значно частіше інших, а деякі — майже не застосовуються. Результати дослідження підтвердили, що у сфері краси існують проблеми з диференціацією салонів через надмірне використання стереотипних елементів. Водночас було виявлено, що такий підхід частково виконує маркетингову функцію, а відсутність стереотипів може не лише не допомогти, а й навіть зашкодити бренду.

У процесі пошуку балансу між надмірною кількістю стереотипів і їх відсутністю, було встановлено, що найбільш результативним є поєднання двох стереотипних ознак. Проте не усі стереотипні елементи гармонійно поєднуються між собою.

Завдяки пошуку альтернативних прийомів формотворення і смислового оновлення було виявлено, що логотипи салонів краси можна створювати з новим акцентом на унікальність. Ці підходи дозволяють зберегти асоціацію зі сферою краси, проте відійти від шаблонних ідей.

Таким чином, ефективний логотип для салону краси — це не повна відмова від стереотипів, а знаходження міри, пошук авторського підходу та усвідомлений вибір.



## Джерела

1. Гендерні стереотипи: звідки вони беруться та як з ними боротися | НашКиїв.UA. URL: <https://nashkiev.ua/life/genderni-stereotipi-zvidki-voni-berutsya-ta-yak-z-nimi-borotися>.
2. Гілязова, Н. (2025). ПРИРОДНІ ФОРМИ В ОБ'ЄКТАХ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ: МЕТОДИ СТВОРЕННЯ. Український мистецтвознавчий дискурс, (6), 35–40. URL: <https://doi.org/10.32782/uad.2024.6.4>
3. Що таке логотип і для чого він потрібний бренду?. Webpromo. URL: <https://web-promo.ua/ua/blog/sho-take-logotip-i-dlya-chogo-vin-potribnij-brendu/>.
4. BuzzFeedVideo. Women's Ideal Body Types Throughout History, 2015. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Xrp0zJZu0a4>.
5. Dupré G. Exaggeration Principle: Why Bigger Emotions Make Better Animation. CGWire Blog. URL: <https://blog.cg-wire.com/exaggeration-animation-principle/>.
6. Feminine Logo Design Ideas: Inspiring Examples for Your Brand. The Logo Company. URL: <https://thelogocompany.net/feminine-logo-design-ideas-inspiring-examples-for-your-brand/>.
7. The Salon Business. YouTube : [канал]. URL: <https://www.youtube.com/@TheSalonBusiness>.
8. Ushynsky University Repository: Принцип узагальнення форми при створенні виробів декоративно-прикладного мистецтва. Ushynsky University Repository: Home. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/16353>.
9. Yemets N. VISUAL METAPHORS IN ADVERTISING: A COGNITIVE-PRAGMATIC INTERFACE. Mižnarodnij filologičnij časopis. 2024. Vol. 15, no. 2. URL: [https://doi.org/10.31548/philolog15\(2\).2024.03](https://doi.org/10.31548/philolog15(2).2024.03).
10. Zhang X. The Evolution of Logo Design Styles Forms | Atlantis Press. Atlantis Press | Atlantis Press Open Access Publisher Scientific Technical Medical Proceedings Journals Books. URL: <https://www.atlantis-press.com/proceedings/jcadce-16/25858272>.

# ОБРАЗИ ПСИХІЧНИХ РОЗЛАДІВ

...в ілюстрації на прикладі тривожних та депресивних розладів, ПТСР, БАР, шизофренії

## Анотація

Магістерська робота присвячена дослідженню специфіки образотворення психічних розладів, а саме *тривожних станів, депресії, ПТСР, БАР та шизофренії*, у сучасній ілюстрації. У дослідженні простежується історична еволюція зображення емоцій, аналізується клінічна картина захворювань та статистика їх поширення, що підкреслює актуальність теми в умовах сучасних реалій світу та України. *Основна частина роботи* зосереджена на виявленні розриву між існуючими візуальними інтерпретаціями розладів тими їх проявами, що зазвичай в ілюстрації не зображаються. Дослідивши клінічні дані та особисті свідчення носіїв розладів було виокремлено та систематизовано «невидимі» фізіологічні та когнітивні симптоми, які рідко знаходять відображення у мистецтві. Результати дослідження втілено у практичній розробці – авторській серії ілюстрацій та *інтерактивному артбуці*. Проект презентує уніфіковану систему візуальних символів, що дозволяє глядачеві сконструювати власну персоніфікацію психологічного стану.

# DEPICTION OF MENTAL DISORDERS

...in illustration: anxiety, depression, PTSD, bipolar disorder and schizophrenia

## Abstract

The master's thesis investigates the specifics of visualizing mental disorders – specifically *anxiety, depression, PTSD, bipolar disorder, and schizophrenia* – in contemporary illustration. The study traces the historical evolution of depicting emotions and analyzes the clinical symptoms and prevalence statistics of these conditions, highlighting the topic's relevance within current global and Ukrainian realities. *The core of the work* focuses on identifying the gap between existing visual interpretations of disorders and those manifestations typically absent from illustration. Through the analysis of clinical data and personal testimonies of individuals with lived experience, "invisible" physiological and cognitive symptoms, which are rarely represented in art, were identified and systematized. The research findings are realized in a practical project: an original series of illustrations and an *interactive artbook*. The project presents a unified system of visual symbols that allows the viewer to construct a personal personification of a psychological state.

# ВСТУП

## Актуальність теми

У сучасному світі тема ментального здоров'я набуває безпрецедентного розголосу. Психічне здоров'я набуває особливої значущості в умовах війни, оскільки зростає поширеність депресії, тривожних розладів і ПТСР: «Так, 71% опитаних відчували останнім часом стрес або сильну знервованість. Половина опитаних відчувають тривожність і напругу [4]» – пише МОЗ. Водночас рівень обізнаності та культури піклування про психічне здоров'я залишається низьким – понад 80% українців ніколи не зверталися до психолога [4].

Візуальне мистецтво, зокрема ілюстрація, виступає потужним медіумом комунікації, здатним як підвищувати обізнаність, так і закріплювати шкідливі стереотипи. Соціальні мережі та цифрові платформи перенасичені зображеннями, що покликані ілюструвати психічний біль, проте часто вони спираються на поверхневі, драматизовані кліше. Проблема полягає у розриві між реальним, часто «тихим» і виснажливим досвідом хвороби, та її видовищною, «гучною» репрезентацією в медіа-просторі. Це призводить до викривленого сприйняття психічних розладів у соціумі та може посилювати почуття ізоляції у тих, чий досвід не відповідає популярним картинкам. Отже, постає питання: як сучасні ілюстратори інтерпретують симптоматику психічних розладів, і наскільки ці візуальні коди відповідають об'єктивній клінічній картині та суб'єктивному досвіду пацієнтів? Які аспекти психічних захворювань залишаються «невидимими» у мистецькому просторі?

## Історичний огляд

Мистецтво впродовж усієї історії слугувало засобом передачі емоцій і внутрішніх переживань людини, виконуючи роль емоційної комунікації між митцем і глядачем. Від печерного живопису, який міг мати ритуальне значення й відобразити емпатію або навіть нейровідмінності авторів [32], через античні уявлення про емоції як могутні сили, персоніфіковані в образах богів [16], до ренесансного поєднання релігійності й тілесної виразності почуттів [5] – способи візуалізації емоцій постійно змінювалися. У модернізмі та особливо експресіонізмі акцент зміщується на суб'єктивний досвід і безпосередню емоційну дію через деформацію форм, колір і динаміку [1], [17], тоді як сучасне мистецтво використовує широкий спектр матеріалів і концептуальних підходів. Водночас інтерпретація емоцій у мистецтві залежить від культурного контексту та особистого досвіду глядача, особливо в абстрактному мистецтві [14] [8], що робить мистецтво відкритим діалогом.

# АНАЛІЗ

## Обґрунтування вибірки

Ознайомлення з наведеною нижче інформацією пояснить вибір психічних розладів, що лягли в основу дослідження; остаточну вибірку було узгоджено під час консультації з психологинею.

За даними ВООЗ, тривожні розлади є найпоширенішими у світі (приблизно 4% населення) [35], далі йдуть депресивні розлади (близько 3,8–5%) [37] та ПТСР (приблизно 3,9% людей пережили його протягом життя) [38]. Значно рідше трапляються біполярний афективний розлад ( $\approx 0,53\%$ ) [36] і шизофренія ( $\approx 0,32\text{--}0,45\%$ ) [39]. В Україні після повномасштабного вторгнення показники тривожних розладів, депресії та ПТСР суттєво зросли: ознаки тривожності фіксуються у понад 50% населення, депресивні симптоми – у 24–47%, а ПТСР – у 30,8–47,4% різних постраждалих груп [10], [13], [18]. Натомість поширеність БАР і шизофренії залишається відносно стабільною (0,8% і 0,2% відповідно) [80].

Саме тому тривожні розлади, депресивні стани та ПТСР визначені як найбільш актуальні для сучасного контексту, тоді як біполярний розлад і шизофренія включені до дослідження як стани з відносно незмінною поширеністю.

Візуалізація психічних розладів у сучасній ілюстрації функціонує не лише як форма художнього самовираження, а й як спосіб перекладу внутрішнього, часто важковимовного досвіду у зрозумілу для глядача візуальну мову. Художні образи формуються під впливом особистого та культурного контексту, тому аналіз таких робіт потребує уваги не лише до змісту, а й до формальних характеристик – лінії, кольору, фактури, композиції та техніки, через які митці репрезентують суб'єктивні переживання або клінічні прояви психічних розладів. Порівняння клінічних описів тривожних і депресивних розладів, посттравматичного стресового розладу (ПТСР), біполярного афективного розладу (БАР) та шизофренії з їх художніми інтерпретаціями дозволяє виявити, які аспекти цих станів стабільно репрезентуються, а які систематично залишаються поза увагою.

Для аналізу було сформовано вибірку з двох умовних груп: митців, які послідовно створюють серії ілюстрацій на тему психічних розладів, та художників, що інтуїтивно візуалізують власний досвід. Саме друга група виявилась особливо показовою для передачі суб'єктивного переживання розладів.

# ТРИВОЖНІ РОЗЛАДИ

# ДЕПРЕСИВНІ СТАНИ

Тривожні розлади відрізняються від звичайного занепокоєння надмірною й неконтрольованою тривогою, що поєднує емоційні, когнітивні та соматичні симптоми – від постійного напруження, страху й уникання до порушень сну, концентрації та фізичних реакцій організму [9], [22], [35].

У візуалізації тривожних розладів домінують образи нависаючих сутностей, деформованих тіл і множинних очей. Такі мотиви передають психологічний тиск, відчуття загрози, втрати контролю та постійного нагляду. Художньо це втілюється через експресивні, рвані та динамічні лінії, деформовані або аморфні форми, загрозливі антропоморфні й зооморфні образи. Композиції зазвичай переважані, асиметричні, без чіткої просторової опори, з ефектом тиску, що можуть створювати атмосферу

іраціональної тривоги. Темна або монохромна кольорова гама з поодинокими яскравими акцентами, а також шорсткі хаотичні текстури направлені на підсилення стану напруги. Водночас більшість фізіологічних і когнітивних симптомів – порушення сну, пітливість, тремтіння, нудота, труднощі концентрації – майже не отримують візуального втілення, ймовірно через складність їх репрезентації.

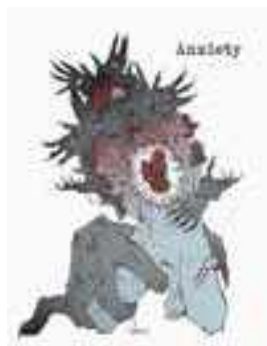
Депресія – це не тимчасовий смуток, а захворювання, що може вражати людей незалежно від віку, раси, доходу, культури чи рівня освіти [23]. Вона впливає на настрій, мислення, мотивацію, тілесний стан і соціальну активність людини, проявляючись тривалим пригніченим настроєм, втратою інтересу, почуттям провини, зниженням самооцінки, а також фізичними змінами й суїцидальними думками [3], [23], [25].

Депресивні розлади у візуальному мистецтві стійко асоціюються з образами апатії та самотності. Домінують мотиви «стікання», розчинення силуету, спостерігається використання порожнього простору навколо фігури, що може підкреслювати ізоляцію. Формально це підкріплюється важкими лініями й масивними формами, спрямованими донизу, зігнутими позами фігур та образами нависаючих темних мас. Колірна палітра обмежена холодними й темними відтінками з мінімальним

контрастом або різким чорно-білим протиставленням, а текстури передають в'язкість, порожнечу й апатію. Втім, аналіз показує значну прогалину у репрезентації: художники передають смуток та відчуженість, але рідко торкаються теми фізичного болю, змін апетиту та проблем зі сном. Когнітивні зміни як, наприклад: уповільнення мислення, нерішучість, почуття провини – залишаються майже невізуалізованими, поступаючись місцем більш зрозумілим образам фізичної бездіяльності.



Ілюстрація 1  
Safdar M. on Facebook  
The Anxiety Monster



Ілюстрація 2  
Sillvi\_illustrations on Instagram  
Anxiety/Panic Disorder



Ілюстрація 3  
Ava Jinying. Ava's monsters  
GAD – Anxiety



Ілюстрація 4  
Leiker G on Artstation  
Me and My Anxiety Monster



Ілюстрація 5  
Coss S on Instagram  
Major Depressive Disorder



Ілюстрація 6  
Naturium  
on Reddit



Ілюстрація 7  
Sillvi\_illustrations on Instagram  
No. 1 Depression



Ілюстрація 8  
Scarlet01 on DeviantArt  
Depression monster

# ПТСР

Посттравматичний стресовий розлад формується після пережитих травматичних подій і характеризується повторним проживанням травми у вигляді флешбеків чи кошмарів, униканням, емоційним відчуженням, порушеннями пам'яті й концентрації та підвищеною реактивністю або, навпаки, апатією [2], [9], [20].

Зображення ПТСР є одним з найбільш візуально агресивних. Художники активно використовують метафори порушення тілесної цілісності для передачі психологічної травми: стріли, що пронизують тіло, розбиті на шматки фігури, імітацію шрамів, тріщин або уламків. Це відповідає симптомам нав'язливих спогадів (флешбеків) та відчуття постійної загрози. Візуальна мова ПТСР вирізняється гострими, уривчастими, агресивними лініями, фрагментованими формами та динамічними, асиметричними композиціями. Контрастна кольорова гама з

активним використанням червоного, «рвані» текстури та візуальна перевантаженість можуть бути направлені на створення відчуття болю, хаосу й небезпеки. ПТСР часто зображується як активний, вибуховий процес, тоді як його «тиха» сторона – відчуження, втрата інтересу, проблеми зі сном, дереалізація, уникнення, ангедонія та апатія – часто оминається увагою митців.

# БАР

Біполярний афективний розлад має циклічний перебіг і поєднує депресивні епізоди з фазами манії або гіпоманії, для яких характерні підвищені настрої, імпульсивність, ризикова поведінка, когнітивні порушення та, в окремих випадках, психотичні симптоми, що ускладнює повсякденне функціонування [11], [21].

БАР, що характеризується зміною маніакальних та депресивних фаз, в ілюстрації майже виключно подається через концепцію дуальності. Використовуються контрастні кольори, поділ композиції навпіл, образи двох масок або розщепленого обличчя. Образи будуються на протиставленні дзеркальних форм: динамічних, експансивних символів манії та важких, статичних форм депресії.

Яскраві теплі кольори різко контрастують із холодними, темними відтінками, а композиції часто розділені, нестабільні й напружені, що

візуально передає коливання між двома полюсами. Такий підхід, хоча й ефектний, є значним спрощенням. Він ігнорує змішані стани, періоди ремісії та складність маніакальної фази. Окрім цього, символіка роздвоєння може призвести до плутанини БАР з дисоціативним розладом ідентичності (DID) або межовим розладом особистості (BPD), що сприяє поширенню хибних уявлень про природу захворювання. Фізичні аспекти та когнітивні наслідки манії майже відсутні у візуальному ряді.



Ілюстрація 9  
Alpehrys on DeviantArt  
PTSD monster.



Ілюстрація 10  
Paschke, CJ. on Art · 3000  
PTSD Monster



Ілюстрація 11  
Neverstaydead on Instagram  
PTSD



Ілюстрація 12  
Coss S. on Instagram.  
Post Traumatic Stress Disorder



Ілюстрація 13  
Artofzoemullen. Mental Monster 2:  
Bipolar Disorder



Ілюстрація 14  
Coss S. on Instagram.  
Bi Polar Disorder Type II



Ілюстрація 15  
Bryancodex on DeviantArt  
Bipolar Disorder Monster

# ШИЗОФРЕНІЯ

# ЗСЕРЕДИНИ

Шизофренія є хронічним психотичним розладом, який охоплює марення, галюцинації, дезорганізоване мислення й поведінку, а також «негативні» та когнітивні симптоми – емоційне згасання, апатію, соціальну ізоляцію й порушення пам'яті та уваги, що часто залишаються менш помітними, але мають глибокий вплив на життя людини [24], [39].=

Шизофренія часто зображується через призму галюцинацій та марень. Аналіз робіт вибірки виявив широке використання мотивів множинних очей, деформованих голів та сюрреалістичних істот як спробу передати стан психозу та параної. Візуально це реалізується через хаотичні, переплетені лінії, фрагментовані форми та розмиті межі між фігурою і фоном. Обмежена, тьмяна палітра, складні нашаровані текстури й перевантажені композиції створюють відчуття дезорієнтації та сенсорного перенасичення. Текстові елементи

вдало ілюструють феномен «голосів». Водночас мистецька репрезентація майже повністю ігнорує фізичні прояви та «негативні» симптоми – загальмованість, зниження енергії, обмежену емоційність і втрату ініціативи, які значною мірою визначають якість життя пацієнта.



Ілюстрація 16  
PriestofTerror on DeviantArt  
Schizophrenia



Ілюстрація 17  
Horadmagical on Instagram  
None Of Them Knew



Ілюстрація 19  
SpookyScarrie on Reddit  
Schizophrenia Monster



Ілюстрація 19  
KvitavrnCrafs on Etsy  
Schizophrenia

Для розширення арсеналу художніх методів при візуалізації психічних розладів недостатньо спиратися виключно на їх клінічні описи. У зв'язку з цим фокус дослідження зміщується на аналіз суб'єктивного досвіду людей, які живуть із розладами психіки. Аналіз суб'єктивного досвіду дасть змогу побачити, як психічні розлади впливають на повсякденне функціонування, емоційний стан, самоідентичність і соціальні взаємодії, а також які аспекти цих станів залишаються поза увагою при образотворенні ментальних хвороб.

Матеріалом для аналізу слугували особисті свідчення користувачів платформ Reddit та Instagram, де люди відкрито діляться власними метафорами, описами станів і досвідом життя з психічними розладами. Ці платформи стали важливим простором для збору таких даних завдяки можливості анонімного й відвертого висловлювання. Водночас використання цих джерел потребує критичного підходу через ризики дезінформації, іронічного або стигматизуючого вживання термінів.

Свідчення людей із тривожними розладами демонструють, що тривога часто переживається не як окремі епізоди страху, а як постійний фоновий стан неминучої загрози, який присутній навіть за відсутності реальної небезпеки. Користувачі Reddit описують цей досвід через метафори втрати контролю, безперервного очікування катастрофи або постійного передчуття небезпеки, проводячи паралель з відчуттям в ситуації, коли от-от впадеш зі стільця [28]. Тривожні епізоди можуть виникати без очевидних тригерів і супроводжуватися інтенсивними фізичними реакціями: тремтінням, задухою, нудотою, запамороченням, гіперчутливістю до світла й звуків [69]. Важливим елементом цього досвіду є внутрішній конфлікт між усвідомленням ірраціональності страху

та неконтрольованою реакцією тіла. Також часто згадуються почуття провини й страх бути «тягарем» для оточення, що призводить до приховування симптомів і подальшої соціальної ізоляції.

Депресивні розлади у свідченнях користувачів постають як хронічний, виснажливий стан, який охоплює всі сфери життя. Депресію описують як постійну внутрішню тяжкість, емоційну порожнечу та втрату здатності відчувати радість (ангедонію) [15], [33]. Навіть базові дії – прийом їжі, гігієнічні процедури, вихід з дому – можуть сприйматися як майже неможливі. Часто згадується феномен високофункціональної депресії, коли зовнішня соціальна «нормальність» приховує глибоке внутрішнє виснаження. Для багатьох депресія з часом перестає сприйматися як тимчасовий стан і радше осмислюється як постійний «шрам» або частина ідентичності [33]. Типовим є також відчуття втрати майбутнього, яке описується як ніби «відрізане стіною» [15].

Досвід людей із посттравматичним стресовим розладом (ПТСР) вказує на глибоку інтеграцію симптомів у спосіб мислення та поведінки. Окрім флешбеків, дисоціативних епізодів і тривоги, ключовими аспектами стають хронічний сором, гіперуважність, емоційне оніміння та відчуття «скороченого майбутнього» [12], [31]. Користувачі описують ПТСР як стан, що формує особистість через стратегії виживання – ізоляцію, недовіру до інших, компульсивне догоджання або постійний контроль середовища. Багато з цих проявів тривалий час не розпізнаються як симптоми й сприймаються як риси характеру. Навіть незначні тригери можуть викликати різке емоційне «падіння», коли весь день руйнується через одну деталь або спогад [29].

Свідчення людей із біполярним афективним розладом (БАР)

демонструють, що цей стан не зводиться до простого чергування маніакальних і депресивних фаз. Маніакальні епізоди можуть включати психотичні симптоми, грандіозні ідеї та суїцидальні імпульси, які виникають не з відчаю, а з відчуття всемогутності [34]. Навіть у періоди відносно стабільності люди з БАП змушені постійно здійснювати самостереження, намагаючись відрізнити здорову радість від початку манії. Особисті історії також акцентують на постманіакальному «краху», який проявляється фінансовими боргами, зруйнованими стосунками та втратою соціальних ролей [19]. Значна частина суб'єктивного досвіду пов'язана зі стигматизацією та хибними уявленнями, зокрема плутаниною БАП із межовим розладом особистості або трактуванням його як «нестабільності характеру» [27]. Коментар користувача Instagram підкреслює, що манія рідко є ейфорійною і часто переживається як небезпечний стан повної втрати меж і самозбереження [30].

*Досвід життя з шизофренією у свідченнях користувачів* постає як постійна боротьба за контроль над реальністю. Люди описують виснажливі галюцинації,

параноїдальні марення та глибоке відчуття втрати себе, коли світ стає механічним і позбавленим «кольору» [26]. Водночас значну роль відіграють негативні симптоми – апатія, втрата мотивації, емоційне сплосчення, – а також когнітивні труднощі та побічні ефекти медикаментозного лікування [6]. Для багатьох шизофренія означає радикальну перебудову життя, сувору рутину й постійне напруження, пов'язане з необхідністю контролювати власні слова й дії. У свідченнях часто простежуються втома, пригнічення та горе за життям до прояву хвороби.

Порівняння наведених суб'єктивних досвідів із поширеними художніми зображеннями психічних розладів виявляє суттєвий розрив між реальністю та візуальними стереотипами. Аналіз наукових джерел і особистих свідчень показує, що саме менш помітні, але системоутворювальні прояви – когнітивні, фізичні, емоційні та поведінкові симптоми – формують щоденний досвід життя з психічними розладами. Їх ігнорування у візуальній репрезентації призводить до спрощення образів.

травматичною пам'яттю.

Біполярний афективний розлад найчастіше зображується через мотив дуальності: подвоєння образу, символіку інь-янь, театральні маски, різкий контраст теплих і холодних кольорів та гіперболізовані емоції, що символізують маніакальні й депресивні полюси.

Стереотипні зображення шизофренії фокусуються на спотворенні реальності та розщепленні особистості: множинні очі або голови, витягнуті деформовані постаті, викривлення тексту як метафори «голосів» чи нав'язливих думок.

## Прояви яким не приділяють достатньо уваги

У художніх репрезентаціях тривоги майже відсутні фізіологічні й когнітивні прояви (нудота, тахікардія, тремтіння, порушення сну, труднощі з концентрацією), а також внутрішній конфлікт між раціональним усвідомленням страху й неконтрольованою тілесною реакцією, фонове відчуття загрози, гіперчутливість і почуття провини, що змушує приховувати стан.

Зображення депресії рідко відображають плаксивість, провину, занижену самооцінку, фізичні зміни та феномен високофункціональної депресії. Невидимими залишаються ангедонія, відчуття «відрізаного» майбутнього, фізична неможливість виконувати базові дії та сприйняття депресії як постійної частини ідентичності.

У візуалізаціях ПТСР ігноруються порушення пам'яті й концентрації, безсоння, уникання, тілесні реакції на тригери, суїцидальні думки та супутні депресивні стани. Суб'єктивний досвід натомість підкреслює токсичний сором, гіперуважність як стратегію виживання, «скорочене майбутнє» та деструктивні патерни у стосунках.

Зображення БАП здебільшого не враховують параноїдальність, імпульсивність, гіперсексуальність, грандіозність і когнітивні порушення. Особисті свідчення показують БАП як постійне виснажливе балансування між станами, з небезпечною манією, тяжкими соціальними й фінансовими наслідками після неї та необхідністю безперервного самостереження.

Художні інтерпретації шизофренії зосереджуються на психозі, ігноруючи негативні симптоми, когнітивні труднощі, психомоторну загальмованість і вплив медикаментів. Свідчення людей із шизофренією розкривають відчуття фундаментальної «зламаності», втрату емоційного «кольору» життя, соціальне відчуження та горе за життям до розладу.

Загалом аналіз демонструє, що візуальна культура тяжіє до зображення найбільш очевидних і драматичних симптомів психічних розладів, залишаючи «невидимими» ключові аспекти повсякденного досвіду. Це поглиблює розрив між художнім образом і реальною складністю переживання психічних станів та підкреслює необхідність уважнішого, більш відповідального підходу до їхньої візуальної репрезентації.

# ПІДСУМКИ

## Стереотипні зображення

У візуальній культурі психічні розлади здебільшого зображуються через повторювані стереотипні прийоми, що зводять складні стани до обмеженого набору впізнаваних образів. Тривожні розлади візуалізуються як зовнішній тиск і загроза: нависаючі сутності, деформовані кінцівки, множинні очі як метафора параноїдальної настороженості, а також мотив черепа в анімалістичних образах, що символізує втрату ідентичності. Для таких робіт характерні асиметричні композиції та напружена палітра з темних зелено-жовтих тонів і червоних акцентів.

Стереотипні образи депресії зосереджуються на внутрішньому згасанні: розмиті або «стіклі» силуети, згорблені замкнені пози, ізоляція в порожньому просторі, іноді – персоналіфікація депресії як монстра. Композиція часто спрямована вниз і централізована, а монохромна палітра сірого, чорного й синього підкреслює емоційну спустошеність.

Візуалізація ПТСР зазвичай спирається на образи порушеної тілесної цілісності, деформовані фігури в захисних позах і різку, динамічну композицію, що передає раптовість флешбеків. Приглушені чорні та червоні кольори закріплюють асоціації з болем і

1. Бабунін Ю. Модернізм і пошуки нових принципів формотворення в українському живописі кінця XIX – першої третини XX ст. Львів, 2015. 136с.  
2. Гречух С. МККА. Посттравматичний стресовий розлад — що необхідно знати. URL: <https://gmka.org.ua/articles/ptsr-vez-shho-neobidno-znaty-prychny-symptomy-i-likuvannya/> (дата звернення: 16.04.2025)  
3. Міністерство Охорони Здраво'я України. Депресія: серйозніше, ніж ми звикли думати. URL: <https://moz.gov.ua/uk/depressiya-serjoznishe-nizh-mi-zvik-i-dumati> (дата звернення: 19.04.2025)  
4. Міністерство Охорони Здраво'я України. Почаждь 70% українців відчувають стрес або знервованість і лише 2% звертаються до фахівця. URL: <https://moz.gov.ua/uk/pochajdy-70-ukrajinciv-vidchuvajut-stres-abo-znerovanist-i-lishe-2-zverta-juhsja-do-fahivca/> (дата звернення: 28.03.2025)  
5. Oshara UA. Реневація, основи ідеї, образотворче мистецтво, італійські предстваники. URL: <https://osvita.ua/vnz/reperts/culture/10909/> (дата звернення: 10.04.2025)  
6. AardvarkParticular69. Reddit. What is Day to day life for you? URL: [https://www.reddit.com/r/schizophrenia/comments/1c5l6xk/what\\_is\\_day\\_to\\_day\\_life\\_for\\_you/](https://www.reddit.com/r/schizophrenia/comments/1c5l6xk/what_is_day_to_day_life_for_you/) (дата звернення: 14.06.2025)  
7. American Psychiatric Association. What are Anxiety Disorders? URL: <https://www.psychiatry.org/patients-families/anxiety-disorders/what-are-anxiety-disorders> (дата звернення: 19.04.2025)  
8. Art Gallery. The role of personal experience and emotions in interpreting abstract art. URL: <https://www.artgallery.co.uk/blog/17872-the-role-of-personal-experience-and-emotions-in-interpreting-abstract-art> (дата звернення: 10.04.2025)  
9. Barnhill J. W. MSD Manual. Posttraumatic Stress Disorder (PTSD). URL: <https://www.msdmanuals.com/professional/psychiatric-disorders/anxiety-and-stress-related-disorders/posttraumatic-stress-disorder-ptsd> (дата звернення: 15.04.2025)  
10. Biliewicz M., Babiriska M., Gromova A. NIH. High rates of probable PTSD among Ukrainian war refugees: the role of intolerance of uncertainty, loss of control and subsequent discrimination. URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC1148335/> (дата звернення: 22.04.2025)  
11. Coryell W. MSD Manual. Bipolar Disorders. URL: <https://www.msdmanuals.com/professional/psychiatric-disorders/mood-disorders/bipolar-disorders> (дата звернення: 18.04.2025)  
12. ForeignMap-6170. Reddit. What are symptoms of cPTSD that you didn't realize were symptoms? Bonus points if they're symptoms that affect you more strongly as an adult. URL: [https://www.reddit.com/r/cptsd/comments/1dldif1/what\\_are\\_symptoms\\_of\\_cptsd\\_that\\_you\\_didnt\\_realize/](https://www.reddit.com/r/cptsd/comments/1dldif1/what_are_symptoms_of_cptsd_that_you_didnt_realize/) (дата звернення: 13.06.2025)

13. Gradus Research. Міністерство Охорони Здраво'я України. Безбар'єрність. Психічне здоров'я та ставлення Українців до психологічної допомоги від час війни. URL: [https://gradus.app/documents/308/Gradus\\_Research\\_Mental\\_Health\\_Report\\_short\\_version.pdf](https://gradus.app/documents/308/Gradus_Research_Mental_Health_Report_short_version.pdf)  
14. Guo S. Emotional Expression in Artworks and Psychological Reactions of Audiences. China, 2025. 4-5 p.  
15. imacoolfriend. Reddit. Can you describe what depression feels like? URL: [https://www.reddit.com/depression/comments/1kw43a8/can\\_you\\_describe\\_what\\_depression\\_feels\\_like/](https://www.reddit.com/depression/comments/1kw43a8/can_you_describe_what_depression_feels_like/) (дата звернення: 13.06.2025)  
16. Inspired Original. Ancient Greece Gives Us a World of Emotions. URL: <https://www.inspireoriginal.org/post/ancient-greece-gives-us-a-world-of-emotions> (дата звернення: 10.04.2025)  
17. Jose Art Gallery. Художній рух експресіонізм. URL: [https://joseartgallery.com/uk/articles/expressionism?articleid=AlmB0orZkGdJUEM0Jf7gRbXmUz-qs0bVyl-uuq3zato\\_8-TEY-XHfW0](https://joseartgallery.com/uk/articles/expressionism?articleid=AlmB0orZkGdJUEM0Jf7gRbXmUz-qs0bVyl-uuq3zato_8-TEY-XHfW0) (дата звернення: 10.04.2025)  
18. Lushchak O., Velykodna M., Bolman S., Strilytska O., Berезovskiy V., Storey K. NIH. Prevalence of stress, anxiety, and symptoms of post-traumatic stress disorder among Ukrainians after the first year of Russian invasion: a nationwide cross-sectional study. URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10665943/> (дата звернення: 22.04.2025)  
19. Mental health foundation. What it's like to have bipolar. URL: <https://www.mentalhealth.org.uk/explore-mental-health/bipolar/what-its-like-to-have-bipolar> (дата звернення: 14.06.2025)  
20. Mind. Post-traumatic stress disorder (PTSD). URL: <https://www.mind.org.uk/information-support/types-of-mental-health-problems/post-traumatic-stress-disorder-what-its-like-to-have-ptsd/> (дата звернення: 30.03.2025)  
21. MozOk. Біполярний розлад – захворювання психіки, що має два обличчя. URL: [https://mozok.ua/anxiety-disorder/#text\\_1](https://mozok.ua/anxiety-disorder/#text_1) (дата звернення: 10.04.2025)  
22. National Institute of Mental Health. Depression. URL: <https://www.nimh.nih.gov/health/topics/depression> (дата звернення: 18.04.2025)  
24. NHS. Overview - Schizophrenia. URL: <https://www.nhs.uk/mental-health/conditions/schizophrenia/overview/> (дата звернення: 21.04.2025)  
25. NHS. Symptoms - Depression in adults. URL: <https://www.nhs.uk/mental-health/conditions/depression-in-adults/symptoms/> (дата звернення: 19.04.2025)  
26. NoobieRoblox. Reddit. What is it like to have schizophrenia? URL: [https://www.reddit.com/r/schizophrenia/comments/1iofn1b/what\\_is\\_it\\_like\\_to\\_have\\_schizophrenia/](https://www.reddit.com/r/schizophrenia/comments/1iofn1b/what_is_it_like_to_have_schizophrenia/) (дата звернення: 14.06.2025)  
27. Present\_Juice4401. Reddit. What's the most annoying misconception about bipolar disorder? URL: [https://www.reddit.com/r/bipolar/comments/1fwg6tj/whats\\_the\\_most\\_annoying\\_misconception\\_about\\_bipolar\\_disorder/](https://www.reddit.com/r/bipolar/comments/1fwg6tj/whats_the_most_annoying_misconception_about_bipolar_disorder/) (дата звернення: 14.06.2025)  
28. Reddit. People who have anxiety, can you describe what it's like? URL: [https://www.reddit.com/CasualConversation/comments/1b167f/people\\_who\\_have\\_anxiety\\_can\\_you\\_describe\\_what\\_its\\_like/](https://www.reddit.com/CasualConversation/comments/1b167f/people_who_have_anxiety_can_you_describe_what_its_like/) (дата звернення: 13.06.2025)  
29. Silvi. Illustrations. Instagram. «I Mental Illnesses were Creatures No.4 Post-traumatic stress disorder (PTSD). URL: [https://www.instagram.com/p/B3LhVlq1Wm7mg\\_index=1](https://www.instagram.com/p/B3LhVlq1Wm7mg_index=1) (дата звернення: 3.05.2025)  
30. Silvi. Illustrations. Instagram. «I Mental Illnesses were Creatures No.6 Bipolar Disorder URL: [https://www.instagram.com/p/B3UJhasFlaz27mg\\_index=10](https://www.instagram.com/p/B3UJhasFlaz27mg_index=10) (дата звернення: 4.05.2025)  
31. SnooEpiphanies5219. Reddit. What's it like living with cptsd? URL: [https://www.reddit.com/r/cptsd/comments/1ec3zvb/whats\\_it\\_like\\_living\\_with\\_cptsd/](https://www.reddit.com/r/cptsd/comments/1ec3zvb/whats_it_like_living_with_cptsd/) (дата звернення: 13.06.2025)  
32. Spinkins P. University of York. Ancient cave art paints a picture of human empathy. URL: <https://www.york.ac.uk/research/themes/cave-art-empathy/> (дата звернення: 10.04.2025)  
33. Strict\_Shock\_9190. Reddit. What is it like to heal from depression? URL: [https://www.reddit.com/mentalhealth/comments/1jy567/what\\_is\\_it\\_like\\_to\\_heal\\_from\\_depression/](https://www.reddit.com/mentalhealth/comments/1jy567/what_is_it_like_to_heal_from_depression/) (дата звернення: 10.04.2025)  
34. Throw\_away50000. Reddit. Personal Experience (hope it helps someone) URL: [https://www.reddit.com/r/cptsd/comments/1g1wkv/personal\\_experience\\_hope\\_it\\_helps\\_someone/](https://www.reddit.com/r/cptsd/comments/1g1wkv/personal_experience_hope_it_helps_someone/) (дата звернення: 14.06.2025)  
35. World Health Organization. Anxiety disorders. URL: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/anxiety-disorders> (дата звернення: 19.04.2025)  
36. World Health Organization. Bipolar disorder. URL: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/bipolar-disorder> (дата звернення: 22.04.2025)  
37. World Health Organization. Depressive disorder (depression). URL: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/depression> (дата звернення: 22.04.2025)  
38. World Health Organization. Post-traumatic stress disorder. URL: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/post-traumatic-stress-disorder> (дата звернення: 22.04.2025)  
39. World Health Organization. Schizophrenia. URL: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/schizophrenia> (дата звернення: 21.04.2025)



## Методи візуалізації у покрокових інструкціях для схем оригамі

Сергій Авраменко

**Анотація.** У магістерській роботі проведено дослідження методів удосконалення графічних інструкцій для складання моделей оригамі. Основну увагу приділено аналізу візуальних елементів, таких як піктограми, символи та позначення, які забезпечують зрозумілість і доступність інструкцій. У роботі розглянуто основні труднощі, пов'язані зі сприйняттям традиційних схем, та запропоновано шляхи їх вирішення шляхом застосування сучасних методів графічного дизайну. Проаналізовано відомі системи, зокрема методику Акіри Йосідзави [1], [2], і визначено можливості їхнього вдосконалення через використання кольорової сегментації, текстурованих елементів та інших графічних прийомів. Результати дослідження впроваджено у створенні вдосконалених графічних інструкцій, орієнтованих на різні категорії користувачів, зокрема новачків і дітей.

Ключові слова: візуалізація, інструкції з оригамі, Акіра Йошізава, піктограми, сприйняття інформації.

## Visualization methods in step-by-step origami guides

Serhii Avramenko

**Abstract.** In this master's thesis, a study has been conducted on methods for improving graphic instructions for folding origami models. The focus is placed on the analysis of visual elements such as pictograms, symbols, and notations that ensure clarity and accessibility of instructions. The paper examines the main difficulties associated with the perception of traditional diagrams and proposes solutions through the application of modern graphic design techniques. Renowned systems, including Akira Yoshizawa's [1], [2] method, have been analyzed, and possibilities for their enhancement through the use of color segmentation, textured elements, and other graphical approaches have been identified. The results of the study have been implemented in the creation of improved graphic instructions designed for various user categories, including beginners and children.

Key words: visualization, origami instructions, Akira Yoshizawa, pictograms, information perception.



## ВСТУП

Оригамі сьогодні виходить далеко за межі традиційного декоративного мистецтва, трансформуючись у потужний інструмент, що знаходить застосування у найрізноманітніших сферах: від педагогіки та арт-терапії [3] до архітектурного проектування та космічної інженерії [4]. У цьому контексті графічні інструкції перестають бути просто допоміжними ілюстраціями; вони стають критично важливим інтерфейсом комунікації між автором моделі та користувачем. Саме якість візуалізації визначає, чи зможе



рис. 1. приклад застосування сучасних технологій

людина відтворити складний алгоритм дій, чи відмовиться від навчання через нерозуміння процесу.

Сучасні технології відкривають нові горизонти для вдосконалення цього процесу. Цифрові інструменти дозволяють використовувати кольорове кодування, текстурвання, ізометричні проекції та анімацію [5], що здатні суттєво підвищити інформативність схем. Проте, попри технічний прогрес, сфера графічних інструкцій досі значною мірою спирається на традиційні підходи, які не завжди враховують психофізіологічні особливості сприйняття інформації початківцями.

Інструкція розглядається як специфічна форма графічної комунікації [6], де візуальна мова - піктограми, лінії, символи має бути інтуїтивно зрозумілою та універсальною. Ефективність цієї мови залежить від її здатності мінімізувати необхідність у вербальних поясненнях, долаючи мовні та вікові бар'єри. Однак на практиці навіть стандартизовані системи часто містять приховані недоліки, що перешкоджають засвоєнню інформації.

## АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ

Попри популярність оригамі, існуючі графічні інструкції часто стають бар'єром, а не допоміжним засобом для користувача. Хоча базою для більшості схем є

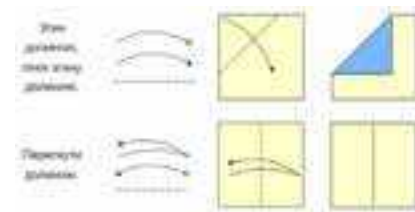


рис. 2. фрагмент схематики Акіри Йосідзави

класична система Акіри Йосідзави [2], головна проблема полягає у відсутності її стандартизованого використання: автори інтерпретують умовні позначення довільно, що створює візуальний хаос та неоднозначність символів для читача. Глибина проблеми розкривається через призму Теорії когнітивного навантаження (Cognitive Load Theory) [7], [8]. Людський мозок має обмежений ресурс для обробки нової інформації. Перевантажені діаграми, які містять візуальний шум або зайву деталізацію, призводять до швидкого виснаження уваги. Коли користувач змушений витратити зусилля не на виконання дії, а на дешифрування символів, ефективність навчання різко знижується.

Окремим викликом є проблема просторового мислення [9]. Оригамі вимагає складної ментальної операції: перетворення двовимірного зображення схеми у тривимірну дію. Початківці часто мають труднощі з розумінням просторових трансформацій, особливо коли інструкція подає складні об'ємні рухи у пласкому вигляді, що створює бар'єр між 2D-графікою та 3D-формою.



рис. 3. приклад складної схематики

Усе це свідчить про нагальну потребу в розробці вдосконаленої візуальної мови інструкцій. Новий підхід має базуватися на принципах мінімалізму та чіткої візуальної ієрархії, що дозволить знизити поріг входження у процес моделювання та зменшити кількість помилок.

## ДОСЛІДНИЦЬКЕ ЗАПИТАННЯ

Оригамі як вид інтерактивного мистецтва вимагає точних інструкцій для відтворення послідовності дій, де графічні діаграми відіграють роль ключового комунікаційного інтерфейсу. Проте аналіз поточної ситуації показує, що традиційні підходи до візуалізації часто не враховують специфічних потреб окремих аудиторій, таких як новачки або діти. Існуючі схеми, навіть базуючись на класичних системах, нерідко стають бар'єром через складність сприйняття та недостатню адаптацію до користувача без попереднього досвіду.

На основі виявленої проблематики, головне дослідницьке запитання роботи формулюється так: «Як сучасні графічні елементи, такі як піктограми та символи, можуть підвищити доступність і ефективність інструкцій з оригамі для різних категорій користувачів?». Це питання вимагає детального розгляду інструкції не просто як набору малюнків, а як структурованої графічної форми комунікації, успішність якої залежить від якості візуального коду.

Перший вектор дослідження спрямований на вирішення проблеми стандартизації та ясності символів. Традиційні методики, зокрема система Акіри Йосідзави, попри свою поширеність, страждають від відсутності уніфікованості стилів та неоднозначності умовних позначень. Дослідження ставить за мету з'ясувати, яким чином можна уніфікувати графічну мову так, щоб усунути різночитання та зробити навігацію по схемі інтуїтивно зрозумілою без необхідності в об'ємних текстових поясненнях.

Другий аспект запитання стосується когнітивного навантаження користувача. Складність схем та насиченість візуальною інформацією безпосередньо впливають на здатність засвоювати матеріал. Необхідно визначити, як оптимізувати подачу матеріалу, щоб уникнути перенавантаження короткочасної пам'яті початківця. Питання полягає у пошуку балансу між деталізацією, необхідною для розуміння, та візуальним «шумом», який відволікає увагу та призводить до помилок у процесі складання.

Третій напрямок фокусується на проблемі просторового мислення та трансляції об'єму. Оригамі вимагає складної ментальної операції перетворення двовимірного зображення на папері у тривимірну дію в просторі. Дослідження має відповісти на питання: які саме засоби візуалізації здатні компенсувати відсутність розвинутої просторової уяви у новачків і допомогти їм коректно інтерпретувати складні об'ємні трансформації, зафіксовані на площині.

Узагальнюючи, дослідження прагне знайти шляхи трансформації класичної схеми в універсальний візуальний засіб. Мета полягає у визначенні таких методів графічного дизайну, які дозволять мінімізувати кількість помилок, знизити поріг входження в процес навчання та зробити мистецтво оригамі доступним для широкого загалу незалежно від мовних чи вікових обмежень.

Відповідаючи на поставлене запитання, в основі роботи лежить твердження, що складність освоєння оригамі для початківців зумовлена не стільки моторикою чи складністю самих маніпуляцій з папером, скільки критичною недосконалістю

комунікаційного інтерфейсу — самої графічної інструкції.

Гіпотеза дослідження полягає в тому, що ефективність навчання та успішність відтворення моделей прямо корелюють з якістю, логічною повнотою та адаптивністю візуальної мови. Традиційний підхід часто ігнорує когнітивні обмеження новачків, помилково покладаючись на інтуїцію, якої у них ще немає.

Тому стверджується, що створення принципово нової системи візуалізації, яка базується на поєднанні радикального мінімалізму із суворою графічною ієрархією, дозволить усунути візуальний шум та знизити когнітивне навантаження. Передбачається, що інтеграція сучасних методів відображення простору (зокрема ізометрії та візуалізації проміжних динамічних станів) здатна компенсувати відсутність розвинутого просторового мислення у користувача.

Таким чином, дослідження спрямоване на трансформацію інструкції з технічного креслення, зрозумілого лише підготовленим, на інтуїтивний візуальний наратив, який веде користувача крізь процес без зайвих ментальних зусиль, гарантуючи успішний результат з першої спроби.



## ДІАГНОСТИКА ПРОБЛЕМИ: ФОРМАЛЬНИЙ ТА СЕМІОТИЧНИЙ АНАЛІЗ

Щоб підтвердити гіпотезу про недосконалість комунікаційного інтерфейсу, на першому етапі дослідження було застосовано комплексний аналітичний підхід. Він базувався на поєднанні двох методів: формального аналізу (оцінка фізичної структури та композиції) та семіотичного аналізу (вивчення знакової системи). Такий розподіл дозволив розглянути інструкцію не просто як малюнок, а як складну комунікаційну систему, що має свої рівні кодування інформації.

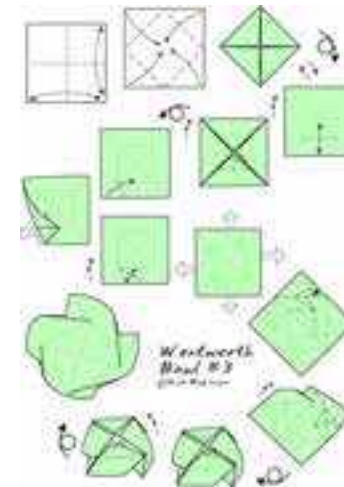


рис. 4. приклад композиційної організації

Формальний аналіз репрезентативної вибірки традиційних схем виявив системні структурні вади, які безпосередньо впливають на ергономіку користування. По-перше, значна частина інструкцій характеризується хаотичною

композиційною організацією. Відсутність чіткої модульної сітки та нелогічне розташування кроків на аркуші дезорієнтують користувача, змушуючи його витратити зайвий час на навігацію замість виконання завдання.

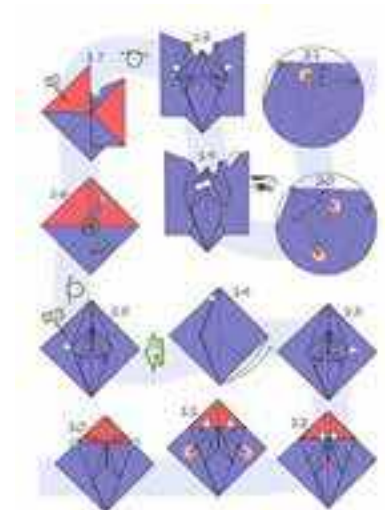


рис. 5. приклад відсутності уніфікації

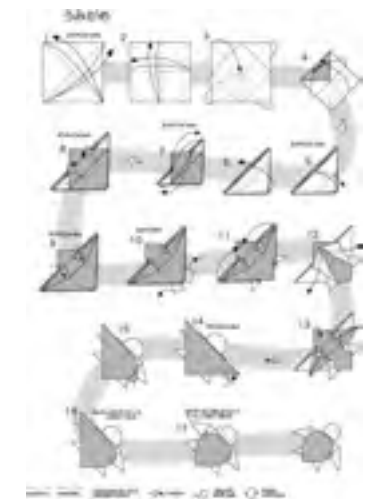


рис. 6. приклад надмірної схематики

По-друге, критичною проблемою виявився дисбаланс деталізації. Аналіз показав дві крайнощі: або надмірне спрощення, де втрачаються важливі нюанси форми, або ж візуальне перевантаження («шум»), коли один крок містить надмірну кількість ліній та стрілок. Така щільність графічних елементів ускладнює зчитування основної дії та призводить до швидкого виснаження уваги.

Разом із дисбалансом деталізації, критичною проблемою є відсутність уніфікації та стандартизації графічної подачі. Попри існування загальноприйнятої системи Акіри Йосідзави, аналіз виявив, що сучасні автори часто інтерпретують її довільно, створюючи власні «графічні діалекти». Порівняння схем із різних джерел демонструє значні відмінності у стилі промальовки та значенні символів: один і той самий знак може трактуватися по-різному залежно від школи оригамі. Така непослідовність змушує користувача щоразу витратити когнітивний ресурс на адаптацію до нового візуального стилю та перевчання, замість того щоб зосередитися безпосередньо на процесі складання

Іншим суттєвим бар'єром є надмірна схематичність, що породжує візуальний шум. У багатьох проаналізованих інструкціях спостерігається критичне нагромадження графічних елементів: висока щільність ліній згину, перехресних стрілок та технічних позначень на одному кроці ускладнює виокремлення основної дії. Така візуальна перевантаженість створює ефект «засміченості» малюнка, де фокус уваги розсіюється, а важливі нюанси форми губляться серед допоміжних символів. Це призводить до швидкого виснаження уваги початківця та підвищує

ймовірність помилок ще на етапі декодування завдання.

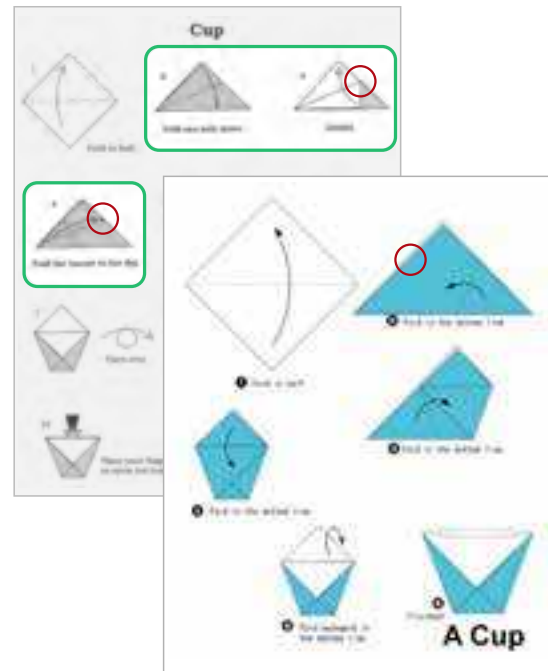


рис. 7. Пропуск кроків

Найбільш критичним недоліком, виявленим у ході формального аналізу, є практика пропуску проміжних етапів. Автори часто нехтують візуалізацією фаз переходу від однієї форми до іншої, залишаючи «сліпі зони» у логічному ланцюжку. Інструкція фіксує лише стани «До» і «Після», ігноруючи сам процес трансформації. Для початківця такий розрив алгоритму стає непереборною перешкодою, оскільки він не здатен інтуїтивно реконструювати пропущену дію.

Паралельно проведений семіотичний аналіз дозволив розглянути систему умовних позначень як знаковий код. Результати засвідчили, що візуальна мова оригамі страждає від відсутності

інтуїтивності: значна частина символів не піддається однозначному тлумаченню без попереднього навчання. Ситуація ускладнюється відсутністю уніфікації - різні автори використовують відмінні графічні діалекти для позначення одних і тих самих дій.

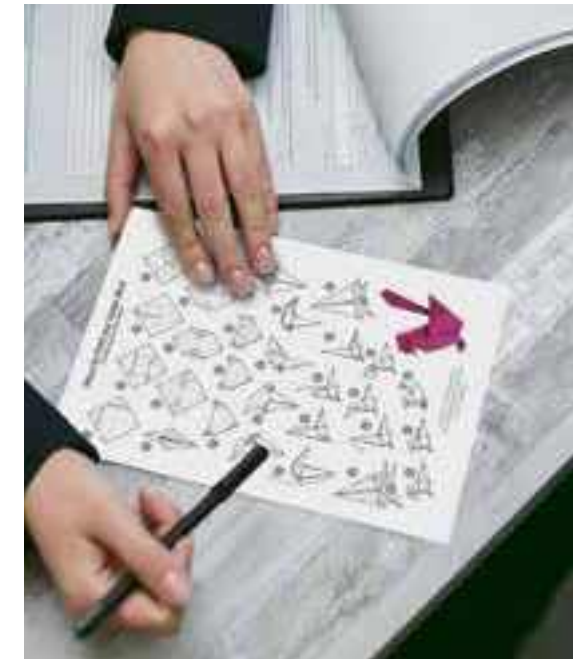
Ключовим семіотичним бар'єром стала відсутність експлікації (легенди). Абсолютна більшість проаналізованих інструкцій не містить ключа до умовних позначень, перетворюючи схему на «закрилу систему», доступну лише експертам. Користувач змушений вгадувати значення графічних метафор, що робить комунікацію неефективною та провокує помилки ще на етапі декодування завдання.

## ЕКСПЕРТНА ВЕРИФІКАЦІЯ: ПОГЛЯД ЕКСПЕРТІВ

Для валідації результатів попереднього аналізу та пошуку професійних рішень було проведено глибокі інтерв'ю з фахівцями суміжних галузей — графічним дизайнером та архітектором. Цей крок дозволив розглянути проблему візуалізації комплексно: з боку сприйняття користувача та з боку технічного проектування простору.

Окрему увагу в межах якісних інтерв'ю було приділено консультаціям з графічними дизайнерами, що дозволило перевести дослідження з площини технічного аналізу в площину когнітивної психології. У ході обговорення практичного досвіду розробки візуальних систем вдалося виокремити фундаментальну розбіжність

у способах обробки візуальної інформації між професіоналами та аматорами. Ці інсайти дозволили вийти на розуміння глибинних причин виникнення логічних розривів у сприйнятті покрокових алгоритмів.



Спілкування з фахівцем дозволило виявити критичний психологічний аспект сприйняття, який можна охарактеризувати як феномен «інтуїтивного заповнення прогалін». Фахівець наголосив, що доросла людина, маючи певний життєвий та візуальний досвід, часто навіть не помічає дрібних помилок чи пропусків у схемах: її мозок автоматично компенсує відсутню інформацію, спираючись на логіку та здогадку. Це створює ілюзію зрозумілості інструкції для автора («експертна сліпота»), який вважає певні дії очевидними. Натомість для новачка, і особливо для дитини, яка не має сформо-

ваної бази візуальних патернів, така «очевидність» відсутня. Початківці сприймають алгоритм буквально, тому будь-яка «сліпа зона» чи невизначеність у послідовності стають для них непереборним бар'єром, що призводить до фрустрації та неможливості завершити фігуру без сторонньої допомоги

Саме цей висновок визначив подальший вектор роботи. Оскільки досвідчені користувачі здатні компенсувати недоліки схем, а новачки - ні, було вирішено сфокусувати дослідження та розробку прототипу виключно на інструкціях «початкового рівня», де потреба у вдосконаленні та усуненні бар'єрів є найбільш критичною

Архітектор, чия експертиза стосується трансляції об'ємних форм на площину, підсвітив технічний бік проблеми. Він провів паралель між будівельними кресленнями та схемами оригамі: обидві системи описують просторові трансформації. Експерт наголосив, що традиційні плоскі схеми (вид зверху) часто спотворюють реальну геометрію вузлів, що і призводить до помилок у початківців.

В результаті консультацій було сформовано перелік конкретних графічних прийомів для виправлення ситуації. Архітектор запропонував використовувати ізометричні проекції для коректної демонстрації об'єму. Також було наголошено на необхідності суворої ієрархії ліній: чіткого розмежування видимих контурів, ліній згину та прихованих елементів (пунктиром). Ці інсайти стали фундаментом для подальшої розробки прототипу нової інструкції.

## ПОРІВНЯЛЬНИЙ ЕКСПЕРИМЕНТ

Щоб перевірити гіпотези на практиці та оцінити вплив візуальної подачі на успішність складання, було проведено порівняльне користувацьке тестування. Об'єктом дослідження стали дві різні версії інструкцій для складання однієї й тієї ж фігури (модель «Чаша»), розроблені спеціально для експерименту. У тестуванні взяли участь 10 респондентів віком від 11 до 44 років з різним рівнем підготовки: від повних новачків до користувачів з мінімальним досвідом.

Інструкція типу «А» (Традиційна/Проблемна) моделювала типові вади, виявлені під час аналізу. Вона характеризувалася хаотичною версткою, візуальним шумом та нечіткими позначеннями. Критичним елементом цієї схеми став навмисний пропуск декількох проміжних кроків - «сліпа зона», де користувач мав інтуїтивно здогадатися про дію. Це дозволило перевірити тезу про нездатність новачків компенсувати прогалини в алгоритмі.



рис. 8. Інструкція А

Інструкція типу «В» була більш оптимізована, мала кращу послідовність. Вона базувалася на принципах мінімалізму, більш логічної послідовності. У цій версії було прибрано зайвий декоративний шум, а акцент зроблено на ієрархії ліній та більш вищій ясності кожного етапу.

Учасники працювали в ізолювано (онлайн форма), щоб уникнути ефекту навчання. Оцінювання проводилося за 5-бальною шкалою Лікерта, враховуючи критерії зрозумілості, інтуїтивності та рівня когнітивного навантаження. Результати підтвердили кардинальну різницю у сприйнятті:

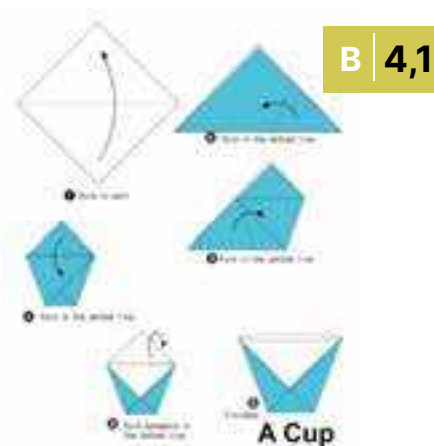


рис. 9. Інструкція В

- Робота з «Типом А» викликала фрустрацію та зупинки процесу через пропущений крок, отримавши низьку оцінку зрозумілості (3 бали) та високий показник когнітивного навантаження.
- «Тип В» забезпечив швидке виконання завдання, отримавши високу оцінку (4 бали) та підтвердивши, що мінімалізм, чіткість є критично важливою для успіху початківця.

Результати тестування чітко продемонстрували вплив якості візуалізації на процес роботи. Учасники, стикнувшись зі значними труднощами «Інструкцією А»: процес супроводжувався вимушеними зупинками, сумнівами та підвищеним рівнем когнітивного навантаження, що підтвердило гіпотезу про критичність кожного етапу для новачків. Натомість робота з оптимізованою «Інструкцією В» проходила значно впевненіше та швидше. Це довело, що дотримання принципів чіткої ієрархії, мінімалізму та логічної структури є необхідною умовою для зниження ментальної напруги та комфортного навчання. Незважаючи на те, що в обох випадках є пропущений крок.



## ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження було підтверджено гіпотезу, що головним бар'єром у засвоєнні мистецтва оригамі для початківців є не складність маніпуляцій з папером, а недосконалість традиційного комунікаційного інтерфейсу — графічної інструкції. Комплексний аналіз існуючих систем візуалізації виявив критичну проблему «експертної сліпоти», коли автори схем несвідомо пропускають проміжні мікро-етапи, що призводить до розриву логічного ланцюжка сприйняття у користувачів без попереднього досвіду.

Експериментальна верифікація довела пряму кореляцію між якістю візуальної мови та успішністю виконання завдання. Порівняльне тестування продемонструвало, що використання принципів мінімалізму, повної послідовності (без пропусків) та чіткої ієрархії ліній суттєво знижує когнітивне навантаження та мінімізує кількість помилок. Було встановлено, що для новачка критично важливою є візуалізація кожного етапу трансформації, оскільки відсутність розвиненого просторового мислення не дозволяє йому інтуїтивно реконструювати приховані дії.

Практичним результатом дослідження стала розробка вдосконаленої концепції візуальної мови, яка базується на двох інноваційних рішеннях. По-перше, впровадження фіксованої ізометричної проекції як стандарту, що дозволяє нівелювати проблему спотворення 3D-об'єкта на 2D-площині. По-друге, розробка елемента «Напівкрок» — графічного прийому, який візуалізує динаміку руху, показуючи одночасно попередній стан і початок

наступної дії. Це дозволяє перетворити статичну схему на інтуїтивний наратив, зрозумілий навіть дітям.

Апробація запропонованої методики на прикладі прототипу інструкції для моделі «Чаша» та створення відповідної веб-платформи підтвердили ефективність розробленого підходу. Нова візуальна система робить процес навчання доступним та інклюзивним, усуваючи необхідність у вербальних поясненнях та знижуючи поріг входження у світ технічного моделювання та дизайну [10].



## СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Lang R. Akira Yoshizawa: Japan's Greatest Origami Master. – USA: Tuttle Publishing, 2016. – 192 p.

2. Yoshizawa A. Origami Dokuhon II. – Tokyo: Japan Publications Trading Company, 1954. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/275366956/Akira-Yoshizawa-Origami-Dokuhon-II> (дата звернення: 05.04.2025).

3. Crompton H. Conceptual Transformation and Cognitive Processes in Origami Learning. – Bangor University, 2013. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://research.bangor.ac.uk/portal/files/7227046/PDB4731-00.pdf> (дата звернення: 05.04.2025).

4. Zhao F., Gaschler R., Kneschke A., Radler S., Gausmann M., Duttine C., Haider H. Origami folding: Taxing resources necessary for the acquisition of sequential skills // PLOS ONE. – 2020. – Vol. 15, № 10. – e0240226. – DOI: 10.1371/journal.pone.0240226. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0240226> (дата звернення: 05.04.2025).

5. Basu S. Origami art as a means of facilitating learning. – University of California, 2015. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://core.ac.uk/download/pdf/826444879.pdf> (дата звернення: 05.04.2025).

6. Ju W., Bonanni L., Fletcher R.R., Hurwitz R., Judd T., Post R., Reynolds M., Yoon J.

Origami Desk: integrating technological innovation and human-centric design // Proceedings of the 4th Conference on Designing Interactive Systems. – 2002. – P. 221–222. – DOI: 10.1145/778712.778748. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://www.researchgate.net/publication/21441435\\_Origami\\_Desk\\_integrating\\_technological\\_innovation\\_and\\_human-centric\\_design](https://www.researchgate.net/publication/21441435_Origami_Desk_integrating_technological_innovation_and_human-centric_design) (дата звернення: 05.04.2025).

7. Lang R. Lang Origami [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://langorigami.com/> (дата звернення: 05.04.2025).

8. Jackson P. Folding Techniques for Designers: From Sheet to Form. – London: Laurence King Publishing, 2011. – 224 p.

9. Engineering with Origami [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://www.youtube.com/watch?v=ThwuT3\\_AG6w](https://www.youtube.com/watch?v=ThwuT3_AG6w) (дата звернення: 05.04.2025).

10. Agrawala M., Phan D., Heiser J., Haymaker J., Klingner J., Hanrahan P., Tversky B. Designing Effective Step-By-Step Assembly Instructions // ACM Transactions on Graphics. – 2003. – Vol. 22, № 3. – P. 828–837. – DOI: 10.1145/882262.882352. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/882262.882352> (дата звернення: 05.04.2025).

Особлива подяка:  
Сергій Жабський, фотограф, Одеса.  
Instagram сторінка @photo.zhabski



# ОБРАЗИ ПРЕДСТАВНИКІВ СЕРЕДНІХ ВЕРСТВ УКРАЇНСЬКОГО НАСЕЛЕННЯ В ІЛЮСТРАЦІЯХ 2000-2025 Р. ДО ХУДОЖНЬОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Анотація:

У магістерській роботі досліджено особливості формування та візуалізації образів представників середньої верстви в книжковій ілюстрації. Проаналізовано історичні джерела, реконструкції одягу, текстові описи, що формують уявлення про цю соціальну верству. Проведено аналіз візуальних матеріалів з метою виявлення типовості, поширених спрощень та історичних неточностей у зображенні персонажів середньої верстви. На основі результатів дослідження запропоновано шляхи урізноманітнення образів середньої верстви. На основі запропонованих методів урізноманітнення створено артбук, що демонструє переосмислені образи персонажів.

Ключові слова: середня верства, історична реконструкція, типовість, переосмислення, дизайн персонажа, книжкова ілюстрація.

Abstract:

The master's thesis examines the features of the formation and visualization of images of representatives of the middle class in book illustration. Historical sources, clothing reconstructions, and textual descriptions that shape perceptions of this social group are analyzed. A study of visual materials is conducted to identify typical traits, common simplifications, and historical inaccuracies in the depiction of middle-class characters. Based on the research findings, approaches to diversifying representations of the middle class are proposed. Using the proposed methods of diversification, an art book was created to demonstrate reinterpreted character images.

Keywords: middle class, historical reconstruction, typicality, reinterpretation, character design, book illustration.

Актуальність теми.

Українська книжкова ілюстрація періоду 2000–2025 років, попри значний розвиток і зростання професіоналізму, стикається з важливою візуальною прогалиною, що стосується репрезентації середньої верстви українського населення XV–XVIII ст.

Образи українця в книжковій ілюстрації часто зводяться до двох впізнаваних полярних архетипів: селянина, що символізує народність і традиції або князя/магната, який уособлює велич, заможність та мудрість. Але суспільство того часу мало складну та багатшарову соціальну структуру, між бідними селянами та правлячою верхівкою існувала чисельна та багатоманітна середня верства – міщани, ремісники, дрібні шляхта, що мали неабиякий вплив на формування економічного, культурного та інтелектуального середовища. Ілюстратори, зображаючи образ саме цієї верстви нерідко створюють надмірно карикатурні, типові або поверхневі образи персонажів.

Якщо в сучасних українських ілюстраціях все ж постає середня верства, то її образ часто демонструється глядачу як прошарок населення, який був заможним, експлуатував селян та водночас не сильно візуально відрізнявся від образу селянина, одним з небагатьох впізнаваних елементів який вирізняв їх серед інших були гіперболізовані частини обличчя і тіла які підкреслюють їхні негативні риси та схильність до жадібності, це можна помітити на карикатурах («Куркуль, бандит та Червона армія», 1920р. [іл. 1.1]).



Іл. 1.1 «Куркуль, бандит та Червона армія», 1920р

Також образ середньої верстви часто демонструється з використанням візуальних кодів, що нівелюють їхню національну приналежність, де образи частково або повністю запозичуються з зарубіжних.

Це можна побачити на прикладі ілюстрацій О. Л. Желєзняка [іл.1.2, іл.1.3.] Таке повне або часткове запозичення образів з інших культур призводить до втрати автентичних локальних ознак.

У період формування української народної ідентичності, одяг став важливим маркером соціальної приналежності, кожен стан суспільства мав свої особливості в одязі, побуті і т.д., що відображали їхній статус і достаток, як зазначає українська науковиця Катерина Матейко[6]. Різноманітні елементи одягу, такі як: жупан, капота, кунтуш, чемерка, делія, бекеша, опанча і т.д. були притаманні для знаті і міщан, це додатково вказує на різноманіття одягу, притаманне для цієї верстви[7].

Різноманітні елементи одягу робили образ селянина і людини з середньої верстви відмінними, це не означало, що заможні люди відмовлялися від народних елементів в своєму образі, але навіть ці елементи могли зазнавати змін [9, с. 29]. Ця відмінність в одязі простих селян і людей з середньої верстви робить неможливим їхнє ототожнення.

Дослідження актуальності та шляхів урізноманітнення образу середньої верстви українців у книжковій ілюстрації 2000–2025 років є важливим кроком для розвитку українського візуального мистецтва та формування більш повного й достовірного уявлення про українське суспільство того часу.



Іл. 1.2

Іл. 1.3

Ілюстрації О. Л. Желєзняка до книги Заржицької Єліни «Як козак у морського царя служив»

Зображення заможних прошарків населення у країнах Європи

Ілюстрації на яких зображені певні нації, в той чи інший історичний період часу є частиною ідентифікації народу, його характерних рис, побуту, суспільної ієрархії. Ілюстрація не лише доповнює текст, але й здатна створювати власні наративи, впливати на емоційне сприйняття та закріплювати певні візуальні коди.

Для кращого розуміння проблематики типового зображення образів українців середньої верстви, і пошуку шляхів урізноманітнення, було розглянуто приклади візуалізації соціальної ієрархії у інших культур. Для аналізу було обрано ілюстрації англійських художників. Королів на ілюстраціях їх зображують підкреслено вишукано, в дорогих елементах одягу. В той час звичайних англійців зображують у простішому, пратичному одязі. Представників середньої верстви зображують у дорожчих тканинах, в порівнянні з селянами. Різноманіття образів і елементів гардеробу вказує на багатшаровість цього соціального прошарку.

**ПРОБЛЕМА ДОСЛІДЖЕННЯ ПОЛЯГАЄ У ВІДСУТНОСТІ РОЗРОБЛЕНИХ РІЗНОМАНІТНИХ ВІЗУАЛЬНИХ ХАРАКТЕРИСТИК УКРАЇНСЬКОГО СЕРЕДНЬОЇ ВЕРСТВИ В СУЧАСНІЙ КНИЖКОВІЙ ІЛЮСТРАЦІЇ, А ТАКОЖ У СХИЛЬНОСТІ ІЛЮСТРАТОРІВ ДО ІСТОРИЧНО НЕ ДОСТОВІРНОГО, СПРОЩЕНОГО ТА КАРИКАТУРНОГО ЗОБРАЖЕННЯ ЦЬОГО СОЦІАЛЬНОГО ПРОШАРКУ.**

## ОСОБЛИВОСТІ ЗОБРАЖЕННЯ СОЦІАЛЬНОЇ ПРИНАЛЕЖНОСТІ ТА СТАТУСУ УКРАЇНЦІВ

У період з 2000 до 2025 роки активно створювались різноманітні ілюстровані видання які містили в собі персонажів які були створені на основі історичних уявлень про українців.

Протилежним але менш популярним образом постають князі, королі та пани. Якщо князі та королі не піддавалися певній стеріотипізації, то пани, через те, що період їхнього існування припадав на більш пізніші часи і переважно описував людей які наживаються на чужій праці, і були певними експлуататорами селян набули певної негативної конотації. Зараз панів зображують як прояв чогось буржуазного, художники часто відмовляються від історично достовірних даних, зображаючи панів як в радянських карикатурах, без будь-якої приналежності до України. В сучасних ілюстраціях, спектр соціальних ролей і типажів поступово звівся до одного узагальненого, часто карикатурного образу, який не відображає її реальної складності і структури.

Як зазначає Василь Балушок, і досі серед українців існує стереотипне уявлення про українців лише в контексті села. Українські митці і зараз часто черпають натхнення саме з українського селянства[1].

На ілюстраціях авторства Желєзняка з книги «Як козак у морського царя служив» можна побачити, як заможнішого українця зображують ідентичним до європейської знаті, його образ постає негативним, він є жадібним і жорстоким, його риси є гіперболізованими, які в свою чергу підкреслюють його негативний характер[іл.1.3]. Незважаючи на те, що цей персонаж є українцем, його образ наслідок європейські зразки вбрання. Головним є розуміння, що даних про те, що заможніші українці носили виключно зарубіжний одяг, а не якісь окремі елементи чи деталі не має, адже це було характерно лише для шляхтичі

## СПОСОБИ ТВОРЕННЯ ОБРАЗУ

Важливою частиною роботи є виявлення типовостей в зображенні українців середньої верстви, для подальшого його подолання. Важливим аспектом, на який також зверталася увага став контекст, тобто сюжет книги, чи відповідав персонаж в першу чергу прописаному книжковому образу, і якщо персонаж не маючи якогось певного прописаного типового образу, в результаті на ілюстрації виглядає стереотипно, це бралось до уваги.

**Для подальшого дослідження було зібрано бібліотеку книг, яка містить в собі 15 книг, які розраховані на різну вікову аудиторію, і мають різні жанри.**

Оскільки темою дослідження є саме середня верства, розглядатимуться образи представників цього соціального стану, та відслідковуватимуться закономірності в творенні їх образів.

Ці образи схильні до іронії та історичної недостовірності, де заможний українець зображується або як примітивний сільський багатій або як карикатурний європейський «буржуа» із гіперболізованими, часто негативними рисами. Пластичні засоби в такій ілюстрації часто акцентують на негативних моральних якостях, замість того, щоб відобразити соціальну складність, освіченість чи міжнародні зв'язки. У результаті, складний і багаточаровий клас, який був рушієм економіки та культури, зводиться до спрощених фігур.

Було розглянуто 8 чоловічих персонажів, 6 з 8 мали карикатурні та гіперболізовані риси, 4 з них мали селянські образи, які не вказували на їх статус, інші 4 мали запозичені образи з інших культур [іл.1.4, іл.1.5, іл.1.6]. З 5 розглянутих жіночих персонажів 2 були в селянському вбранні, а інші 3 мали запозичені або вигадані образи.

Існує помітна уніфікація з селянським образом, карикатуризація та надання персонажам гротескних, негативних рис або ж копіювання образів середньої верстви з образів представників середньої верстви з країн Європи або інших культур.



Іл. 1.4



Іл. 1.5



Іл. 1.6

Ілюстрації О. Л. Железняка до книги Заржицької Еліни «Як козак у морського царя служив»



Іл. 1.7. Жіночі головні убори

## РЕКОНСТРУКЦІЯ ОБРАЗУ

### СЕРЕДНЬОЇ ВЕРСТВИ

Середня верства – це соціальна група в суспільстві, яка займає проміжне положення між вищими верствами (дуже заможними) та нижчими верствами (бідними), характеризуючись певним рівнем доходу, власності, освіти та професійної діяльності. Ця група складається з людей, які мають стабільну роботу, але не належать до найзаможніших, а також з представників вільних професій та власників невеликих підприємств. Українські представники середньої верстви діляться на такі категорії:

- Міщанство(бюргерство) – до бюргерства, або середньої за рівнем заможності частини міщанства, належали майстри й більшість купецтва. Вони були проміжним прошарком між бідними міщанами(плебсом) і дуже заможною елітою міста(патриціатом).
- Цехові майстри – кваліфіковані ремісники, які мали власні майстерні.
- Дрібна шляхта (особливо на Правобережжі та Західній Україні) – це був прошарок шляхти, яка не мала великих маєтків, а часто володіла лише невеликими земельними ділянками, які обробляла самостійно або за допомогою кількох кріпаків. Їхній спосіб життя міг бути близьким до заможних селян або міщан, але одночасно, вони зберігали шляхетські привілеї та гонор.

Об'єднувало їх те, що вони мали певний рівень особистої свободи, економічної самостійності та соціального статусу, що дозволяв їм займати проміжне становище між елітою та селянами. Для відтворення історично достовірного образу середньої верстви українського населення розглядалася різноманітні тексти, реконструкції вбрання тощо.

Одяг міщан формувався під впливом їхніх повсякденних умов життя і специфіки професійної діяльності, достатку та віку. Це в свою чергу створювало різкі відмінності в їхньому образі від селянського[6].

Верхній одяг міського населення мав свої характерні риси, про що також свідчить і розмаїття його назв: жупан, капота, кунтуш, чамерка, опанча і багато інших[9][іл.1.7, іл.1.8, іл.1.9].

Дрібна шляхта намагалася наслідувати моду заможнішої шляхти та козацької старшини, але з використанням менш дорогих матеріалів. Вони прагнули відрізнятись від селян, що проявлялося у виборі не домотканих, а купованих тканин (навіть якщо вони були недорогими), відсутності вишивки, характерної для селянського строю, та перевазі певних фасонів. Одяг дрібної шляхти був балансом між прагненням до статусного вбрання та реальними економічними можливостями, що робило його дещо схожим на міщанський, але з акцентом на традиційні шляхетські фасони та символи[2].

Одяг майстрів і ремісників, хоч і мав спільні риси з міщанським, вирізнявся практичністю та представницькістю, адже їм необхідно було постійно подорожувати та викликати довіру. Також в них був широкий доступ до різноманітних тканин.



Іл. 1.9. Міщанка. Джерело: [https://kampot.org.ua/history\\_ukraine/kozactvo/](https://kampot.org.ua/history_ukraine/kozactvo/)



Іл. 1.8. Міщанин. Джерело: [https://kampot.org.ua/history\\_ukraine/kozactvo/](https://kampot.org.ua/history_ukraine/kozactvo/)

Отже, український Середня верства XV-XVIII століть, вирізнявся своїм унікальним стилем, що поєднував елементи розкоші та практичності, доступні завдяки їхньому достатку та доступу до різноманітних купованих тканин. Хоча у певних представників середньої верстви гардероб міг зазнавав значних іноземних впливів (східних та західноєвропейських фасонів і матеріалів), він все ж зберігав певні українські елементи.

## НОВІ ВІЗУАЛЬНІ РІШЕННЯ У ТВОРЕНІ ПРИВАБЛИВОГО ОБРАЗУ ЗАМОЖНИХ УКРАЇНОК ТА УКРАЇНЦІВ

Демонстрація різноманітних функцій та ролей персонажів

Щоб уникнути цієї типовості можна створити більш достовірні, глибокі і цікаві візуальні образи українських панів можна виокремити такі шляхи урізноманітнення зовнішності:

- Різноманіття комплекцій;
- Індивідуальні риси обличчя;
- Вікові особливості;
- Жінка як повноцінний представник середньої верстви;
- Складність внутрішнього світу та моральні дилеми;
- Поєднання зарубіжних впливів та українського як частина професійної діяльності або зв'язків з іншими культурами;
- Урізноманітнення професій;
- Історично відповідні образи.

Урізноманітнювати, переосмислювати образи середньої верстви можна і потрібно.

Для урізноманітнення були виділені пункти, які можуть бути інструментом для подальшої розробки не типових образів персонажів, вже згаданого соціального стану.



## ПОЄДНАННЯ УКРАЇНСЬКИХ АВТЕНТИЧНИХ РИС ТА ЗАРУБІЖНИХ ВПЛИВІВ У ТВОРЕННІ ОБРАЗУ ПЕРСОНАЖА

Персонаж може мати в дизайні елементи зарубіжного одягу, що додатково розкриватиме його, наприклад як торговця тканинами з інших країн, які стали частинкою і його власного образу. Або ж ці елементи і впливи можуть демонструвати, що персонаж має якісь зв'язки або корені з інших країн, але при цьому персонаж має залишатися українцем, і мати впізнавані елементи українськості. Середня верства, особливо міські жителі, купці, ремісники, інтелігенція, мали безпосередній доступ до імпортованих товарів, тканин, меблів, предметів побуту, а також до освітніх і художніх трендів Європи та Сходу. Це створювало унікальний синтез, який не був ані «чисто селянським», ані «чисто аристократичним».

Інтер'єр міського будинку міг включати німецькі гравюри, польські меблі, перські килими, та загалом поєднувати різноманітні зарубіжні елементи.

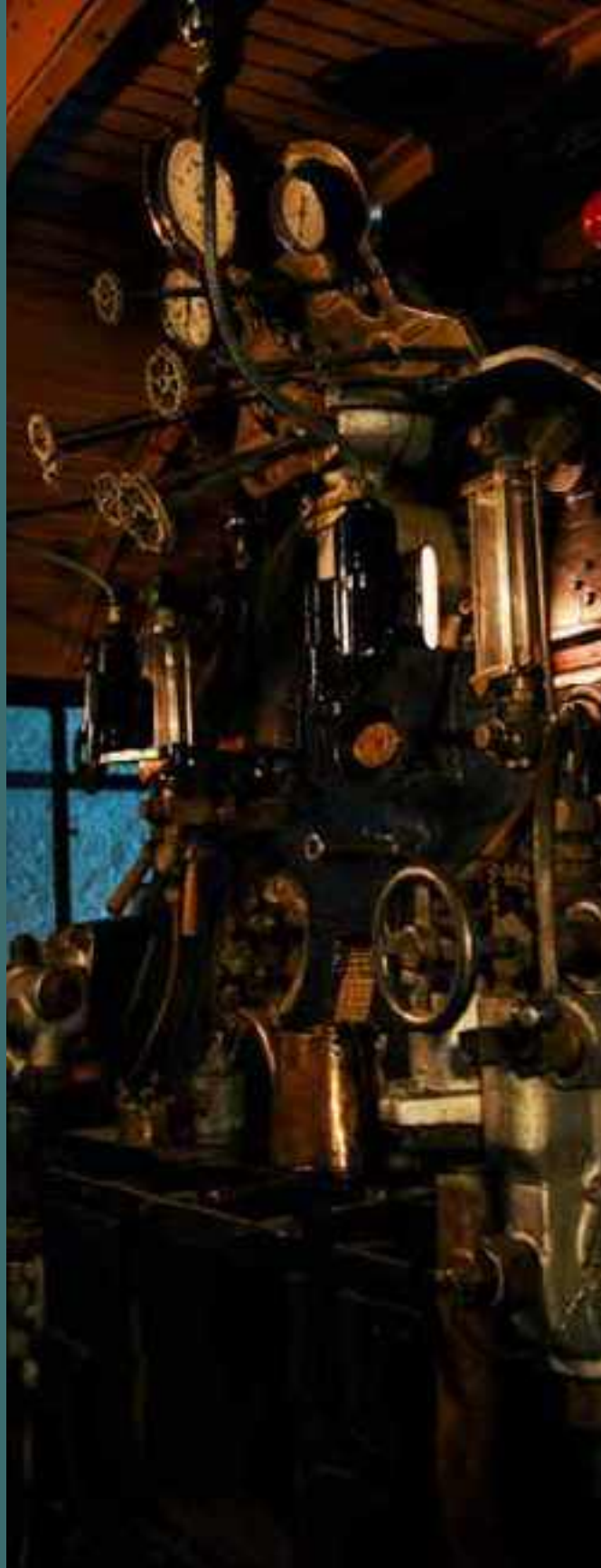
Для того, щоб персонаж залишався чітко ідентифікованим як українець, попри інкорпорацію іноземних елементів, варто навіть при використанні іноземних тканин, залишати крій або спосіб носіння відповідним до місцевих традицій. Можна використовувати специфічні українських головних уборів, локальних елементів оздоблення або конкретних етнографічних деталей.

## НЕСПОДІВАНЕ ЗІСТАВЛЕННЯ МІСЦЯ, ЧАСУ ТА ОБСТАВИН ПЕРЕБУВАННЯ ПЕРСОНАЖА

Такий підхід передбачає навмисний відхід за межі звичних історичних контекстів у яких існувала українська середня верства, і перенесення їх у нетипові хронологічні межі, середовища і т.д. Це дозволяє не лише уникнути повторення традиційних шаблонів, а й відкриває можливість для створення нових, більш динамічних і незвичних візуальних рішень.

Зображення історичних персонажів у сучасному просторі може бути одним з форм цього підходу. Наприклад образ українського міщанина може бути адаптованим до реалій XXI ст., при цьому зберігаючи ключові елементи одягу які надавали б персонажу впізнаваності, характерні деталі чи стилістичні засоби, але видозмінені, переосмислені під впливом сучасних реалій та технологічних впливів. Це також робить образ цієї верстви більш актуальним у наш час.

Іншим варіантом урізноманітнення є поєднання історичного образу середньої верстви з різними художніми жанрами або субкультурними естетиками. Наприклад інтеграція персонажів у світ стімпанку, біопанку, соларпанку та інших, створює нові можливості. У таких умовах традиційні елементи костюма чи атрибутів можуть зазнавати змін і бути переосмисленими: верхній одяг набуває механізоаних елементів, з'являються різні інструменти і деталі в образі.



## ІНШИМ ВАРІАНТОМ УРІЗНОМАНІТНЕННЯ Є ПОЄДНАННЯ ІСТОРИЧНОГО ОБРАЗУ СЕРЕДНЬОЇ ВЕРСТВИ З РІЗНИМИ ХУДОЖНИМИ ЖАНРАМИ АБО СУБКУЛЬТУРНИМИ ЕСТЕТИКАМИ.

Іншим варіантом урізноманітнення є поєднання історичного образу середньої верстви з різними художніми жанрами або субкультурними естетиками. Наприклад інтеграція персонажів у світ стімпанку, біопанку, соларпанку та інших, створює нові можливості. У таких умовах традиційні елементи костюма чи атрибутів можуть зазнавати змін і бути переосмисленими: верхній одяг набуває механізоаних елементів, з'являються різні інструменти і деталі в образі.



## ЩЕ ОДНИМ ВАРІАНТОМ Є РОЗМІЩЕННЯ ПРЕДСТАВНИКІВ СЕРЕДНЬОЇ ВЕРСТВИ У СВІТІ ПОСТАПОКАЛІПТИКИ, ФУТУРИСТИКИ ЧИ ІНШИХ АЛЬТЕРНАТИВНИХ ВАРІАНТАХ.

Розміщення персонажу у світі глобальної катастрофи, чи серед високотехнологічних мегаполісів дозволяє проявити пластичність та адаптивність історичного образу. Варіативність образів, професій, особистостей та походжень є дуже широким, що дозволяє створювати незвичні комбінації і виходити за рамки типовостей.





## ВИСНОВКИ

В результаті дослідження було проаналізовано ілюстрації 2000-2025р. до художньої літератури де фігурували персонажі, які були представниками середньої верстви українського населення XV– XVIII століття. Та помічено певну проблематику в демонстрації цієї верстви, вона або уникалась або була типовою і не відповідала історичним реаліям того часу.

Проаналізувавши ілюстрації було відслідкувано певну типовість. Персонажі з середньої верстви часто постають перед глядачем як типові пани, з гіперболізованими рисами, жадібними, дурнувачами, одяг яких часто не відрізнявся від селянського. Інші варіанти демонстрації образу цієї верстви включали в себе тих же жадібних панів, але з повністю запозиченими європейськими образами, або образами які просто були не відповідними до історичних. У результаті візуальний образ середньої верстви позбавлений глибини, історичної точності та національної ідентичності, а отже — не відображає реальної соціальної структури. Тому важливим було дослідити і запропонувати нові шляхи урізноманітнення цього образу.

Історичні реконструкції, тексти та ілюстрації стали джерелом для відтворення історично відповідних образів. Було охарактеризовано, які саме прошарки населення відносились до середньої верстви, який одяг був їм притаманний. Всі вони мали певні елементи одягу та атрибути, які варіювались залежно від способу життя, віку, статі і т.д.

На основі дослідження було запропоновано шляхи урізноманітнення типових образів: демонстрація різноманіття функцій та ролей; різноманіття комплексцій; індивідуальні риси обличчя; вікові особливості; відповідність історичним джерелам в творенні образу; поєднання традиційного та запозиченого; несподіване зіставлення місця, часу та обставин перебування персонажу.

Отже, маючи на меті створити нетиповий образ представника середньої верстви можна використовувати запропоновані раніше методи урізноманітнення. Експериментування з формами, атрибутикою, історичними образами і т.д. дозволить створити унікальний образ, який відновлюватиме спотворене бачення соціальної ієрархії того часу. Нетипові образи, міщани, ремісники, торговці, майстри допомагають повернути національній культурі втрачену цілісність. Дослідження цієї проблеми є важливим, оскільки її ігнорування призводить до формування хибних уявлень про минуле та спрощеного сприйняття власної культури. Таким чином, це сприяє створенню повнішої та достовірнішої картинки суспільства та формуванню якісних візуальних стандартів і підтримці розвитку української ілюстрації

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ

### ДЖЕРЕЛ

1. Балушок В. Чи є українці «селянською нацією»? Ще один живучий міф. Дзеркало тижня. URL: <https://zn.ua/ukr/CULTURE/chi-je-ukrajintsi-seljanskoju-natsijeju-shche-odin-zhivuchij-mif-.html> (дата звернення: 27.04.2025).
2. Головний убір – «паспорт» української жінки. Spadok.org.ua. URL: <https://spadok.org.ua/narodna-vyshyvka-i-vbrannya-golovnyy-ubir-pasport-ukrayinskoji-zhinky> (дата звернення: 15.06.2025).
3. Заржицька Е. Як козак у морського царя служив. Харків : Юнісофт, 2016. 64 с.
4. Корній Д. Чарівний звірслов українського міфу. Птахи. Харків : Віват, 2024. 432 с.
5. Корній Д. Чарівні істоти українського міфу. Домашні духи. Харків : Віват, 2019. 352 с.
6. Матейко К. Народний одяг XIX – початку XX ст. частина друга. Журнал ukr.sovfarfor. URL: <https://ukr.sovfarfor.com/dekorativno-prikladne-mistectvo/odjag/273-narodnij-odjag-xix-pochatku-xx-st-chastina-druga.html> (дата звернення: 15.06.2025).
7. Матейко К. Український одяг XIV – XVIII ст. Журнал ukr.sovfarfor. URL: <https://ukr.sovfarfor.com/dekorativno-prikladne-mistectvo/odjag/271-ukranskij-odjag-xiv-xviii-st.html/> (дата звернення: 15.06.2025).
8. Українські народні казки. Золота колекція. Харків : Перас, 2017. 224 с.
9. 56. Український народний стрій XIV– XVIII ст. StudFiles. URL: <https://studfile.net/preview/2277814/page:29/> (дата звернення: 15.06.2025).





## **Відображення болю на межі з красою в концептуальній фотографії на прикладі творчості корейського фотографа Чо Гі-Сока**

### **Анотація**

У магістерській роботі розглянуто феномен відображення болю на межі з красою в мистецтві. За допомогою теорій Юнга, Фрейда та Пірса проаналізована творчість південнокорейського фотографа Чо Гі-Сока, який є найяскравішим сучасним прикладом роботи з темою поєднання болю та краси. Піднята тема естетизації страждань в контексті України та чутливість українців до подібних сюжетів. Результати дослідження впровадженні в двох серіях фотографій, одна з яких була створена використовуючи методи Чо Гі-сока та друга напротивагу їй – без. Проект відобразив нечитабельність естетизації болю в українському медіа просторі.

**Ключові слова:** мистецтво, фотографія, краса, біль, Чо Гі-сок.

## **Depiction of pain bordering beauty through conceptual photography: Case study of works by Korean photographer Cho Gi-Seok**

### **Abstract**

The master's thesis presents the research on the phenomenon of pain and beauty intersecting in art. The work of the South Korean photographer Cho Gi-Seok, who is the most striking contemporary example of exploring the theme of merging pain and beauty, has been analyzed through the theories of Jung, Freud, and Peirce. The issue of the aesthetization of suffering is examined in the Ukrainian context, along with the particular sensitivity of Ukrainians to such subjects. The results of the research have been implemented in two series of photos: the first one was created using Cho Gi-Seok's methods, and the second – in deliberate contrast – without them. The project revealed the illegibility of the aesthetization of pain within the Ukrainian media space.

**Keywords:** art, photography, beauty, pain, Cho Gi-Seok.

Сучасний світ сповнений напруги: війни, екологічні катастрофи та соціальна нерівність породжують біль і страждання, які люди часто приховують. В Україні це особливо гостро відчувається через російсько-українську війну, що спричинила колективні травми.

У такі моменти мистецтво стає інструментом аналізу реальності та трансформації особистих переживань. Митці виражають інтимні страхи й біль у театрі, літературі, музиці, кіно та візуальному мистецтві. Фотографія, завдяки цифровій епосі, є найпоширенішою: від документальних знімків з фронту до концептуальних, що ховають жах за естетичною картинкою.

Творчість корейського фотографа Чо Гі-сока – яскравий приклад естетизації болю в сучасному мистецтві. Його концептуальні роботи поєднують ніжність і красу з елементами страждань, відображаючи внутрішні конфлікти суспільства: зовнішню гармонію та прихований біль. Це резонує з реальністю соціальних мереж, де за привабливими образами часто криються психологічні чи соціальні проблеми.

Але постає питання чи читатиметься біль в естетичному чи гламурному зображенні, якщо зважати на український контекст? І що загалом вважається красою, чи можливо її додати, як інгредієнт у свої мистецькі проекти?

## Поєднання болю та краси в культурі та мистецтві

Одним із перших, хто спробував пояснити, чому люди знаходять задоволення у спогляданні болю та страждань, був Аристотель. У своїй праці «Поетика» він знайомить нас з концепцією катарсису, стверджуючи, що трагедія викликає у глядача почуття страху і жалю, які очищають його душу. Аристотель також наголошував, що споглядання страждань на сцені дозволяє людині безпечно пережити ці емоції, що приносить їй емоційне полегшення та естетичну насолоду [1].

У європейській філософії ідею естетичного задоволення від болю розвинув Едмунд Берк у своїй праці «A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful». Берк відокремлює піднесене (sublime), яке він пов'язує з почуттями жаху, болю і смерті, які виникають при спогляданні небезпечного. Берк пояснює, що піднесене приносить насолоду, коли ми спостерігаємо ці явища на безпечній відстані, адже в такому випадку страх не загрожує нам, а тільки розвиває уяву [2].

Японська культура пропонує декілька концепцій, які об'єднують в собі біль та красу. Однією з них є моно-но аваре – «чутливість до швидкоплинності», що виражає усвідомлення непостійності та сумну вдячність за швидкоплинне та ефемерне.

Ця ідея виникла у японській літературі та мистецтві ще в період Хейан (794-1185) і стала центральною для розуміння японської естетики [12].

Передсмертна японська поезія (jisei), яку складали самураї перед смертю, є наступним прикладом естетизації болю. Ці вірші, зазвичай написані у формі хайку чи танка, відображають момент переходу до смерті, знаходячи красу в останніх моментах. Цей звичай особливо був популярний серед буддистських ченців і самураїв. Деякі люди вважали, що сенс цієї поезії в заспокоєнні душі або у тому, щоб залишити її в якості притчі чи заповіту [3].

Ще однією японською концепцією є вабі-сабі, яка вбачає красу в недосконалому, тлінності та простоті [13]. Наприклад, тріщина на старій чаші чи потерта поверхня дерева сприймаються як символи часу і недосконалої, що мають свою унікальну красу. У міру розвитку фрази «вабі» почали перекладати на щось подібне до «вдячності за простоту або природний стан».

Також ідеї вабі-сабі перевертаються з кінцугі – японським мистецтвом реставрації кераміки золотом, що підкреслює красу недоліків. Цей концепт про те, як біль може бути трансформований у красу через прийняття недосконалої та про важливість відновлення себе після важких життєвих ситуацій [14].

Із психологічної точки зору, поєднання болю та краси можна пояснити через мазохізм – коли людина отримує емоційне чи фізичне задоволення від страждань. Це може бути пов'язано із прагненням до сильних емоційних переживань, які дозволяють людині відчути себе живою, або ж навпаки способом придушити один біль іншим.

Відомий психоаналітик Зигмунд Фрейд вважав, що людьми керують дві первинні сили: інстинкт життя (Ерос) та інстинкт смерті (Танатос). Фрейд вперше ввів цю концепцію Танатоса у своєму есе «По той бік принципу задоволення». Він теоретизував, що люди тягнуться до смерті та руйнування, заявивши, що «метою всього життя є смерть» [9].

Іншим психологічним феноменом є синдром Стендала, коли естетичне переживання від краси стає настільки сильним, що викликає фізичний дискомфорт, наприклад, запаморочення, прискорене серцебиття чи навіть галюцинації [6].

## Тенденції сучасної фотографії

Фотоіндустрія у 2025 році є місцем, де переплітається минуле, інновації та прагнення до автентичності, відображаючи зміни у нашому суспільстві та культурі.

Одним із ключових напрямів є використання технологій, таких як штучний інтелект, доповнена та

віртуальна реальність. Фотографи починають використовувати ШІ для автоматизації процесу [5].

Водночас зростає попит на автентичність і щирість: фотографи зосереджуються на легких чистих композиціях, природному освітленні та щирих моментах, прагнучи передати справжність емоцій і людських історій [8].

Поряд із цим повертається ностальгія за минулим, що проявляється у теплих тонах і ретро-стилі, поєднуючи минуле із сучасністю [5].

Творчий шлях фотографів сьогодні складний через перенасичений ринок. Багато хто починає з невеликих проєктів, формуючи портфоліо як історію свого унікального стилю. Фотографи ретельно відбирають знімки, групують за категоріями (фешн, стріт-стайл, комерція) та додають контекст. Ключовим є зв'язок з моделями для створення комфортної атмосфери та щирої передачі емоцій. Митці прагнуть співпраці з брендами та журналами (Vogue, Dazed), але виділяють час на особисті проєкти для експериментів. Пошук стилю часто починається з наслідування, але переходить до самовираження на основі особистого досвіду та культурного контексту. У фешн-фотографії 2025 року домінують теми індивідуальності, персоналізації та автентичності: постановочні сцени поєднуються

з candid-моментами. Популярні сміливі яскраві кольори (червоний, лаймовий) для емоційності, а також монохром (чорно-біле) для художньої виразності. Технології, як зйомка фото/відео на смартфони з професійними об'єктивами, додають доступності та експериментів.

Особливо зараз виділяється східноазійська фотографія, з її унікальним поглядом на красу, гармонію та сюрреалізм, де поєднуються яскраві кольори, природні елементи та культурні мотиви.

Якщо західна фотографія часто тяжіє до комерційної виразності чи драматичних постановок, азіатський стиль зосереджений на гармонії, символізмі та естетиці повсякденного. Фотографи, як Ло Ян із Китаю, фіксують «недосконалу» красу свого покоління, досліджуючи сучасну жіночність через портрети [іл. 1, 2].



Іл. 1, 2 фото зроблені Ло Ян

Леслі Чжан вміло використовує іконографію кінця ХХ – початку

ХХІ століття, яка є натхненною мандаринською та кантонською попкультурою, для того щоб передати романтизовану красу буденності [іл. 3, 4].

Малазійська фотографиня Чжун Лін поєднує природу, сюрреалізм і культурне розмаїття, створюючи кінематографічні образи, що підкреслюють східну красу через близькі портрети та мотиви океану й квітів [іл. 5, 6].

Китайська фотографиня із Британії Александра Ліс, яка вперше увірвалася в сферу зі своєю серією «Boys of Hong Kong» [іл. 7], досліджує людську ідентичність через антропологічний підхід, як у проєкті Me + Mine [іл. 8], де вона зняла 44 оголені портрети жінок через Zoom, щоб показати їхнє ставлення до власного тіла

Південнокорейська фотографиня Ханна Мун, яка працює у Лондоні, вносить у свої роботи увагу до культурних деталей, співпрацюючи з великими брендами [іл. 9, 10]. Вона також відома своїми мрійливими, сюрреалістичними зображеннями, що досліджують теми ідентичності, жіночності та людського буття.

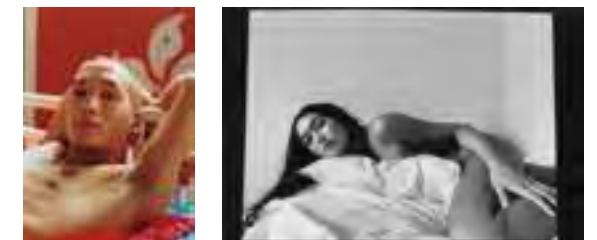
Кореєць Рала Чхве фотографує те, що переживає, і виражає свої почуття та емоції за допомогою кольорів та персонажів. Він говорить про те, як хоче, щоб його фотографії втілювали суперечливі емоції, до прикладу самотність і тепло. Багато сюжетів з героями сфотографованими ззаду [іл. 11].



Іл. 3, 4 фото зроблені Чжун Лін



Іл. 5, 6 фото зроблені Леслі Чжан



Іл. 7, 8 фото зроблені Александрою Ліс



Іл. 9, 10 фото зроблені Ханною Мун

Сам автор пояснює це тим, що хотів відобразити не лише зовнішню сторону, а й її внутрішню, Рала хотів видалити всі зовнішні елементи та виразити природну красу людини [11].

Токійська фотографиня із Китаю Сьов Сьов Кон у своїх роботах зображує впевнених жінок, що не бояться потурати своїй сексуальності та обжерливості [15]. Для вираження почуттів вона зазвичай застосовує не метафори чи символи, а персонажів. Скандальна серія «Father», через яку акаунти авторки були заблоковані, розказує про дівчину, яка помстилася своєму батьку і вбила його [іл. 12]. У фото Сьов Сьов можна побачити багато крові, бризки якої не тільки стікають по героях сюжетів, а і розбризкуються навколо у потужних сплесках.

Східноазіатська фотографія часто звертається до природи як символу – квіти, метелики чи вода стають не просто декораціями, а частиною наративу, що передає емоції та філософські ідеї, створюючи медитативний погляд на красу, що контрастує із західною тенденцією до глянцевої ідеалізації [7].

## Творчість Чо Гі-Сока

Цей унікальний підхід яскраво проявляється у творчості Чо Гі-Сока, [іл. 13]. корейського фотографа, чия робота стала прикладом східноазіатської естетики, що гармонійно поєднує протилежності.

Чо часто звертається до особистого досвіду у своїй роботі. «У мене завжди була ця первісна потреба самовиражатися, і я ніколи не вагався це робити», – каже він, згадуючи, як дитячі травми, зокрема булінг, вплинули на його творчість [4]. Почуття ізоляції та розгубленості, які він пережив, стали основою для багатьох проєктів, де він досліджує ідентичність і емоції. Його моделі часто зображені зі сльозами, але без явних емоцій на обличчі: «Сльози – це найпряміший спосіб вираження ваших почуттів», – пояснює Чо, додаючи, що вони можуть передавати як сум, так і щастя



Іл. 11 фото зроблене Рала Чхве



Іл. 12 фото зроблене Сьов Сьов Кон



Іл. 13 Чо Гі-Сок

чи біль. У серії Humanoid він поєднує природу і технології, розмірковуючи про те, що формує людину у сучасному світі [10].

Його фотографії, ретельно вибудовані за допомогою м'якого світла, приємних кольорів, реквізиту та декорацій, мають сюрреалістичний характер, перетворюючи моделі на фантастичних персонажів.

Натхнення Чо черпає з двох джерел: інтернету, який він називає визначальним для свого покоління, і блошиних ринків, де він знаходить антикваріат і несподівані предмети.

Біографічний та культурний контекст суттєво впливають на творчість Чо. Він виріс у Південній Кореї, де багатовікова традиція переплітається з історичними травмами – японською колонізацією (1910–1945) та Корейською війною (1950–1953). Ці колективні травми, за Юнгом, проявляються як архетипи колективного несвідомого, а за Фрейдом – як повторювальний імпульс травми.

Особливо важливим є дитячий досвід булінгу, про який Чо відкрито говорить в інтерв'ю. Переживання ізоляції та сумнівів в ідентичності стали джерелом тем самотності, дуалізму особистості та пошуку себе. Ці травми, за Фрейдом, сублимуються в мистецтво як захисний механізм, а за Юнгом – сприяють процесу індивідуалізації: пошуку справжнього "Я" через творчість.

Відмова від університету на користь самостійної кар'єри стала актом бунту проти соціальних норм та "Над-Я", дозволяючи балансувати між несвідомими бажаннями ("Воно") та зовнішніми обмеженнями.

Еволюція стилю Чо – від імітації улюблених фотографів до автентичного голосу – ілюструє подолання юнгівської "персони" (соціальної маски). Як графічний дизайнер та арт-директор (співпраця з Gentle Monster), він спрямовував внутрішні конфлікти в творчість, досягаючи психологічної рівноваги.

## Семіотика серій «Love and Hate» та «These Days»

Серії «Love and Hate» та «These Days» (2024) здобули значний резонанс в Instagram митця завдяки дуальності емоцій і сучасних проблем. Елементи цих серій (шипи, кров, сльози, маски і тд.) повторюються з попередніх робіт, що підкреслює факт того, що Чо Гі-Сок повторює свої методи останні роки. Аналіз проведений за семіотикою Чарльза Пірса: репрезентації/знака (візуальний образ), об'єкта (те, що позначається, до прикладу дія чи концепція) та інтерпретанта (результат інтерпретації знака в свідомості людини). Знаки класифікуються як ікони (за схожістю), індекси (за причинно-



наслідковим зв'язком) та символи (знаки, значення яких встановлені за домовленістю). Ця структура підходить для аналізу серії, де візуальні елементи підштовхують на інтерпретацію емоцій та подій.

Серія «Love and Hate» (18 парних зображень + 1) досліджує токсичні стосунки через контраст ніжності й страждань.

У зображеннях домінують мотиви краси (ніжні кольори, квіти, пелюстки, м'яке світло – ікони ефемерності та гармонії) в контрасті з болем (кров, шипи, сльози, рани – індекси страждання).

Образи стосунків (обійми, поцілунки, доторки, нитки) передають динаміку токсичності, а сюрреалістичні деталі (змії з рота, маски, розрізані обличчя, деформовані сльози/троянди, голки, скелети, стріли Купідона) – гібридні знаки, що провокують на інтерпретацію.

Ключові інтерпретанти: ізоляція, ілюзія близькості, аб'юзивність, відчай, напруга, холодність, трагедія ніжності, самотність. Загалом серія відображає складність людських стосунків як переплетіння краси, суму та руйнівної любові, використовуючи семіотику для нескінченної інтерпретації.

Серія «These Days» (2024) Чо Гі-Сока складається з 20 парних

зображень і фокусується на підліткових травмах – самотності, інакшості, булінгу, соціальному тиску та впливі соцмереж.

Основні мотиви: розколоті серця-маски з усмішкою (символ фасадності), дівчина в позі ембріона всередині серця, тріщини, криваві сльози (індекси внутрішньої травми); шипи на губах під час поцілунку, пластирі (індекси токсичної близькості та попередніх ран); червоні нитки, що впиваються в шкіру, ножиці для волосся, дзеркало примусової рефлексії (індекси насильства, ув'язнення та сорому); гілка/свічка на голові (символи жертви та втрати себе); емодзі-серця від телефону, крила популярної дівчини, розбите скло (символи цифрової ідеалізації та розколу особистості); пігулки, розірвані фото як пазл (індекси виснаження та втрати автентичності).

Ключові інтерпретанти: депресія, вразливість, ізоляція під тиском однолітків, ідеалізація в інтернеті проти реальної самотності, відчай і безпорадність, ілюзія близькості в епоху соцмереж, примус грати ролі.

Серія підкреслює розкол між реальністю та цифровим світом, складність зв'язків з елементами контролю та насильства, емоційну атмосферу від ніжності до тривоги й відчаю, резонуючи з переживаннями сучасної молоді.



## Висновки

Детальніше занурившись в проєкти Чо Гі-Сока та проаналізувавши їх за теорією Пірса стало зрозуміло, що його методи доволі пафосні та примітивні, які до того ж не складно повторити, що і спровокувало хвилю появи митців, що його копіюють.

Хоч роботи Гі-сока є багатими на бездоганні реквізити і сет-дизайн, вони часто повторюють один і той самий наратив, що рано чи пізно втомить фанатів та потенційних роботодавців.

На момент 2025 його методи не є чимось новим і незвичним, його фотографії дотягнуті до ідеалу, ніби він боїться допуститися найменшої помилки. Звісно можна спробувати попрацювати в його напрямку, наслідувати його. Адже люди люблять і люблять подібне, це точно принесе вам лайки. А можна спробувати піти іншим шляхом, говорити глибше, через емоції, намагатися знайти щось своє. Так можливо ваша творчість не буде такою популярною, можливо вона не буде так сильно цінуватися людьми з інтернету. Проте життя у нас одне і потрібно робити те, що важливо вам, те що говорить від вас.

Якщо ж повертатися до питання чи працюють методи Чо в контексті сучасної України – відповідь ні. Це було доведено в практичній частині дослідження.

На жаль стиль Чо може виглядати як глузування над людьми, які проходять через біль від втрати і не викликає симпатії у пересічного українського користувача Instagram.

Тож відмовившись від методів Гі-сока, ми скоріш за все відмовляємося і від позначок «мені подобається», які вони принесуть на різних платформах мережі інтернет. Проте ми отримуємо дещо більше – щирість та чутливість до болючих тем. Повага до почуттів людей та етичність стає ціннішою у нашому випадку.

Але що тоді на рахунок краси? Як її додати до свого проєкту і чи взагалі потрібно це намагатися зробити? Можливо вона вже закладена в ньому з самого початку? У простоті як говорить японська концепція вабі-сабі чи в тій самій недосконалості як кінцугі, або ж краса в емоціях героя вашого сюжету чи в самій темі?

Ми звикли вважати красою квіти, метеликів, усмішку, бантики чи мереживо... але вона значно глибша за все це. Її неможливо чітко охарактеризувати і впихнути в рамки. Кожна людина знайде красу в найрізноманітніших моментах. У цьому весь сенс і рано чи пізно точно знайдеться той, хто надихатиметься вашими «недосконалими» фото чи картинами, головне не зраджувати собі.

## Список джерел:

1. Аристотель. Поетика. – Київ: Мистецтво, 1967.
2. Burke, E. A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful. – 1757.
3. Carroll News. Reflecting on the Ancient Art of Japanese Death Poetry. <https://carrollnews.org/3129/opinion/reflecting-on-the-ancient-art-of-japanese-death-poetry/>
4. Cho Gi-Seok on the Relationship Between Beauty and Self-Discovery. Ssense. URL: <https://www.ssense.com/en-us/editorial/culture/cho-gi-seok-on-the-relationship-between-beauty-and-self-discovery>
5. Design Trends 2025. Depositphotos Blog. URL: <https://blog.depositphotos.com/design-trends.html>
6. Document Journal. Stendhal Syndrome: Can Art Be So Beautiful It Almost Kills You? URL: <https://www.documentjournal.com/2019/01/stendhal-syndrome-can-art-be-so-beautiful-it-almost-kills-you/>
7. East Asian Fashion Photographers. Buro 24/7 Malaysia. URL: <https://www.buro247.my/fashion/style/east-asian-fashion-photographers.html>
8. Fashion Photography Trends 2025. Matthew Cornell Photography. URL: <https://matthewcornell.com.au/fashion-photography-trends-2025/>
9. Freud's Concepts of Thanatos and Eros. Kendra Cherry. Verywell Mind. URL: <https://www.verywellmind.com/life-and-death-instincts-2795847>
10. Gi-Seok Cho's Pursuit for Beauty. 1854 Photography. URL: <https://www.1854.photography/2020/09/gi-seok-cho-s-pursuit-for-beauty/>
11. I Portray My Emotions and Feelings – Conversation with Rala Choi. Frames. URL: <https://readframes.com/i-portray-my-emotions-and-feelings-conversation-with-rala-choi/>
12. Nippon.com. The Beauty in Transience: The Spirit of Mono No Aware. URL: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/c14021/>
13. Tsunagu Japan. Wabi Sabi: Japanese Aesthetic Consciousness. URL: <https://www.tsunagujapan.com/wabi-sabi-japanese-aesthetic-consciousness/>
14. Wellbeing Strategist. How to Extract Strength and Beauty from Pain: 8 Lessons from Japanese Art Kintsugi. URL: <https://wellbeingstrategist.com/how-to-extract-strength-and-beauty-from-pain-8-lessons-from-japanese-art-kintsugi/>
15. Xiu Xiu Kong Embraces A New Side of Women Through Unconventional Representation In Photographs. Artshelp. URL: <https://www.artshelp.com/xiu-xiu-kong-photographs-goth-aesthetics/>



# КОМПРОМІС В ДИЗАЙНІ ПАКОВАННЯ СОЛОДОЩІВ ДЛЯ ДОРΟΣЛИХ І ДІТЕЙ НА ПРИКЛАДІ ШОКОЛАДУ «LACMI» ВІД КОНДИТЕРСЬКОЇ ФАБРИКИ «ROSHEN»

Бронтерюк Наталія

**Анотація:** У цій роботі розглядається потенціал компромісного дизайну пакування солодошів, який може одночасно зацікавити як дитячу, так і дорослу аудиторію. На прикладі упаковки «Lacmi» кондитерської фабрики «Roshen» проаналізовано ілюстративні елементи, колірні рішення та типографіку, а також їхній вплив на сприйняття пакування різними віковими групами. Для виявлення емоційних асоціацій та естетичних уподобань було проведено контент-аналіз сучасних паковальних рішень та соціальне опитування споживачів, щоб з'ясувати, чи потребує дизайн пакування розділення за віковими групами, або ж можливе створення універсального компромісного рішення, яке поєднуватиме привабливість для дітей і візуальну зрілість для дорослих.

**Ключові слова:** компромісний дизайн, пакування, візуальна комунікація, діти, дорослі, універсальність, емоційне сприйняття, колір, ілюстрація, типографіка.

---

# COMPROMISE IN THE DESIGN OF CONFECTIONERY PACKAGING FOR ADULTS AND CHILDREN: THE CASE OF 'LACMI' CHOCOLATE BY THE 'ROSHEN' CONFECTIONERY FACTORY

Bronteriuk Nataliia

**Annotation:** This work explores the potential of a compromise packaging design for confectionery products that can appeal simultaneously to both child and adult audiences. Using the "Lacmi" packaging by the Roshen confectionery company as an example, the study analyzes illustrative elements, color solutions, and typography, as well as their impact on how different age groups perceive the packaging. To identify emotional associations and aesthetic preferences, a content analysis of contemporary packaging solutions and a consumer survey were conducted. The goal was to determine whether packaging design requires age-specific differentiation or whether it is possible to develop a universal compromise solution that combines child-oriented attractiveness with visual maturity suitable for adults.

**Keywords:** compromise design, packaging, visual communication, children, adults, universality, emotional perception, color, illustration, typography.

## АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ

У сфері кондитерських виробів, де конкуренція є надзвичайно високою, пакування відіграє ключову роль не лише у формуванні першого враження про продукт, але й у створенні впізнаваності бренду. Воно часто стає визначальним фактором у прийнятті рішення про покупку, оскільки здатне викликати емоційну прив'язаність до продукту, формувати довіру та підсилювати лояльність споживачів. Завдяки продуманому дизайну пакування бренд може не тільки виділитися серед конкурентів, але й створити стійкий візуальний образ, який запам'ятовується та асоціюється з якістю.

Кондитерська фабрика Roshen як один із лідерів українського ринку активно використовує дизайн пакування як важливий інструмент комунікації зі споживачем. У цьому контексті особливого значення набуває дослідження того, як пакування адаптується до потреб різних аудиторій від дітей до дорослих.



Іл. 1 Incas Treasure chocolate

Сучасний споживач стає більш вимогливим, а його естетичні вподобання більш диференційованими.

Для дитячої аудиторії важливою є яскравість, образність та елемент гри, тоді як дорослі орієнтуються на стриманість, гармонію та ознаки якості або преміальності (Іл 2).



Іл. 2 ECLAT Chocolate collection

Компромісний дизайн у цьому дослідженні розглядається як спосіб поєднання цих різних підходів. Його сутність полягає у здатності знайти візуальний баланс між емоційністю та стриманістю, що дозволяє задовольнити потреби різних вікових груп без втрати цілісності бренду. Враховуючи суттєві відмінності у сприйнятті, дослідження такого підходу є актуальним і необхідним у сучасному графічному дизайні.

## ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ПАКОВАННЯ

Дизайн пакування солодоців є складною багаторівневою системою, що поєднує функціональні, естетичні та комунікаційні аспекти. Він виконує не лише захисну функцію, але й виступає носієм візуальної ідентичності бренду, інструментом маркетингового впливу та засобом емоційної взаємодії зі споживачем. У сучасному ринковому середовищі пакування фактично стає «першою точкою контакту» з продуктом, формуючи первинне враження та впливаючи на рішення про покупку.

Основними складовими дизайну є колір, форма, композиція, типографіка та ілюстрація, які в сукупності створюють цілісну візуальну систему. Колір виступає одним із найсильніших емоційних чинників, здатним викликати асоціації та впливати на настрій споживача. Композиція та форма визначають логіку сприйняття, забезпечують зручність зчитування інформації та формують візуальну структуру. Типографіка, у свою чергу, відповідає не лише за інформативність, але й за характер бренду, тоді як ілюстрація підсилює емоційний вплив і створює образ продукту.

Особливості дизайну значною мірою залежать від вікової аудиторії. Для дітей характерні яскраві кольори,



Іл. 3 Branco Chocolate collection

прості форми та виразні образи (Іл 3), що стимулюють емоційне сприйняття. Доросла аудиторія, навпаки, надає перевагу стриманим кольорам, гармонійним композиціям і візуальним ознакам якості (Іл 2). Саме ця відмінність у сприйнятті зумовлює необхідність пошуку компромісного дизайнерського рішення.



## АНАЛІЗ ПАКОВАННЯ «LACMI» ТА КОНКУРЕНТНОГО СЕРЕДОВИЩА

Пакування «Lacmi» від кондитерської фабрики «Roshen» (Іл 4) є прикладом компромісного підходу, який поєднує елементи дитячої та дорослої естетики. Його візуальна система не належить до жодної з крайніх стилістик, а формує проміжну модель, що дозволяє бренду охоплювати ширшу аудиторію. Такий підхід базується на принципі візуального балансу, де кожен елемент дизайну працює на створення універсального образу продукту, зрозумілого та прийняттого для різних груп споживачів.

Ілюстративна складова пакування має м'який і стилізований характер. Вона не є надмірно мультяшною, що дозволяє уникнути інфантильності, але водночас залишається достатньо

емоційною, щоб привертати увагу дітей. Візуальні образи подані у спрощеній, але естетично виваженій формі, що сприяє легкому зчитуванню та створює позитивні асоціації. Такий підхід забезпечує баланс між доступністю для дитячого сприйняття та візуальною стриманістю, важливою для дорослої аудиторії.

Колірна палітра базується на гармонійних і пом'якшених відтінках, які не перевантажують зорове сприйняття та створюють відчуття цілісності. На відміну від яскравих і контрастних рішень, характерних для дитячих продуктів, тут використано більш збалансовані кольорові поєднання. Водночас кольори залишаються достатньо виразними, що забезпечує емоційний відгук і привабливість продукту. Такий підхід дозволяє утримати увагу споживача, не створюючи візуального дискомфорту.



Іл. 4 Шоколад Ласми ROSHEN



Іл. 5 Приклади шоколадок MILKA, NESQUIK, КОРОНА, MILENIUM

Типографіка поєднує декоративні та функціональні елементи, забезпечуючи як емоційність, так і читабельність. Шрифтові рішення не є надто формальними, але й не мають ознак надмірної дитячості, що дозволяє їм органічно вписуватися в загальну концепцію дизайну. Вони виконують не лише інформативну функцію, але й беруть участь у формуванні загального характеру бренду.

У порівнянні з конкурентними брендами, такими як «Nesquik», «Milka», «Korona» та «Millennium», пакування «Lacmi» (Іл 5.) займає проміжну позицію між дитячою емоційністю та дорослою стриманістю. Наприклад, «Nesquik» активно використовує персонажів і яскраву кольорову гаму, орієнтуючись на дитячу аудиторію, тоді як «Korona»

і «Millennium» демонструють більш стриманий і преміальний підхід. «Milka» частково поєднує ці характеристики, проте її візуальна мова більшою мірою тяжіє до емоційної м'якості.

На цьому тлі «Lacmi» вирізняється саме збалансованістю візуальних рішень. Відсутність різких контрастів між стилістичними елементами дозволяє уникнути відторгнення з боку будь-якої аудиторії та забезпечує універсальність сприйняття. Така узгодженість елементів створює цілісний і гармонійний образ продукту, який однаково комфортно сприймається як дітьми, так і дорослими.

## ПСИХОЛОГІЯ СПРИЙНЯТТЯ

Компромiсний дизайн базується на поєднанні емоційних і когнітивних сигналів, які по-різному інтерпретуються різними віковими групами. Діти сприймають дизайн переважно на емоційному рівні, реагуючи на яскравість, образність і динаміку. Для них важливо, щоб візуальна інформація була зрозумілою, швидко зчитуваною та викликала інтерес через асоціації з грою або фантазією (Іл 6). Саме тому ключову роль відіграють прості форми, виразні кольори та наявність образів, які стимулюють уяву.



Іл. 6 Peppersmith TINGZ

Доросла аудиторія, натомість, сприймає дизайн більш комплексно. Окрім емоційного відгуку, значення мають гармонія кольорів, логічність композиції, читабельність і загальне

відчуття якості продукту. Дорослі оцінюють пакування через призму досвіду та сформованих візуальних асоціацій, тому надмірна декоративність або хаотичність можуть знижувати рівень довіри до бренду.

У випадку «Lasti» ці сигнали інтегруються в єдину систему, створюючи ефект подвійного кодування. Один і той самий візуальний елемент може мати різні значення для різних аудиторій: для дітей він виступає як емоційний стимул, а для дорослих, як частина естетично збалансованої композиції. Така багаторівнева інтерпретація дозволяє дизайну бути гнучким і адаптивним.

Подібний підхід формує спільне поле сприйняття, у якому продукт не викликає негативної реакції з боку жодної з груп. Водночас важливою умовою є точність балансу, оскільки навіть незначне зміщення у бік надмірної яскравості або, навпаки, стриманості може вплинути на ефективність комунікації та змінити характер сприйняття.

## ПЕРЕВАГИ ТА РИЗИКИ КОМПРОМІСУ

Компромiсний дизайн дозволяє розширити аудиторію продукту

та підвищити його комерційну ефективність без створення окремих ліній для різних сегментів. Такий підхід дає змогу бренду охоплювати ширше коло споживачів і адаптувати продукт до різних сценаріїв споживання. Крім того, універсальність пакування робить його доречним у різних контекстах від індивідуального використання до сімейного або подарункового, що підсилює його функціональну та соціальну цінність.

Водночас компромiсний дизайн сприяє формуванню більш нейтрального та доступного образу бренду. Відсутність різких стилістичних крайнощів дозволяє уникнути відторгнення з боку окремих аудиторій і забезпечує більш стабільне сприйняття продукту на ринку.

Разом із тим існують і певні ризики. Найбільш суттєвим є втрата чіткого позиціонування бренду, коли прагнення до універсальності призводить до зменшення виразності дизайну. У такому випадку пакування може виглядати гармонійним, але менш впізнаваним серед конкурентів.

Ще одним ризиком є зниження емоційної сили. Згладжування контрастів і відмова від виразних стилістичних акцентів можуть зробити дизайн менш динамічним і менш запам'ятовуваним (Іл 7). У результаті продукт може втрачати частину своєї

привабливості в умовах візуальної конкуренції.



Іл. 7 Melt

Таким чином, ефективність компромiсного дизайну безпосередньо залежить від здатності зберігати баланс між універсальністю та виразністю. Саме точність цього балансу визначає, чи буде дизайн сприйматися як гармонійний і привабливий, чи як надто нейтральний і менш виразний.



## ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження встановлено, що компромісний дизайн пакування є ефективною стратегією в сучасному ринку солодоців, де споживання продуктів дедалі частіше виходить за межі чітко визначених вікових категорій. Поєднання елементів, орієнтованих на різні аудиторії, дозволяє створити універсальний візуальний образ, який не викликає відторгнення та забезпечує позитивне сприйняття.

На прикладі пакування «Ласті» доведено, що гармонійне поєднання кольору, ілюстрації та типографіки дозволяє досягти балансу між емоційністю, характерною для дитячого сегмента, та стриманістю, притаманною дорослому споживачу. Результати аналізу та дослідження підтверджують,

що саме середній рівень візуальної емоційності є найбільш ефективним для сприйняття різними віковими групами.

Компроміс у дизайні пакування виступає не як спрощення, а як складна стратегія, що базується на глибокому розумінні психології сприйняття та принципів візуальної комунікації. Його ефективність визначається здатністю зберігати баланс між універсальністю та виразністю, забезпечуючи водночас впізнаваність бренду та емоційний відгук споживача.

Таким чином, компромісний дизайн відкриває нові можливості для розвитку брендів, дозволяючи формувати більш гнучкі та адаптивні моделі взаємодії з аудиторією в умовах сучасного ринку.

## Список літератури

1. Zhang, D. (2020). Exploring Age Effects on Children's Preferences of Package Design: Curvilinearity, Figurativeness, and Complexity. *International Journal of Design*, 14(1), 1–15.
2. Wang, J., & Halabi, K. N. M. (2024). Exploring the Influence of Packaging Design on Children's Food Choices: Insights from the Chinese Market. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(9). DOI:10.6007/IJARBS/v14-i9/22916.
3. Liu, C. (2023). Visual Design and Consumer Psychology of Children's Food Packaging in China. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(9).
4. Underwood, R. L., & Klein, N. M. (2002). Packaging as Brand Communication: Effects of Product Pictures on Consumer Responses to the Package and Brand. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 10(4), 58–68.
5. Garber, L. L., Burke, R. R., & Jones, J. M. (2000). The Role of Package Color in Consumer Purchase Consideration and Choice. *Marketing Science Institute*, Report No. 00–104.
6. Day, K. (1985). Packaging Emerges as a Key Selling Tool from Cigarettes to Candy, Designers Prove that Looks Rival Content. *Los Angeles Times*, March 17, 1985.
7. Polishchuk, O., & Hnatiuk, M. (2022). Особливості дизайну упаковок товару харчової групи: українські бренди у кондитерській сфері. IV Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні проблеми сучасного дизайну», Київ, КНУТД, 27 квітня 2022 р.
8. Evseeva, A. (2020). Серія упаковок для кондитерської фірми «Крем-Розет». KHNNRA.
9. Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Packaging the Brand: The Relationship Between Packaging Design and Brand Identity*. AVA Publishing.
10. Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. A. (2012). *Packaging Design: Successful Product Branding from Concept to Shelf*. Wiley.
11. Silayoi, P., & Speece, M. (2007). The Importance of Packaging Attributes: A Conjoint Analysis Approach. *European Journal of Marketing*, 41(11/12), 1495–1517.
12. Rettie, R., & Brewer, C. (2000). The Verbal and Visual Components of Package Design. *Journal of Product & Brand Management*, 9(1), 56–70.
13. Becker, L., van Rompay, T. J. L., Schifferstein, H. N. J., & Galetzka, M. (2011). Tough Package, Strong Taste: The Influence of Packaging Design on Taste Impressions and Product Evaluations. *Food Quality and Preference*, 22(1), 17–23.
14. Orth, U. R., & Malkewitz, K. (2008). Holistic Package Design and Consumer Brand Impressions. *Journal of Marketing*, 72(3), 64–81.
15. Nancarrow, C., Wright, L. T., & Brace, I. (1998). Gaining Competitive Advantage from Packaging and Labelling in Marketing Communications. *British Food Journal*, 100(2), 110–118.
16. Becker, L., & Smith, P. (2011). Packaging Design and Consumer Behavior. *International Journal of Marketing Studies*, 9(3), 45–58.
17. Coskun, A., & Akinci, F. (2019). Packaging and Emotional Branding: A Theoretical Review. *Packaging Design Journal*, 9(2), 54–67.
18. *Frontiers in Psychology*. (2015). Food packaging cues influence taste perception and increase effort provision for a recommended snack product in children. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2015.00882/full>.
19. Roshen. (2023). Official website: <https://www.roshen.com>.
20. CWPACK CONFECTIONERY RESOURCE. (2024). Gamification in the Realm of Packaging. *Melanom*. <https://melanom.net/1801/gamification-in-the-realm-of-packaging/>.
21. A study on conceptual associations of colors in preschool children. [https://www.researchgate.net/publication/333814090\\_A\\_study\\_on\\_conceptual\\_associations\\_of\\_colors\\_in\\_preschool\\_children](https://www.researchgate.net/publication/333814090_A_study_on_conceptual_associations_of_colors_in_preschool_children)
22. How Colors and Packaging Influence Buying Decisions. [https://www.researchgate.net/publication/390571208\\_How\\_Colors\\_and\\_Packaging\\_Influence\\_Buying\\_Decisions](https://www.researchgate.net/publication/390571208_How_Colors_and_Packaging_Influence_Buying_Decisions)
23. Consumer reaction to new package design. [https://www.researchgate.net/publication/241491971\\_Consumer\\_reaction\\_to\\_new\\_package\\_design](https://www.researchgate.net/publication/241491971_Consumer_reaction_to_new_package_design)
24. The verbal and visual components of package design. [https://www.researchgate.net/publication/38175252\\_The\\_verbal\\_and\\_visual\\_components\\_of\\_package\\_design](https://www.researchgate.net/publication/38175252_The_verbal_and_visual_components_of_package_design)
25. *Journal of Business Research*. (2022). <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296322003630>
26. *Journal on Economics, Management and Business Technology*. <https://plus62.isha.or.id/index.php/JEMBUT/article/view/220>
27. Co-Creation with Consumers for Packaging Design: Validated through Implicit and Explicit Methods. [https://www.researchgate.net/publication/360076723\\_Co-Creation\\_with\\_Consumers\\_for\\_Packaging\\_Design\\_Validated\\_through\\_Implicit\\_and\\_Explicit\\_Methods\\_Exploratory\\_Effect\\_of\\_Visual\\_and\\_Textual\\_Attributes](https://www.researchgate.net/publication/360076723_Co-Creation_with_Consumers_for_Packaging_Design_Validated_through_Implicit_and_Explicit_Methods_Exploratory_Effect_of_Visual_and_Textual_Attributes)
28. Consumer perception of product packaging. [https://www.researchgate.net/publication/235303347\\_Consumer\\_perception\\_of\\_product\\_packaging\\_](https://www.researchgate.net/publication/235303347_Consumer_perception_of_product_packaging_)
29. Упаковка, яка захищає продукцію. Журнал “Упаковка”. <http://upakjour.com.ua/zhurnal-upakovka/statt%D1%96/packaging/packaging-that-protects-products>
30. Основи маркування продуктів в Україні: Закон України ‘Про інформацію для споживачів щодо харчових продуктів’ (2019). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2639-19#Text>

**Іваніій Лілія**

## **Поєднання фотографії та мальованих зображень у книгах для дошкільнят: баланс між реальним та уявним**

### **Анотація**

Дослідження зосереджено на дослідженні нових візуальних підходів, що поєднують фотографію та ілюстрацію у дитячій літературі, орієнтованій на дошкільнят (від 3 до 6 років). Проаналізовано функції кожного елемента у візуальній комунікації на дизайнерських та авторських проєктів художників-ілюстраторів: Мо Віллемса, Франческо Тулліо-Альтана та Ізабель Рікк. Під час практичного етапу було проведено експеримент із розробкою комбінованого візуального стилю. Отримані результати засвідчили ефективність такого синтезу для цілісності поєднання та зменшення когнітивного дисонансу у читачів.

**Ключові слова:** дитяча книга, книжка-картинка, фотографія, ілюстрація, синтез візуальних медіа, дошкільнята, баланс між реальним та уявним.

**Ivanii Liliia**

## **Unification of photographs and painted images in pre-school children's books: the balance between the real and the imaginary**

### **Annotation**

The study focuses on exploring new visual approaches that combine photography and illustration in children's literature aimed at preschoolers (ages 3 to 6). The functions of each visual element in communication are analyzed based on design and authorial projects by illustrators Mo Willems, Francesco Tullio Altan, and Isabelle Ricq. During the practical stage, an experiment was conducted to develop a combined visual style. The results demonstrated the effectiveness of this synthesis in achieving visual coherence and reducing cognitive dissonance among young readers.

**Keywords:** children's book, picturebook, photography, illustration, synthesis of visual media, preschoolers, balance between the real and the imaginary.



## Візуальні особливості дитячої книги

У сучасному світі, перенасиченому візуальним контентом, традиційні методи графічного представлення інформації стають менш цікавими для споживача, що спонукає дизайнерів до пошуку нових стратегій привернення уваги. Для дошкільнят віком 3–6 років, які ще не вміють читати, ілюстрація стає головним джерелом знань, оскільки в цьому віці вони мислять переважно образами, вивчаючи явища та об'єкти через зорове сприйняття.

Особливе значення має пошук балансу між реальним та уявним, що досягається через синтез візуальних медіа. Фотографія в дитячій книзі надає точне зображення об'єктів і місць, допомагаючи дитині краще зрозуміти реальність, тоді як малюнок відповідає за емоційну складову та стимулює фантазію. Творче поєднання цих двох елементів дає дитині «подвійну перспективу»: вона бачить реальний світ, але водночас отримує простір для уяви.

Практичну значущість підтверджують сучасні тенденції: роботи Мо Віллемса, Франческо Тулліо-Альтана, Ізабель Рікк та численні рекламні й медійні проекти (Braintank, Goonj, Disney, Subway Doodle). Це доводить, що метод з'єднання фотографій і знімків має високу комунікативну ефективність.

Таким чином, розробка нових візуальних підходів, що гармонізують фотографічні та мальовані зображення, є перспективним напрямом для графічного дизайну дитячої книги. Це дозволяє не лише розширити межі візуальної мови, а й створити цілісне середовище, яке сприяє розвитку естетичного смаку, пам'яті та критичного мислення у дітей дошкільного віку.

## Фотографія в дитячій книзі

Фотографічно ілюстровані книги для дітей протягом тривалого часу залишилися малодослідженим явищем у дитячій літературі, хоча сама фотографія має значний потенціал як освітній інструмент. Завдяки документальності та високій деталізації вона виступає для дитини надійним джерелом візуальної інформації: допоможе розрізнити предмети, розуміти форми, кольори, фактури та співвідносити зображення з реальним світом.

Дитячі фотокниги традиційно поділяються на три типи - про предмети, зображення та історію, більшість із них мають мінімум тексту. Фотографія створює місток між дитиною та її досвідом, сприяє вивченню нового, формує когнітивні навички та розвиває спостережливість.

Серед знакових прикладів «Повсякденні речі для немовлят» Едварда Штейхана (Іл.1) - серія чорно-білих фотографій без тексту; «Червона повітряна куля» А. Ламоріса (Іл.2) - рання фотонаративна історія з кінематографічною виразністю; «Чіччі Кокко» Бруно Мунарі та Енцо Арноне (Іл.3) поєднання фотографій із короткими текстами, що передає атмосферу дитячих відкриттів.



Іл.1 Б. Мунарі: «Ciccì Cossò», 2000 с.16



Іл.2 «The First Picture Book» Е. Штейхан, 1930

Фотокниги також можуть реалізовувати художні експерименти: колаж, фотомонтаж, асамбляж, цифрове нашарування, інтеграцію графічних елементів. Такі прийоми забороняють поєднувати реальність із явним світом, розширюючи можливості видимого оповідання.

У свідомому використанні фотографії в дитячій книзі не лише ілюструє текст, а й стає інструментом розвитку. Вона тренує увагу до деталей, спостережливість, пам'ять і формує основи критичного мислення у дітей дошкільного віку.



Іл.3 «The First Picture Book» Е. Штейхан, 1930

## Ілюстрація в дитячій книзі

Ілюстрація в дитячих книгах має важливу функцію - вона не лише доповнює текст, а й поглиблює його, створюючи зміст, зрозумілий для дитини. Дослідники відзначають, що зображення «прояснює» слова, використовується зв'язок з реальним світом і водночас розширює межі уяви. Якісна і читабельна робота є ключем до правильного сприйняття: якщо зображення надто складне або нечітке, дитина втрачає інтерес і зміст стає незрозумілим.

Однією з досягнутих праць у вивченні візуальної мови є книга Моллі Бенг «Picture This: How Pictures Work».

Авторка показує, як прості форми, колір, розмір, напрям і розташування елементів створюють емоції та впливають на сприйняття історії. Вона доводить, що навіть абстрактні геометричні фігури можуть викликати відчуття безпеки, напруги чи загрози залежно від їх форми та положення.

Бенг виокремлює основні принципи композиції:

- Форми та лінії мають власний емоційний код. Гострі кути та ламані лінії (Іл.4) несвідомо асоціюються з напругою, конфліктом або загрозою. Натомість круглі та м'які форми викликають почуття безпеки, миру та доброзичливості. Горизонтальні та прямокутні елементи (Іл.5) відповідають за стабільність і рівновагу, створюючи



Іл.4 Використання форми

Іл.5 Використання прямих ліній

- Положення об'єктів у просторі також має значення. Верхня частина сторінки зазвичай асоціюється з легкістю, тоді як об'єкти внизу виглядають більш вразливими. Центральне розміщення елемента автоматично робить його головним акцентом, проте зміщення до країв створює візуальну напругу, що спонукає активніше досліджувати картину.

- Колірна палітра є потужним інструментом впливу на настрої. Теплі кольори випромінюють енергію (Іл.6), але можуть також попереджати про небезпеку. Холодні відтінки приносять відчуття спокою або таємничості. Важливу роль відіграє і фон: світлий простір дарує впевненість, тоді як темний викликає страх перед невідомим.

- Крім того, на сприйняття впливає розмір і масштаб. Великі об'єкти сприймаються як домінуючі та потужні, тоді як маленькі — як тендітні та віддалені (Іл.6). Використання діагональних ліній додає зображенню динаміки, створюючи ілюзію руху.

Аналізуючи ці підходи, стає очевидним, що візуальна мова дитячої книги є самостійною системою, яка не лише дублює текст, а й збагачує його новими змістами (Іл.8), розвиваючи візуальне мислення та емоційний інтелект дитини. Завдяки цим принципам ілюстратор може будувати емоційний ритм історії та підсилювати її змістові акценти. Книга Моллі Бенг стала основним інструментом для художників, дизайнерів і всіх, хто працює з видимою комунікацією, адже демонструє універсальні правила того, як зображення впливають на сприйняття.

## Поєднання фотографії та ілюстрації у візуальних комунікаціях

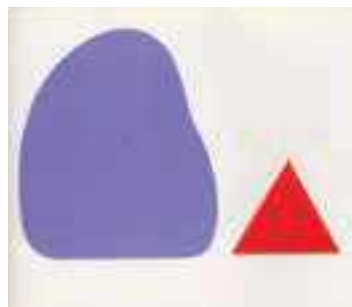
Сьогодні ми живемо у світі, де зображень настільки багато, що здивувати глядача стає дедалі складніше. Звичайні способи подачі інформації швидко набридають, тому художники, аніматори й дизайнери шукають нові підходи. Одним із найбільш цікавих рішень стало поєднання фотографій та ілюстрацій - коли реальне й вигадане починають існувати в одному просторі.

Такий прийом добре знайомий нам із кіно: у «Space Jam» (Іл.9), де живий актор взаємодіє з намальованими персонажами, і це створює відчуття, ніби фантазія справді може «вийти» в реальний світ. Подібний ефект використаний і в «Once Upon a Studio», де анімаційні герої ніби оживають у реальному просторі студії. Завдяки цьому межа між уявним і дійсним стає менш помітною.

Цей метод активно використовують і сучасні художники (Іл.10), які домальовують фантастичних істот або сюжетні елементи поверх реальних світлин. Завдяки цьому звичайні сцени повсякденного життя набувають нового значення іноді кумедного, іноді глибшого або навіть гостросоціально-



Іл.10 Video DaddyLoongStudio: "我的爸爸是条"



Іл.6 Використання кольорів



Іл.7 Приклад розміщення та масштабування на композиції



Іл.8 Версія зображення Червоної Шапочки, де використано всі ці прийоми у книзі М. Бенг «Picture This How Pictures Work», 1991



Іл.9 Режисер Джо Пітка, кінострічка: «Space Jam»

У сучасних медіа та рекламі цей прийом також працює дуже емоційно. Намальовані деталі можуть оживити архітектуру міста, підкреслити соціальну проблему або додати тепла й гумору до серйозної теми. Малюнок у таких випадках не просто прикрашає фотографію - він додає нових сенсів та настрою.

У дитячій літературі дітям (до 14 років) поєднання фотографій та малюнків також використовується. Наприклад, у «Догзіллі» та «Кет Конгу» (Іл.11) фотографії тварин поєднуються з намальованим світом, створюючи гумористичний ефект і гру з контрастами.

Поєднання фотографії та графіки це спосіб говорити з глядачем живо й емоційно, створюючи нову історію, де реальність і фантазія можуть гармонійно співіснувати.



Іл.11 Дейв Пілк: «Dogzilla»

## Творчість Мо Віллемса

Традиційна дитяча література зазвичай розмежувала фотографію та малюнок, проте Мо Віллемс став початківцем їхнього поєднання. Автор випустив серію книг про зайчика Кнаффл Банні. Його роботи, засновані на реальних подіях із життя доньки Тріксі, які стали бестселерами завдяки щирому відображенню дитячих емоцій та етапів дорослішання.

Найкращим прикладом поєднання фотографії та ілюстрації є його серія книг про зайчика Кнаффл Банні. На створення першої історії: «Наффл Банні: повчальна історія» - автора надихнув випадок із його власною донькою Тріксі. Книга розповідає про дитячу паніку через втрату улюбленої іграшки та перші спроби дитини спілкуватися з батьками. Трилогія продовжується історією про дружбу в школі та завершується подорожжю до Нідерландів, де Тріксі, вже подорослішавши, вчиться відпускати важливі для неї речі та проявляти щедрість.

Візуальний стиль серії є її головною особливістю: Мо Віллемс накладає яскраві малюнки персонажів на чорно-білі фотографії реального Брукліна та Нью-Йорка (Іл.12). Це створює ефект присутності героїв у справжньому світі. Цікаво, що така техніка виникла випадково, коли один із начерків автора впав на фотографію на лайтбоксі. Віллемс спеціально обробляє фони, видаляючи зайві деталі (графіті чи кондиціонери), щоб глядач не відволікався від емоцій персонажів. А його персонажі навмисно намальовані просто, щоб будь-яка дитина могла їх повторити.

Аналізуючи роботи Віллемса за принципами дизайну (Іл.13), можна виділити чіткість ліній, що робить персонажів впізнаваними, та використання яскравого кольору на чорно-білому фото-фоні. Композиція книг нагадує стоп-кадри відео, де рух зліва направо та гра з перспективою допомагають дитині інтуїтивно зчитувати історію. Текст у книгах мінімалістичний, що ідеально підходить для читання вголос та обговорення важливих тем дорослішання, толерантності й сімейного спілкування.



Іл.12 М.Віллемс «Наффл Банні: повчальна історія», 2005



Іл.13 М. Віллемс: «Наффл Банні: випадок помилкової ідентифікації», 2007

## Творчість Франческа Тулліо Альтана

Понад 50 років тому італійський художник Франческо Тулліо Альтан створив персонажа, який став культурним символом Італії — собачку Пімпу. Спочатку автор вигадав її для власної доньки, прагнучи показати світ через дитяче сприйняття: просте, образне та відкрите. Сьогодні серія книг «Пімпа у містах» від видавництва Franco Cosimo Panini Editore — це не просто комікс, а інтерактивний гід, що знайомить малечу з історією та архітектурою країни.

Головна концепція серії базується на трансформації розважального героя у дидактичного провідника (Іл.14). Подорожуючи від Риму до Болоньї, Пімпа перетворює складну географію на легку гру. Кожна книга наповнена не лише історіями, а й іграми, картами, рецептами та стікерами. Такий підхід поєднує освіту з розвагою, допомагаючи дітям з раннього віку формувати свою національну ідентичність.

Візуальною основою книг є синтез фотографії та ілюстрації. Намальовані герої органічно вписані у реальні знімки італійських вулиць, що створює «ефект присутності». Альтан використовує спеціальну обробку: він спрощує фон, прибираючи зайві деталі, та корегує кольори фотографій, щоб вони гармоніювали з яскравими персонажами. Ретельно підібрані ракурси створюють ілюзію, ніби Пімпа справді стоїть на площі чи торкається пам'ятки.



Іл.15 «Пімпа подорожує Равенною»



Іл.14 «Пімпа подорожує Лечче, місцевий гід для дітей», 2015

Аналізуючи стиль Альтана за принципами дизайну, можна виділити домінування чіткої контурної лінії, яка робить об'єкти впізнаваними навіть для найменших (Іл.15). Колірна палітра базується на насичених, чистих тонах (червоний, жовтий, синій), що викликають емоцію радості. Простір у книгах площинний і двовимірний, що характерно для класичного коміксу та полегшує сприйняття інформації дітьми до 6 років.

Композиція видань нагадує послідовні кадри. Це створює відчуття стабільності та допомагає дитині послідовно засвоювати матеріал. Єдність стилю — від фігури Пімпи до зображення історичних діячів — робить серію цілісною та ігровою.

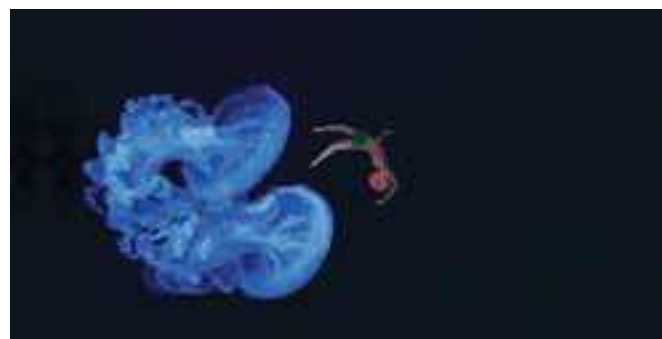
## Творчість Ізабель Рікк

Французька фотографка та ілюстраторка Ізабель Рікк зображує унікальний досвід читання, перетворюючи звичайне купання на портал до уявного світу. Маючи досвід фотографа, вона майстерно грає з «відображенням реальності», втручаючись у фотографію за допомогою малюнка. Це дозволяє їй розкривати теми ілюзії та виникнення фантазії у повсякденному житті, викликаючи у маленького читача щирі емоції.

Її книга «Encore un plouf!» («Ще один сплеск!») народилася з особистої історії: донька авторки боялася води, тому Ізабель вигадувала пригоди іграшкового плавця, щоб заохотити дитину до купання (Іл.16). Формат видання підкріплює сюжет: книга відкривається вертикально, що створює відчуття глибини океану. Глядач буквально занурюється разом із героєм, а потім, перевертаючи книгу, «спливає» на поверхню.



Іл.16 І. Рікк, «Encore un plouf!», 2024



Іл.17 І. Рікк, «Encore un plouf!», 2024

Візуальна мова Ізабель Рікк базується на контрасті: намальована дитина плаває серед неймовірно реальних фотографічних медуз (Іл.17), моржів та білих ведмедів. Використання справжніх фотографій тварин дозволяє дитині досягнути їхні реальні масштаби та красу природи. Ніжна акварельна палітра з холодними синьо-бірюзовими відтінками стихії доповнюється теплими акцентами — жовтими рибками та коралами, що підсилює динаміку подорожі. Ритм оповіді імітує рух води — він нерегулярний та імпровізаційний, що ідеально передає атмосферу дитячих забав.

Аналізуючи ілюстрації за принципами дизайну, можна виділити гібридну перспективу: реалістичне фото зберігає лінійну глибину, тоді як фантазійні фігури розташовані у вільній ігровій площині. Динамічна та асиметрична композиція зосереджена на фігурі дитини, яка є центром переходу між світами. Такий баланс між деталізацією фотографії та легкістю малюнка розвиває естетичне бачення дитини та її пізнавальну активність.

## Використання детального фото зі спрощеним героєм

Це дослідження присвячене взаємодії реалістичного простору та стилізованої 2D-графіки на основі принципів Моллі Бенг (вплив форми, кольору та орієнтації на емоції). Для експерименту було створено головну героїню зі спрощеними рисами, яка втілює базові емоції. Об'єктом аналізу став «колаж», де відредаговані та спрощені фотографії міського середовища поєднуються з графічним персонажем, створюючи багатогранне емоційне послання.

У першому сюжеті персонаж розміщений у вузькому міському провулку (Іл.18). Високі вертикальні стіни на фото створюють відчуття обмеженості та візуального «тиску». На противагу стають округлі форми героїні (плавні лінії обличчя, волосся) асоціюються з безпекою та дитячою невинністю.

Наступний етап дослідження — поєднання ілюстрації з інтер'єром кафе (Іл.19). Горизонтальні лінії меблів та плитки формують стабільну й безпечну атмосферу.

Проте для експерименту було створено контрастний образ: персонаж із гострими лініями та кутами, які Бенг пов'язує з гнівом або тривогою (Іл.20). Завдяки різким контурам та кольоровому контрасту такий герой візуально домінує, вносячи емоційну напругу навіть у затишне середовище.

Для зміни візуальної ієрархії було використано прийом масштабування: персонаж стає домінуючим елементом на передньому плані, а деталізоване фото замінюється на майже однотонний фон. У такій композиції фон перетворюється на візуальну текстуру, яка лише підтримує головний об'єкт, не відволікаючи від його внутрішнього стану.

Підсумовуючи результати, можна стверджувати, що поєднання стилізованої графіки з різними фотосередовищами виявило ключові закономірності сприйняття. Експерименти з масштабом, орієнтацією фігур та деталізацією фону дозволили зменшити візуальний дисонанс. Застосування принципів Моллі Бенг допомогло досягти єдності між фотографією та малюнком, що стало фундаментом для подальших композиційних рішень у роботі.



Іл.18 Поєднання реалістичної фотографії з простим ілюстрованим персонажем



Іл.19 Спосіб поєднання інтер'єру з персонажем



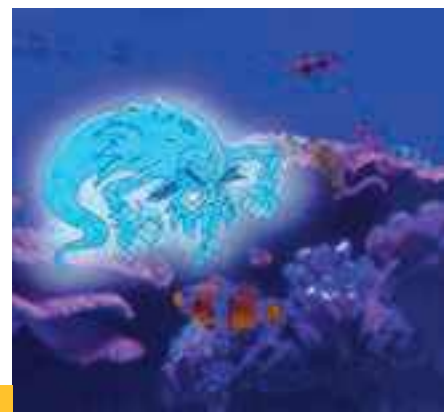
Іл.20 Спосіб використання розмитого фону

## Використання спрощеного фото із детальним героєм

Порівняння двох версій одного сюжету показує, як статична архітектура алеї контрастує з динамічним рухом героїні (Іл.21). Хоча композиція ідентична, емоційний тон змінюється лише через міміку: відкриті очі символізують екстравертну радість і діалог із глядачем, а примружені - інтровертне щастя та занурення в момент.

У сцені з кав'ярнею округлі риси обличчя та м'які лінії створюють лагідне поєднання персонажа з інтер'єром (Іл.22). Використання приглушеної яскравості та високої контрастності дозволило гармонійно «вшити» ілюстрацію в реалістичне фотографічне тло, уникаючи візуального дисонансу.

Експеримент підтвердив: міміка персонажа сильніше впливає на фокус глядача, ніж сама композиція. Завдяки розмиттю фону та акцентному контрасту, вигаданий герой стає домінантою, яка переосмислює реальний простір і робить присутність фантазії в ньому природною.



Іл.21 Поєднання реалістичної фотографії з против ілюстрованим персонажем

Іл.22 Поєднання інтегрування персонажа в інтер'єрі

Іл.23 Поєднання фото з вигаданим персонажем

## Перевага уявного над реальним

Концепція «уявного над реальним» у пост-обробці спрямована на посилення художнього наративу шляхом зменшення документальності фото (Іл.23). Головним інструментом є вибіркове розмиття фону. Це дозволяє візуально «відсунути» середовище на задній план, ізолювати об'єкт та інстинктивно спрямувати погляд на інтегровану фігуру.

Чіткість та насиченість персонажа на розмитому фоні роблять його візуальною домінантою. Завдяки цій ізоляції фігура перестає сприйматися як чужорідний додаток - вона переосмислює реальність фотографії та легітимізує присутність фантастичного в реальному просторі.

Емоційний меседж завершується через контраст форм: агресивний герой із різкими рисами протиставляється безпечному оточенню, що мають округлі форми та природний ритм. Така опозиція створює чіткий драматичний конфлікт між «небезпечним» центром та «спокійним» фоном.

## Висновки

Поєднання фотографій та мальованих зображень у літературі для дошкільнят формує особливий тип, у якому реальне та уявне взаємодіють і доповнюють одне одного. Такий підхід розширює образні можливості та створює багаторівневий простір сприйняття, доступний дитині через емоцію, форму та рух.

Аналіз сучасних медіа показав, що ці методи широко використовуються не лише в дитячих книгах, а й у графічному дизайні, ілюстрації та цифрових медіа. Вони дозволяють одночасно працювати з реалістичним та уявним середовищем, посилюючи емоційний вплив і залучення глядача. У контексті дитячої літератури це сприяє глибшому інтуїтивному засвоєнню змісту.

Вивчення творчих підходів окремих авторів дозволило конкретизувати методи поєднання графічних елементів і фотографій. Аналіз інтерв'ю Мо Віллемса підкреслює важливість простих форм, чіткої композиції та ракурсу на рівні очей героя.

Дослідження Франческо Тулліо-Альтана показало, що контраст між спрощеною ілюстрацією та реалістичним фоном може мати ігровий і пізнавальний характер. Аналіз Ізабель Рікк демонструє можливість створення м'якого візуального середовища, де фотографія виступає додатковим емоційним контекстом.

Експерименти з поєднанням зображень (масштаб, світло, розмиття, контраст) дозволили виявити закономірності взаємодії реалістичного простору та графічних елементів і визначити умови виникнення когнітивного дисонансу. Встановлено, що ключовими є чітка композиційна ієрархія та домінування ілюстрованого персонажа.

На основі результатів сформульовано рекомендації для створення дитячих книг із поєднанням фотографії та ілюстрації з урахуванням віку та когнітивного розвитку дітей. Такий підхід не лише ілюструє текст, а й дозволяє формувати емоції та наратив.

Результати дослідження реалізовано у книзі «Подорож Промінчика», що підтвердила ефективність гібридного підходу.

## Список літератури

1. Література для дошкільнят: важливість та вплив. URL: [https://tuoitho.edu.vn/uk/literatura-dla-dosk-ilnat-vazlivist-ta-vpliv/?utm\\_source](https://tuoitho.edu.vn/uk/literatura-dla-dosk-ilnat-vazlivist-ta-vpliv/?utm_source) (дата звернення: 27.03.2025).

2. Папуша О. Дитяча література як маргінес літературознавчої теорії: до проблеми конституювання об'єктів наукового дискурсу/О. Папуша//Слово і час.-2004.-№ 12.-С. 21.

3. A Mo Willems Read Aloud for Kids Knuffle Bunny Free. [https://www.youtube.com/watch?v=OFEvcwESQKM&ab\\_channel=MoWillemsWorkshop](https://www.youtube.com/watch?v=OFEvcwESQKM&ab_channel=MoWillemsWorkshop)

4. Altan F. T. Tra satira e creatività: intervista a Francesco Tullio Altan. URL: <https://www.lospaziobianco.it/tra-satira-e-creativita-intervista-a-francesco-tullio-altan/>

5. Bang, M. (2016). Picture This: How Pictures Work (Revised and Expanded 25th Anniversary Edition). San Francisco: Chronicle Books.

6. Druker E. and Kümmerling-Meibauer B., Photography in Children's Literature John Benjamins. John Benjamins Publishing Company 2023. 4-7p.

# Методи зображення візуального ефекту магії в коміксі

Василів Юлія

# Methods of depicting the visual effect of magic in comics

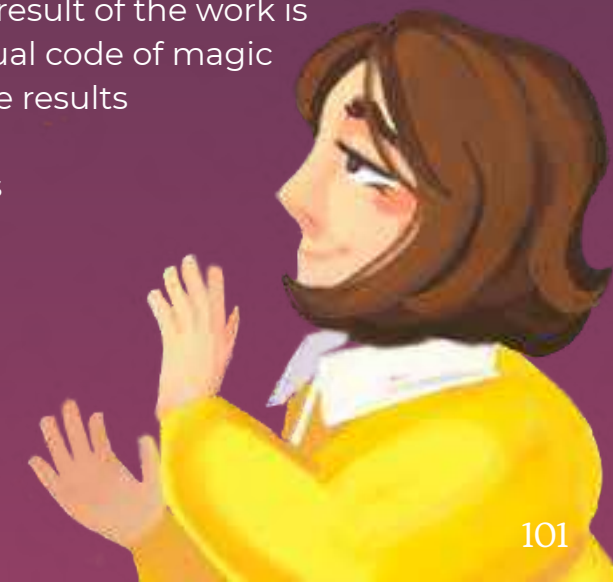
Vasyliv Yuliia

**Анотація:** дослідження присвячене візуальному ефекту магії в коміксах. Мета роботи – виокремити найпоширеніші прийоми візуалізації магичних ефектів та на основі цього запропонувати нові ідеї для їхнього створення. У роботі проаналізовано вибірку коміксів різних країн і періодів, визначено повторювані патерни та атрибути, що формують усталений візуальний образ магії. Результатом роботи є рекомендації щодо оновлення візуального коду магії та створення коміксу, у якому використано результати дослідження.

**Ключові слова:** комікс, магія, візуальні ефекти

**Abstract:** This study is devoted to the visual effect of magic in comics. The aim of the work is to identify the most common techniques for visualizing magical effects and, based on this, to propose new ideas for their creation. The work analyzes a selection of comics from different countries and periods, identifies recurring patterns and attributes that form the established visual image of magic. The result of the work is recommendations for updating the visual code of magic and creating a comic book that uses the results of the study.

**Keywords:** comics, magic, visual effects



Магія – це спосіб мислення та пояснення невідомого у давнину. Витіснена зі свідомості людей з розвитком науки, зі століттями з лячної та надприродної сили перетворилась на яскраву вигадку, що захоплює глядача, а з єгипетських фресок та алхімічних трактатів перемістилась у ілюстрації до фентезійних книг та пригодницьких коміксів. Зараз це яскравий елемент казкових історій, помах палички досвідченого фокусника та прийом, що надає сюжету масштабу, розкриває персонажів та притягнути погляд глядача.

Втративши свою роль “оповідача” чи “пояснення”, її роль звелась до розваги на екрані і візуальна складова відіграє чи не найбільш ключову роль у її впізнаваності. І як і будь який візуальний елемент, магія, отримала стійкі і уніфіковані асоціації, що домінують в методах її зображенні. В сучасних медіа ми бачимо зображення магії як сяючі елементи, ефект диму та таємничі символи, зірки – складається враження мов зобразити її можна лиш найпоширенішими у медіа способами.

Тому виникає запитання, а як можна зобразити її по іншому, так, щоб здивувати сучасну людину? У пору, коли нікого не дивують, зображення з космосом, а яскраві спалахи та сяйво, як її атрибути, з'являються чи не в кожному фільмі, безсумнівно можливо знайти нові способи показати магію в зображенні і вийти за рамки популярних тьюторіалів в Інтернеті.

## Роль магії у медіа

Першими зображення магії в розважальних цілях є ілюстрації до виступів відомих ілюзіоністів, що плавно виникли з появою реклами. З початку ХХ ст, популяризували сценічну магію, що вплинуло на зміну ставлення до неї, як явища.

Саме так, поступово, з магія закріпилась як розважальний елемент. На зорі кінематографа, магія була одним із перших спецефектів, що використовувалися для враження глядачів. До прикладу один з найперших прикладів візуального ефекту магії в класичних фільмах це магія з «Чарівник країни Оз» (1939), втілили магію в життя завдяки входженню головної героїні з сепії в Канзасі до яскравого та кольорового світу Країни Оз та поява Глінди, Доброї Відьми, у чарівній бульбашці.

Також у комерціалізацію видовища магії здійснили вклад зображення її у мультфільмах Дісней. У першому кольоровому мультфільмі «Білосніжка та семеро гномів» (1937) зображуючи чарівне дзеркало використовувався ефект диму та вогню, для підсилення образу. Це перейшло у третьому мультфільмі студії «Фантазія» (1940), з'являється візуальний ефект магії в уривках «Ніч на Лисій горі», як потоки вітру і диму, та в «Учень чаклуна» з більшим звичним нам сяйвом.

Також зображення магії зажди було частиною індустрії коміксів - спершу без чіткого візуального прояву, у ранніх 1930

років, а згодом у набагато складніших сюжетах по типу Доктора Стренджа. 1960-х роки.

У 1950-60-х роках, магія вкоренилась як аспект фентезійної літератури за авторства Дж. Р. Р. Толкін та К. С. Льюїс, що вплинуло і на книжкову ілюстрації з романтично епічною естетикою.

Зображення магії просочилось і в такі галузі як ігри. Наприклад рольова настільна гра Dungeons & Dragons (1974) – де магія це механіка і частина ігрового процесу. Згодом ця механіка просочилась у відеоігри, де магічна система спершу була набором тексту, а потім перетворилась на цілу бойову систему поширену в РПГ та екшен іграх.

З 1990-х жанр фентезі та фантастика, з магією як центральним тропом, ще більше закріплюється в масовій культурі та стає ще більш переконливими, що виникло завдяки вдосконаленням можливостей візуальних ефектів та розвитку технологій, через що фантастичні елементи виглядають ще більш правдоподібними та приємними для перегляду. Це підкреслює вирішальну роль візуального представлення у передачі магічних концепцій. Візуальні ефекти (VFX) стали наріжним каменем сучасного кінематографа та ігор, трансформуючи способи розповіді історій та їх сприйняття.

Таким чином, візуальна магія, як форма мистецтва, змінювалась протягом років, перетворюючись на яскраву розвагу, що ми бачимо у медіа зараз. Вона зачаровувала аудиторію століттями,

еволюціонуючі від сценічних виступів до "цифрових видовищ у сучасних розважальних медіа. Її незмінна привабливість полягає у поєднанні таємниці, дива та несподіванки.

Гетерт Карл С. В. стверджує, що магія є фундаментальною як для світобудови фантастичних сетингів, так і для розвитку фентезійних світів. “Звернення до магії в певних сюжетних лініях чи створенні персонажів, автори коміксів та художники коміксів можуть уникати необхідності суворої наративної послідовності чи достовірності фактів, знаходячи ідеальну стратегію щоб викласти на папері всі плоди своєї уяви.

”У мистецтві ХХІ ст. магія використовується як ключовий візуальний код ескапізму та емоційного залучення глядача”. Потяг медіа до магії можна пояснити потужною формулою фантазії для втечі та розширення можливостей, поєднаною з розчаруванням від знання того, яким може бути світ.”

То ж у очах сучасної людини магію можна вважати способом ескапізму і можливістю пофантазувати про щось надприродне і відмінне від реальності. “Той факт, що магія не існує в нашому реальному світі, якраз і робить її такою потужною метафорою”

## Найпоширенні способи зображення:

### Магія як потік енергії

Це найпоширеніший метод зображення магії. "Потоки енергії" – це загальна і умовна назва для ліній якими показують рух магії.

Потоки енергії працюють у першу чергу як індексальний знак і є вказівники для читача: вони задають напрямок, темп сцени та ступінь інтенсивності магичного процесу. У більшості коміксів саме вони формують «скелет» магичного ефекту, навколо якого додаються світло, колір або текстури. Потік може бути прямим, зосередженим в одну ціль, ламаним і розгалуженим у різних напрямках чи пунктирною лінією з ефектом мерехтіння.

З іконографічної точки зору, потік, як лінія пов'язується з класичною ідеєю енергії, руху та "життєвої сили". Його можна зіставити з уявленнями про ефір, прану, чи навіть "ману" в міфологіях та езотериці.



Елізабета Гноне "W.I.T.C.H" розділ 12, ст 44(2002)

### Магія як сяйво



Clamp "Ловець карт Сакура"

Сяйво – один із найбільш універсальних символів надлюдського, божественного. У християнстві це німб, у буддизмі аура навколо просвітлених істот, у язичницьких культурах сяйво духів або сил природи. Завдяки культурному коду (особливо в західній традиції) світло асоціюється з добром, силою, очищенням.

Цей метод зустрічається так само часто як і потоки, і виражається ефект світіння, який використовують що б підкреслити магичність. Сяйво є універсальним способом передати надзвичайну силу.

Ефект світіння є маркером магичного джерела, енергетичного заряду чи моменту трансформації. Він також виступає потужним індексальним символом. Часто сяйво охоплює руки персонажа, магичний артефакт або все тіло. Його візуальна форма може бути як променистою, ореолоподібною і навіть повністю засвідчений сявом кадр прочитається в очах глядача як магія.

### Магія як природна стихія

У першу чергу через те, що магія явище надприродне, один з варіантів її зображення є можливість на цю природу напряму впливати. У цьому методі магію зображують через аналогії до чотирьох стихій: вода, вогонь, земля, повітря чи погоди: блискавка, туман, вітру, тощо. Такий підхід робить її масштабною та відчутною і не керується, рамками фізичних законів.

Магія як природна стихія це символічний знак: елемент не є магією сам по собі, але у певному візуальному коді він означає її присутність. Наприклад, поява вогню без джерела, води з неба в приміщенні чи левітації каміння – це все візуальні сигнали магичної дії.

Такий метод притаманний супер геройським історіям та фантастиці, що фокусується на битвах з використанням стихійних елементів та їхніх взаємодій. До прикладу у коміксі "W.I.T.C.H" цей метод є домінуючим, а використання стихійних і погодних елементів є прямим продовженням характеру персонажів.



Елізабета Гноне "W.I.T.C.H" (2002)



Міріам Бонастре Тур "Прогульники" (2015)



Рой Томас, Ден Адкінс "Доктор Стрендж" (1969)

Ці способи притаманні не тільки коміксу і часто використовуються як і в комбінації, такі і самі, а також слугують своєрідним каркасом для створення магичного візуального ефекту.

Також не менш важливими способом зображення магії є атрибути

## Наратив

Першим та найбільш фундаментальним атрибутом магії виступає контекст. Навіть без прямих вказівок, магія прочитується якщо відбувається щось суперечливе логіці, й втримується на твердженні “усе надприродне і надможливе можна назвати магією”.



Рой Томас, Ден Адкінс “Доктор Стрендж” випуск 180, ст18 (1969)

## Космос

Один з проявів аспекту таємниці у зображенні магії. Протягом довгої історії людства космос був найтаємничішим простором, тому здавна асоціювався з магією. Зірки, туманності, незнайомі сузір'я – усе це сліди позаземного, а космічні мотиви працюють як знак виходу за межі людської логіки. Космос може виражатись як і у зображенні зірки, щоб урізноманітнити зображення магії, так і фігурувати у зовнішньому вигляді персонажів чаклунів.

## Жести рук

“Більшість заклиначів використовують різні жести рук, щоб створювати магію та спричиняти різні ефекти для навколишнього середовища, інших персонажів чи предметів.” [ ] Семіотично, жести рук і пальців є виразним сигналом вкорінені у візуальну мову сприйняття магії ще з часів сценічних виступів. Жест варіюється від простого спрямування пальця чи руки вгору доскладніші позиції, а також їх підкреслює вигин тіла та напрямок руху.

## Чарівні знаряддя

Асоціація зі чарівними знаряддями беруть початок із сакральних об'єктів минулого: посохів, ритуальних жезлів, гремуарів що символізували посередництво з вищими силами.

У коміксі “Прогульники” персонажі активно використовують чарівні палички таким чином вказують напрямок. А у “Ловець карток Сакура” її чарівний посох є важливим атрибутом протягом усієї історії.

Також амулети чи книги теж виступають магичним знаряддями та асоціюються зі зображенням магії.



Елізабета Гноне “W.I.T.C.H” p 12, ст 54 (2002)



Clamp “Ловець карт Сакура”

## Таємничі символи

Часто супроводжують магичні сцени, таким чином апелюючи до таємничого аспекту магії. Це візуалізація “забутого знання”, що може проявлятися у назві закляття таємничі записи у книжці чи як візуальна частина магичної печатки. Такі символи апелюють до уявлення про стародавні системи письма – руни, ієрогліфи, алхімічні знаки, магичні діаграми. Вони додають магії таємничого відчуття,

Символи не завжди можуть мати реальне значення, інколи це просто імітація під давні шрифти, що підтримує ефект таємниці. Ці символи функціонують як естетичний маркер поза звичайною мовою та логікою.



Міріам Бонастре Тур “Прогульники” (2015)

## Ономатопея

У коміксах це термін застосовується, щоб описати звукові маркери, що відображають. Вони формують естетику коміксів як жанру гібриду тексту та образу.

Варто зауважити, що магія не має реального звукового аналога, тому це вільне поле для інтерпретацій. Звуковим маркерами також виступають назви заклять.

“Візуальні інтерпретації звуків (типу коміксних «ZAP!», «WHOOOSH», «KRRRK!») у коміксах функціонують семіотично як маркери магичної дії. Вони допомагають читачеві «відчути» дію на фізичному рівні. “[21] – ці звуки найбільш притаманні супергеройським історіям.

У коміксі “У пошуках Птахи часу” є цікаві приклади використання ономатопеї, з додаванням таємних символів - імітацією невідомої мови



Серж Ле Тандр, Режі Луазель “Пошуки Птаха часу”, том 4. ст 54 (1987)



Елізабета Гноне “W.I.T.C.H” p 12, ст 54 (2002)

## Колір

Один з ключових засобів візуальної комунікації і ефекту магії також, оскільки саме він задає емоційний та символічний контекст і бавиться з нашими асоціаціями.

Перша і найпростіша асоціація, що виникає у ході зображення магії і з котрою активно бавляться автори, це білий і чорний колір, як архетипні кольори боротьби добра і зла. У зображенні магії це пряма алузія на добру, чисту енергію та темну магію.

Також зображаючи магію вдаються до використання контрасту теплого та холодного: теплі кольори активують напругу та агресію, а холодні – відчуття відсторонення таємничості.



Елізабета Гноне "W.I.T.C.H" р 12, ст 54 (2002)

Колір вказує на стихійну приналежність закляття до прикладу синій колір як вода, червоний та оранжевий як вогонь, тощо. Поєднання всіх кольорів, схоже до веселки вказує або на поєднання різних типів магії, або на неймовірну силу закляття.

Також колір може вказувати на індивідуальність персонажа, як і у прикладі вище, так в в коміксі "Прогульник" колір магії відрізняється в залежності від персонажа, таким чином також показуючи їхній характер - наприклад магія сім'ї головних героїв здебільшого зелена, що вказує також на темну сторону їхніх характерів.



Clamp "Ловець карт Сакура" (1996)

Міріам Бонастре Тур "Прогульники" (2015)

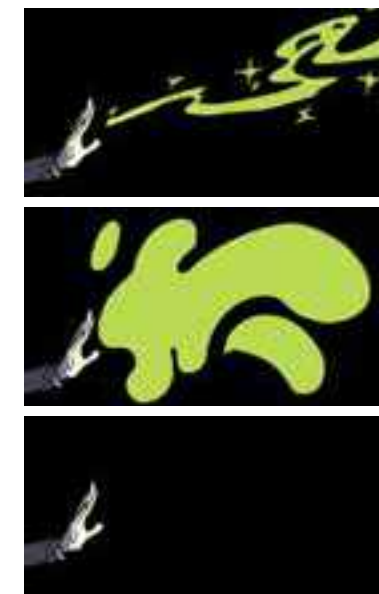
## То ж як зобразити магію по іншому?

У випадку переосмислення магії на основі трьох способів, сяйво та стихіні елементи не піддаються деконструкції, бо: антипод сяйва, такий як темрява давно активно застосовується для зображення темної магії, а стихіні елементи конфронтують між собою і не мають прямого антипода.

Цікавим є переосмислення візуально ефекту магії на основі потоків енергії, де лінію можна замінити іншим базовим художнім елементом, таким як пляма.

Це не змінює суть, проте надає магії нову хаотичнішу форму.

Експеримент ж зі зображенням магії без візуальних маркерів робить її прочитуванню завдяки іншим аспектам: наративу і атрибутам та вимагає більшої режесури кадру.



на основі кадру з коміксу "Прогульники"

То ж, на основі експерименту з плямою, виникла думка, що найцкащим вирішенням для свіжого погляду на візуальний ефект магії є надати магії іншу форму, відмінну від звичних нам асоціації.

До прикладу, зображення магії крізь призму мікросвіту справді може слугувати свіжим візуальним підходом до репрезентації магичного ефекту. Цей варіант зберігає одну з ключових якостей магії, а саме відчуття невідомого, але переносить її з традиційного образу космосу на інший рівень сприйняття. Головними ж відмінностями та особливостями у вигляді мікросвіту є сферичність і каплеподібні форм, чисельні рухомі мікрочастинки, напівпрозорість, багат шаровість та поєднання незвичних кольорів.

## Використання мікросвіту в ілюструванні коміксу

То ж, зображення магії крізь призму мікросвіту доповнює вже існуючі методи, надаючи магії нової форми. Цей метод працює схоже до інших візуальних, проте надає магії іншого обрамлення.

На фреймах збоку в коміксі, візуальний ефект зображено на основі з фотографій мікроскопу. І ці зображення мають повторювані патерни.

Першою особливістю у вигляді такого типу магії, є його напіпрозорість, якою можна показати накладання і інтенсивність магії. Також вона фактурно багатша завдяки цьому.

Мікроорганізми мають різну структуру, що спонукає до експерименту з формою - це може бути як і цілісна кругла форма так і розгалужене скупчення. Проте форми мікроорганізмів здебільшого плавні та каплеподібні, що створює ефект руху.

Яскраві кольори виконують не лише декоративну функцію, а створюють ефект флуоресценції, характерний для мікроскопічних зображень.

Також магія у коміксі завдяки такому типу зображення може бути багатшоровою - до прикладу фон і передній план можуть заємодіяти з персонажем.

Завдяки мікроорганізмам також можна показати ефект трансформації. - завдяки розпаду на дрібніші фігури.

Таким чином, мікросвіт дозволяє зобразити магію не як зовнішній спецефект, а як органічну, пульсуючу структуру, що існує всередині простору кадру та формує його атмосферу.



## Висновок:

У підсумок зазначу, що магія це у першу чергу один із проявів людської фантазії засіб створення яскравого та інтригуючого видовища, екшену який задовольняє потребу сучасного глядача. Магія це інструмент у руках автора і тільки йому вирішувати, як він хоче її зобразити. Проте, як візуальний феномен магія функціонує не окремими символами, а цілісною системою знаків, що формується завдяки поєднанню форми, кольору, руху, контексту та наративу. З розумінням найбільш поширених способів її зображення, можна знайти нові варіації.

Навіть незначна зміна одного з ключових візуальних маркерів здатна суттєво трансформувати відчуття магії в кадрі та посилити її, або навпаки, зробити менш переконливою. Варіант зображення крізь призму мікросвіту, радше доповнює раніше використані способи, додаючи їм нового обрамлення, ніж нівелює їх.

## Джерела

1. Davies A., Crosby, A. L. Art Is Magic, M/C Journal, 2023
2. Charlesworth, J.J. "The Return of Magic in Art." Art Review, 2022 URL: <https://artreview.com/the-return-of-magic-in-art>
3. Friedman T. ,The Politics of Magic: Fantasy Media, Technology, and Nature in the 21st Century., 2009
4. Muczková M., Symbols in Magic: Tools for Transforming Reality Original Study Mgr. Faculty of Arts, 2024
5. Steinmeyer Jim, Caveney Mike "The Magic Book: 1400s-1950s" .2018
6. Teampau Gelu, "Witches, Wizards and Witchcraft in Comic Books " Magic and Witchcraft Historical, Anthropological and Artistic Perspectives., (297 — 325), 2020

# ВИРАЖЕННЯ ПРОТЕСТУ В ДИЗАЙНІ ОБКЛАДИНОК МУЗИЧНИХ АЛЬБОМІВ ЖАНРУ ІНДАСТРІАЛ

РОЖКО ОЛЕКСАНДР

## АНОТАЦІЯ

Дипломна робота присвячена дослідженню феномену вираження протесту в дизайні обкладинок музичних альбомів жанру індастріал. Жанр, що зародився у 70-х роках ХХ століття як радикальна реакція на систему тотального контролю, перетворився на методологію візуального, концептуального та звукового опору. В роботі простежуються історичні передумови виникнення індастріалу, а також аналізується ідеологічна протестність жанру в контексті постмодерного соціального контролю (зокрема, концепції Мішеля Фуко) та впливу творчості Вільяма С. Берроуза. Основна частина роботи зосереджена на аналізі візуальних образів на прикладі ключових альбомів як інструменту критики суспільного устрою. Результати дослідження методів візуалізації опору будуть застосовані при створенні авторського проекту – серії плакатів.

*Ключові слова:* індастріал, дизайн обкладинок, протест, візуальний образ, контроль, дадаїзм, футуризм.

# EXPRESSION OF PROTEST IN THE DESIGN OF INDUSTRIAL MUSIC ALBUM COVERS

ROZHKO OLEKSANDR

## ABSTRACT

This thesis is devoted to the study of the phenomenon of protest expression in the design of industrial music album covers. The genre, which originated in the 1970s as a radical reaction to the system of total control, has evolved into a methodology of visual, conceptual, and sonic resistance. The work traces the historical preconditions for the emergence of industrial music and analyzes the ideological protest nature of the genre in the context of postmodern social control (in particular, Michel Foucault's concept) and the influence of William S. Burroughs' work. The main part of the work focuses on the analysis of visual images using key albums as an example of a tool for criticizing the social order. The results of the study of methods of visualizing resistance will be applied in the creation of an author's project – a series of posters.

*Keywords:* industrial, cover design, protest, visual image, control, Dadaism, Futurism.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю осмислення візуальних стратегій індастріалу в сучасному контексті, де суспільство стикається з подібними викликами тотального контролю, як і його сучасники у 70–х. Аналіз обкладинок альбомів дозволяє зрозуміти, як візуальні образи посилюють протестні висловлювання та які методи візуалізації опору можуть бути застосовані при створенні сучасних візуальних меседжів, що закликають до усвідомлення соціальних проблем та активних дій.

## ОСОБЛИВОСТІ ВИНИКНЕННЯ ЖАНРУ

На початку ХХ ст. «Індустріальна музика» означала музику, (Рис. 1) яку грали для робітників, щоб полегшити їхню працю. Це була функціональна музика, яку не споживали як мистецтво, а поширювали, щоб підвищити ефективність працівників, заглушити їхні емоції і сприяти єдності між ними. Її грали, щоб зробити людей якомога більш схожими на машини: без помилок, без інакомислення, без уповільнення. [14 с. 32–33]

Тоді існував великий оптимізм щодо індустріалізації та технологій. Це ставлення проявилось у футуризмі. [17 с.1] Футуризм прагнув дослідити нове і був нетерпимим навіть до теперішнього. Боротьба і погляд в майбутнє були центральними темами футуристичного мистецтва, які іноді набували насильницького вигляду. [14 с. 34–35] Ця філософія просочилася у сферу музики. Франческо Балілла Прателла у своєму «Технічному маніфесті футуристичної музики» 1911 року. Він допоміг закласти основу для майбутніх композиторів. [17 с.1–2]

«Мистецтво шумів» Луїджи Русоло представляє нову музичну естетику де музика має охоплювати всі звуки, від гуркоту двигунів до виття тварин. Русоло заклав теоретичний фундамент семплінгу як асоціативної практики та суто звукового слухового досвіду та втілив його в життя. Русоло використовував свої інструменти («Інтонаруморі») як основу для абстрактних музичних композицій, подібних до сучасної електронної музики. [14 с. 35], [15 с. 1–5]

На протигагу футуризму, що підтримав війну, виник дадаїзм — рух, пронизаний префіксом «анти-» (антиістеблішмент, антимистецтво). Дадаїсти іронічно використовували образність футуристів, критикуючи надмірну раціоналізацію, що призвела до світової війни. Вони використовували «анти-мистецтво» (колажі, реді-мейди)



Рис. 1: кадр з фільму «Ентузіазм (Симфонія Донбасу)» — перший український звуковий кінофільм, Дзига Вертов

як коментар проти суспільних норм та застосовували «бруталістичну поезію» (крик, какофонія звуків), що стала вокальною тактикою панку та індастріалу [17 с. 2–3].

Після Другої світової війни світ вийшов із конфлікту фізично зруйнованим, морально виснаженим та політично розділеним. Саме вона стала технічним і соціальним каталізатором швидкого розвитку та вибуху інтересу до електронної музики з її власною мовою та підходом. [12 с. 75] Groupe de Recherches Musicales у Парижі під керівництвом П'єра Шеффера та Studio für Elektronische Musik у Кельні, очолювана Гербертом Аймертом, заклали паралельні, але ідеологічно протилежні основи для розвитку звукового мистецтва в Європі. Ідеї Джона Кейджа щодо осмислення шуму, звуку та тиші вплинули на формування індастріалу у Великій Британії [17 с. 12–14].

Гурти індастріалу від самого початку тяжіли до використання найсучасніших технологій. Перший прототип семплера, який створив клавішник Throbbing Gristle Кріс Картер за технічною схемою свого колеги по гурту Пітера Крістоферсона. Цей семплер став справжньою віхою в історії індустріальної музики, втілюючи її механістичний та експериментальний підхід до створення звуку. Він став символом естетики індастріалу — машинного, фрагментованого та сконструйованого з реальності. [4]



Рис. 2: Учасники гурту Throbbing Gristle: Дженезіс Пі-Оррідж, Пітер «Слізі» Крістоферсон, Косі Фанні Тутті та Кріс Картер

Північ Англії була місцем народження індастріалу. Із початку ХІХ століття промисловість забезпечували економічне зростання міст, формуючи їхню культуру та урбаністичну естетику. У літературі та мистецтві давно побутувала думка, що будь-яка утопія зрештою перетворюється на тоталітаризм — від романів «Метрополіс» Фріца Ланґа, «1984» Джорджа Орвелла до картини «Метро» Джорджа Тукера, яка показує урбаністичну утопію як джерело смутку, параної та відчуження. [14 с. 35], [15 с. 70–72]

Перформанс-група COUM Transmissions з Шеффільда, Англія, змінила свій напрямок і зосередилася на музиці, перейменувавши свій гурт на Throbbing Gristle. Група складалася (Рис. 2) з Дженезіса Пі-Орріджа, Пітера «Слізі» Крістоферсона, Косі Фанні Тутті та Кріс Картера, і всі ці учасники перейшли до складу гурту. [17 с.14] Throbbing Gristle вважається першою групою індастріалу за практично всіма ознаками. Учасники офіційно заснували гурт **3 вересня 1975 року**. Учасники Throbbing Gristle прагнули вивільнитися від фальшивої ідентичності, нав'язаної соціальними структурами. [14 с. 35] Основною темою діяльності Throbbing Gristle була боротьба з механізмами контролю — учасники вели своєрідну інформаційну війну, спрямовану проти інстинктивного прагнення до покори. Як самі артисти зазначали: «Ми просто порушники спокою, бо без цього світ був би нестерпно нудним». [16 с. 9]

Цей етап часто називають «першою хвилею» індастріалу (1976 — близько 1982). Згодом поняття «індастріал» стало охоплювати будь-яку андеграундну електронну музику, яка або прямо пов'язана з Industrial Records, або наслідує його естетику — як культурну, так і музичну. У «другу хвилю» індастріалу (близько 1982–1990), із зростанням популярності жанру, з'явилася низка субжанрів, а самі гурти почали змінювати звучання, структуру та стиль музики. [18 с.7]

У літературі, присвяченій індустріальній культурі, прийнято називати 5 відмітних ознак цього явища:

- **Автономія.** Вибір записуватися на власних, або «незалежних» лейблах.
- **Робота з інформацією.** Гурти приділяють багато уваги не лише музиці, а й іншим сферам культури, політики та економіки, а також конспірології, окультним наукам тощо.
- **Використання електронної та анти-музики.** Гурти використовували існуючі методи запису музики, та застосовували власні оригінальні методи та інструменти.
- **Позамузичні елементи.** Впровадження літературних елементів і відео одночасно з музичним виконанням.
- **Шокова тактика.** Тексти та музика гуртів були сповнені найаморальніших проявів життя і були своєрідним каталогом жахів сучасного світу. [16 с. 5]

Втім, попри свій вплив, цей жанр так і не здобув широкої популярності. Митці почали поєднувати індустріальний підхід із елементами інших жанрів – від електронної танцювальної музики до фольклору й ритуальних практик, формуючи цілком нове культурне поле. Постіндустріальна музика стала менш прямолінійною й агресивною, але її радикалізм виявився в іншому – в безпрецедентному рівні експериментальності та нестандартному мисленні. [13]



Рис. 3: Femen в Києві 9/11/2009

## ПРОТЕСТ ПРОТИ КОНТРОЛЮ ЯК ОБ'ЄДНУЮЧА РИСА ІНДАСТРІАЛУ

Протест як форма політичної дії виникає, коли інституційні шляхи є неефективними. У ХІХ–ХХ століттях соціальні протести набули масового характеру, проте справжнє поєднання політичного протесту і мистецтва почалося лише у 1960–х (контркультура, рок-музика) [5 с. 107].

Основними рисами соц. рухів є:

- об'єднання людей в групи для спільної діяльності;
- спільна мета щодо групових дій яка відгукується у кожному учаснику;
- відносно хаотичні дії які не набувають сталого характеру. [7 с. 129]

В середині ХХст. молодь критично ставилася до політичної ситуації в багатьох індустріально розвинених країнах. Суспільство кидало виклик занепадаючій соціальній структурі через літературу, кіно, музику та інші види мистецтва, орієнтовані на перформанс. З появою індастріалу музиканти характеризують увесь музичний рух, як боротьбу проти інформаційної «війни» за допомогою музики. У певному сенсі індастріал є продуктом глобалізації, та представники жанру прагнули боротися проти неї. Гурти намагаються шокувати своїх слухачів негативними образами, замість того, щоб розповідати їм про позитивні альтернативи. [18 с. 14, 89]

Перформанс як явище є продуктом сучасної культури, однак його елементи простежуються у всіх історичних епохах – від найдавніших цивілізацій до сьогодення. [9 с. 19]

Політичні перформанси, що апелюють до емоційного надраціональним, є поширеним явищем. Політичний перформанс — це ритуалізовані, видовищні дії, спрямовані на привернення уваги та комунікацію меседжу [3 с. 194]. Сучасні протестні рухи (наприклад, FEMEN

(Рис. 3)) вирізняються нестабільністю, фрагментарністю та багатоманітністю вираження (іронія, пародія) [9 с. 20]. Індастріал використовував перформативні елементи та відеоарт, переносючи цей політичний перформанс у музично-візуальний простір.

Ключовим для розуміння протесту індастріалу є філософія Мішеля Фуко, зокрема праця «Наглядати й карати» [8]. Він представляє «дисциплінарний контроль» як ключовий механізм постмодерного суспільства, що замінив застарілу суверенну владу, зосереджену на публічному покаранні, на тонку, але всеохоплюючу «владу над тілом». Ця влада діє не стільки через придушення, скільки через «продуктивне формування» індивідуального тіла, роблячи його слухняним та корисним для системи. Концепція простору є ключовою для розуміння дисциплінарної влади у Мішеля Фуко, оскільки він розглядає простір не як пасивний фон, а як активний інструмент контролю, нормалізації та формування індивідуальних тіл. У праці «Наглядати й карати» Фуко детально аналізує, як такі інституції, як в'язниці, школи та лікарні, використовують просторові стратегії – поділ на окремі, але видимі одиниці, ієрархічне розміщення та організацію часу – для забезпечення максимальної ефективності та підпорядкування. Головною технологією цього контролю є Паноптизм – архітектурна метафора, де постійна можливість бути побаченим змушує індивіда «інтерналізувати нагляд» і займатися «самодисципліною». У цьому контексті сучасні методи контролю, як-от відеокамери, системи збору даних та алгоритми соціальних мереж, є прямою актуалізацією Паноптизму в кіберпросторі: вони створюють відчуття неминучого, хоча й невидимого, спостереження, змушуючи суб'єктів «саморегулюватися», уникати девіантної поведінки та відповідати встановленій нормі, таким чином підтверджуючи головний висновок Фуко: «ефективність влади прямо пропорційна її

невидимості» та успішності у перетворенні на внутрішній механізм індивідуального контролю. [1 с. 17–24], [6 с. 72–76], [2 с. 11–14], [10с. 83–94]

Цей внутрішній самоконтроль став головним об'єктом протесту індастріалу.\\\\

Літературним натхненником став Вільям С. Берроуз, який через метод нарізок (cut-up technique) прагнув зруйнувати лінійний нарратив і мову як інструмент маніпуляції та контролю свідомості. У його творах, як-от «Голий ланч» (1959), наркотична залежність стає метафорою тотального контролю, який реалізується через медіа та державні інституції [11]. Антисистемний, анархічний дух творів Берроуза, де тіло і розум є об'єктами контролю, став фундаментальним для створення агресивного, дисонуючого звукового ландшафту індастріалу.

З поширенням медіа після 1960-х років світ став здебільшого візуально орієнтованим. Під потоком телевізійних і кінематографічних зображень (Рис. 4), значна частина музики, яку створювали під маркою індастріал, прагнула поєднати звук з іншими медіа. Проте замість психоделічних мотивів та кольорових текстур, панк сформував у більшості потребу в потужній візуальній репрезентації – у шоковій тактиці реалізму. [14 с. 13]

Подібність між зображеннями та звуками в індастріалі – закономірність. Через обкладинки альбомів, флаєри, рекламу в журналах та відео гурти створюють атмосферу сюрреалістичних образів, які стали ототожнюватися з індустріальною культурою. Поєднання індастріал-музики та антиутопії найяскравіше проявилось в кіно (рис. 2.1) та іконографії обкладинок альбомів. [18 с. 69–72]



Рис. 4: кадр з фільму «Той, хто біжить по лезу» 1982р.

*Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire, SPK, Ministry, Laibach та Einstürzende Neubauten.* Саме ці гурти були обрані як репрезентативні приклади різних гілок індастріалу – від британського авангарду до німецького шумового експресіонізму та словенської політичної іронії – оскільки кожен із них послідовно втілював протестні наративи в унікальних художніх формах.

### THROBBING GRISTLE – 20 JAZZ FUNK GREATS (1979)

Обкладинка є симулякром. Кольорова фотографія учасників гурту на ідилічному морському краєвиді, одягнених та буденний одяг, імітує типову обкладинку easy-listening альбому 1970-х. Однак, місце зйомки – скеля Beachy Head, відома великою кількістю самогубств, що надає зображенню гротескного підтексту. Альбом є пародією на поп-культуру, і назва – чиста іронія, адже жоден з треків не є ані джазом, ані фанком. Гурт використовує візуальні та текстуальні коди мейнстріму, аби дезорієнтувати аудиторію. Це критика фальшивої безтурботності, й водночас – як насмішку над форматом масової культури.

### CABARET VOLTAIRE – RED MECCA (1981)

Обкладинка є прикладом візуальної естетики дистопії, що викликає відчуття спотворення, візуального шуму та спостереження через екран. Абстрактна композиція з вертикальних кольорових смуг і розмитих плям світла нагадує збій відеосигналу. Назва натякає на політичне протистояння. Образ є метафорою медіа-епохи та інформаційної війни, де реальність передається через цифрові фільтри. Вплив футуризму (зображення руху) та дадаїзму (відмова від фігуративності) тут очевидний.

### SPK – LEICHENSCHREI (1982)

Обкладинка оформлена у медичній естетиці. Схематична людська голова, оточена діаграмами та медичними позначками, виконана у блідих, сірих тонах з акцентним салатом кольором. Назва перекладається як «крик трупа». Ця візуальна «холодність» символізує байдужість системи до людського болю. Медична стилістика є метафорою соціального контролю та репресії, де інституції нав'язують норми під виглядом лікування, що співзвучно з критикою психіатрії як інструменту контролю у працях Фуко.

### MINISTRY – ΚΕΦΑΛΗΘΕ (Psalm 69: The Way to Succeed and the Way to Suck Eggs) (1992)

Обкладинка є візуальним та звуковим протестом проти релігії, державного контролю та культурного гніту. Центральне зображення – «техно-янгол», позбавлений обличчя, як символ дегуманізації та розпаду індивідуальності. Світло, що оточує тіло, виступає як інструмент контролю, механічні елементи, що утворюють вінок довкола постаті, нагадують про контроль в різних смислах. Це форма тілесного і культурного протесту, спрямованого на руйнацію символічних структур, що панували у суспільстві ХХ століття. На цьому тлі альбом виглядає як сучасний анти-псалтир – не молитва, а протести крізь шум, дисторсію та іронію.

### LAIBACH – OPUS DEI (1987)

Обкладинка апелює до стилю пропагандистських матеріалів авторитарних державах ХХ століття, що використовувався для формування колективної ідентичності. Фігура не є портретом конкретної людини, а радше символом певного «нового типу людини», героїзованої, майже надлюдської. Погляд спрямований зверху вниз, як акт домінації де глядач виявляється в позиції підлеглого. Назва альбому Opus Dei (від лат. «Діло Боже») відсилає до католицької організації, відомої своєю консервативністю та закритістю. У поєднанні з візуальним рядом, виникає іронічний дисонанс: святе та політичне. Це створює критику інституційної влади, яка використовує релігію як інструмент контролю.

### EINSTÜRZENDE NEUBAUTEN – TABULA RASA (1993)

Обкладинка – це візуальний парадокс, який поєднує в собі класичну живописну традицію та сучасну концептуальну іронію. На ній зображено натюрморт датований 17-им століттям. Використання цього зображення як обкладинки є своєрідним жестом іронії. Назва альбому Tabu-

la Rasa, що в перекладі з латини означає «чиста дошка», натякає на початок з нуля, на очищення від попереднього досвіду. Проте вибір натюрморту, який традиційно символізує тлінність і минулість, ставить під сумнів можливість такого очищення. Це створює напругу між ідеєю нового початку та неможливістю повного відриву від минулого.



Рис. 5

Рис. 6



Рис. 7

Рис. 8

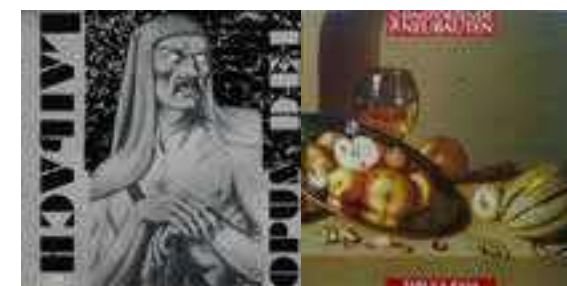


Рис. 9

Рис. 10



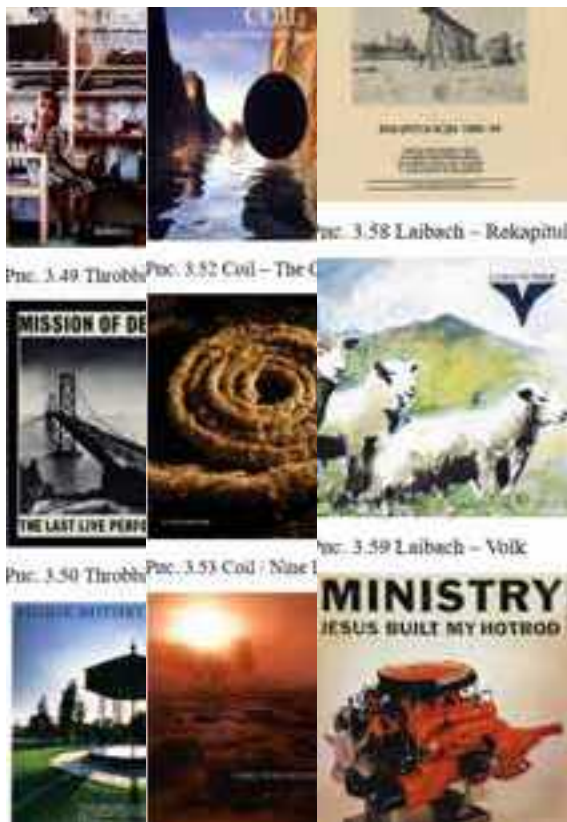


Рис. 13: Обкладинки з ілюзією спокою та гіпернормативністю

У контексті індастріалу часто саме ілюзія спокою та гіпернормативність (Рис. 13) стають найгострішими інструментами деконструкції. Суцільний оптимізм, нав'язаний як єдина допустима оптика сприйняття реальності створює небезпечну ілюзію стабільності. Він стає формою замовчування, способом витіснення проблем – соціальних, політичних, психологічних – замість їх осмислення. У цьому сенсі нав'язаний позитив є не вираженням свободи, а механізмом контролю. У поєднанні з антиутопічними мотивами ця естетика працює як попередження: показуючи надмірну норму, вона натякає на тотальний контроль, втрату індивідуальності та загрозу перетворення реальності на стерильну масу.



Рис. 14: Обкладинки з антиестетикою

Антиестетична (Рис. 14) стратегія напряму перегукується з принципами авангардних рухів. Так індастріал відмовляється бути «красивим» чи «цілісним» у традиційному сенсі, натомість використовує візуальний хаос як інструмент критики будь-яких систем, що прагнуть нав'язати однорідну естетику як універсальну норму. Це свідомо форма спротиву стандартизації, контролю та нав'язуванню естетичних норм масовою культурою. Гурти цього жанру руйнують уявлення про «гармонійний» візуальний образ, змішуючи несумісні елементи, порушуючи структури й уникаючи єдиного фірмового стилю.



## ВИСНОВКИ

Дослідження засвідчило, що індастріал не є спонтанним музичним явищем, а сформувався як продовження європейського авангардного бунту ХХ століття. Його ідейними джерелами стали футуризм (урбанізм, культ нового, естетика шуму Луіджи Руссоло) та дадаїзм (антимистецтво, антиістеблшмент, «бруталістична поезія»), а технічним каталізатором — електронна музика й експерименти П'єра Шеффера з *musique concrète*. Концептуальне оформлення жанру відбулося у 1976 році з діяльністю гурту Throbbing Gristle та лейблу Industrial Records, які закріпили індастріал як метод культурного опору.

Ідеологія протесту є фундаментом індастріалу, що виник як реакція на тотальний контроль, пасивність суспільства та кризу соціальних інституцій. Орієнтуючись на концепції Мішеля Фуко про дисциплінарну владу й паноптизм, а також літературну критику контролю свідомості у творчості Вільяма С. Берроуза, індастріал використовує тактику шоку, фрагментації та дезорієнтації як альтернативу прямим формам політичного висловлювання.

Аналіз візуальної мови індастріалу на прикладі обкладинок ключових альбомів показав, що вони функціонують як самостійний інструмент критики влади та репресивних інститутів. Використовуючи колаж, фотомонтаж і тоталітарну, військову та медичну іконографію, дизайн обкладинок деконструє символи контролю й формує антиутопічний простір, що підсилює звуковий радикалізм жанру та відображає його антибуржуазний і антиавторитарний світогляд.

Деконструкція символів контролю в оформленні обкладинок індастріал-альбомів є ключовим візуальним методом жанру. Обкладинки слугують простором для критики репресивних інститутів (армія, релігія, медицина) через використання іронії, сатири та шокуючих

образів. Цей метод візуалізації дозволяє передати соціально важливі теми, оголюючи небезпеки деспотичної влади та відбиваючи антиутопічний світогляд артистів.

### ДЖЕРЕЛА

1. Вергун О. Влада та дискурс у соціальній та політичній теорії: дослідницька програма М.Фуко, Наукові записки. Том 12. Політологія, с. 17–24
2. Зінченко Н., Взаємозв'язок «політичної влади» та «психіатричної влади» у працях Мішеля Фуко, Вісник Дніпровської академії неперервної освіти, «Філософія. Педагогіка» № 2 (5), 2023, с 11–14
3. Ільницька У. В., Перформансна комунікація як політична технологія та складова іміджевої рг-стратегії збройних сил, Військово-науковий вісник, 2009, с. 189–200
4. Індастріал та Україна – історія, що триває. URL: <https://www.nformat.com.ua/articles/industrial-ta-ukrayina-istoriya-shcho-trivaie.html> (дата звернення: 06.05.2025)
5. Клюєнко Е.О., Постмодерний стріт-арт протест: головні форми та риси, Вісник НАУ. Серія: Філософія. Культурологія. – 2017. – № 1 (25), с. 106–109
6. Лозинський Р., Простір, влада і дисципліна у творах Мішеля Фуко, Львівський національний університет імені Івана Франка, Львів, Україна, с. 72–76
7. Травлос Т., Особливості ненасильницьких форм політичного протесту, Науковий журнал «Політикус», Випуск 2. 2016, С. 128–132
8. Фуко М., Наглядати й карати: Народження в'язниці / Пер. з фр. ІІ.Таращук. –К.: Основи, 1998. – 392 с.
9. Хома Н.М., Політичний перформанс як постмодерна форма соціального протесту, Вісник НТУУ «КПІ». Політологія. Соціологія. Право. Випуск 1 (21) 2014, с. 18–22
10. Ягунов Д. В., Паноптизм та сучасні пенальні практики (аналіз категорії свободи в суспільстві постмодерну), НУ «ОЮА», с. 83–94
11. Anti-Musical Becomings: Industrial Music and the Politics of Shock and Risk by Atte Oksanen <https://secessio.net/vol-2-no-1/anti-musical-becomings-industrial-music-and-the-politics-of-shock-and-risk/> (дата звернення: 02.05.2025)
12. Dixon J., Electroacoustic music pre-1960: historicity and ideology, 2000
13. Industrial URL: <http://core.srv.if.ua/styles/industrial.html> (дата звернення: 22.04.2025)
14. Reed A. S. Assimilate: A Critical History of Industrial Music. USA: Oxford University Press, 2013. 336 p.
15. Russolo L. The Art of Noises. New York: Pendragon Press, 1986. 87 p.
16. Vale V., Juno A. ReSearch Industrial Culture Handbook. Hong Kong: ReSearch Publications, 1992. 147 p.
17. Vecchio R., A.B. Exploring the evolution of industrial music: a historical and analytical perspective. 2014.
18. Woods B. D., Industrial music for industrial people: the history and development of an underground genre. Florida, 2007. 201 p.

## ЗОБРАЖЕННЯ ЖЕСТІВ У НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛАХ ДЛЯ ОСВОЄННЯ ЖЕСТОВОЇ МОВИ

*Наталія Ворохта*

Робота спрямована на структурування візуалізації жестів в рамках навчальної ілюстрації. У дослідженні проаналізовано стилістичні рішення та способи передачі руху у жестах на основі вибірки з десяти навчальних матеріалів. Виявлено комбінації елементів, що формують зображення та відтворено нові варіації з подальшим проведенням тестування серед цільової аудиторії. Дослідження пропонує новий підхід до ілюстрування жестів, який було реалізовано на прикладі фрагмента розмовника.

**Ключові слова:** навчальна ілюстрація, зображення жестів, передача руху, стилізація персонажа, структурування подачі інформації.

## DEPICTION OF SIGNS IN EDUCATIONAL MATERIALS FOR LEARNING SIGN LANGUAGE

*Nataliia Vorokhta*

The work is aimed at structuring the visualization of signs within the framework of educational illustration. The study analyzed stylistic solutions and methods of transmitting movement in signs based on a sample of ten educational materials. Combinations of elements that form the image were identified and new variations were recreated with subsequent testing among the target audience. The study offers a new approach to illustrating gestures, which was implemented on the example of a phrasebook fragment.

**Key words:** educational illustration, depiction of signs, transmission of movement, character stylization, structuring of information presentation.



Мова жестів не втрачає свою актуальність протягом багатьох століть, адже стала одним з способів комунікації для глухих людей. Так на теренах України утворилася власна жестова мова (УЖМ), яка певний час була заміщена радянською. Проте, після досягнення незалежності, люди з товариства глухих почали робити перші кроки в її відновленні. Зараз, у зв'язку з повномасштабним вторгненням росії в Україну, дерусифікація набирає великих обертів і це суттєво впливає і на розвиток жестової мови. Поступово затверджують нові навчальні програми та матеріали для спеціалізованих шкіл.

Більшість людей, що народжуються в сім'ях нечуючих вивчають мову в сімейному оточенні. Вони мають можливість зробити це безкоштовно, будучи учасниками УТОГ. Крім цього, для всіх бажаючих розробляють спеціальні офлайн та онлайн курси, де в колі однодумців і викладачів можна навчатися. Як додатковий чи основний матеріал для освоєння мови можна використовувати різні посібники чи словники з жестами, які є на просторах інтернету чи за помірні ціни в крамницях магазинів.

Ілюстративний ряд у навчальних матеріалах відіграє дуже важливу роль, адже це свого роду інструкції, які є прикладом того, як саме повинен відтворюватися той чи інший жест. Таке наповнення займає велику частину навчального матеріалу та допомагає краще засвоїти його [3]. Дані ілюстрації в своїй побудові мають певні обмеження в форматі, кольорі, розміщенні фігур тощо. Користувачі, які обирали для себе самостійне опрацювання навчального матеріалу, стикалися з проблемами: вони не до кінця розуміли ілюстративні інструкції та не були впевнені у власному відтворенні жестів. На це могли впливати певні відволікаючі елементи на зображеннях, які ство-

рюють візуальний шум на фоні. Зараз всі ці навчальні матеріали пропонують широке ілюстративне наповнення, проте немає структурованого підходу до їх створення, який би підвищив рівень сприйняття та був опорою для дизайнерів чи ілюстраторів, які працюють в даній області.

## РОЗВИТОК ІЛЮСТРАЦІЙ В ДРУКОВАНИХ МАТЕРІАЛАХ ЖЕСТОВОЇ МОВИ

Ілюстрації в навчальних матеріалах жестової мови пройшли довгий шлях — від перших спроб фіксації жестів до сучасних повнокольорових фотозображень. Їхній розвиток тісно пов'язаний із ставленням суспільства до людей із порушеннями слуху та появою перших методик навчання.

У XV–XVII століттях з'являються поодинокі свідчення навчання глухих, зокрема роботи Педро Понсе де Леона та Хуана



Іл. 1 «l'Ecole Polytechnique, published a Syllabaire dactylogique ou tableau d'une langue manuelle à l'usage des sourds-muets» Жан-Батист-Антуан Рекуан, 1823

Пабло Бонета. Бонет уперше публікує ілюстровану одноручну пальцеву абетку — фундамент для сучасної дактилології [1].

У XVIII столітті Шарль-Мішель де Л'Епе створює першу школу для глухих та активно застосовує малюнки, ручну абетку й реальні предмети в навчанні [2]. Саме з його діяльністю пов'язують поширення жестової мови по Європі та США.

На межі XVIII–XIX століть Аббат Сікар та інші педагоги вдосконалюють ілюстровані алфавіти. Паралельно з'являються спроби створення дактилологічних скорочень та нових графічних систем — від складних схем Рекуана (іл. 1) до абстрактних рішень Ніколаса Дело [4].

Серед найбільш значущих праць XIX століття — детальна «Iconographie des signes...» П. Пеліссьє (1856), що системати-



Іл. 2 «Iconographie des signes faisant partie de l'Enseignement primaire des sourds-muets» П'єр Пеліссьє, 1856

зувала жестову лексику через точні й виразні зображення рук і міміки (іл. 2) [12]. У цей період активно розвивається і практика створення різних таблиць, карток та плакатів для навчання. Педагоги, як-от Жером Кламарон, продовжували створювати навчальні матеріали з багатшими ілюстраціями та ширшим культурним контекстом (іл. 3) попри заборону Міланського конгресу 1880 року.

У XX столітті розвиток значною мірою гальмується війнами та орієнтацією на усне мовлення, але з появою фототехнологій підручники стають точнішими. Важливим кроком стає наукове підтвердження мовної структури жестів — словник Вільяма Стоко (1965), де вперше застосовано фотографії моделей.



Іл.3 «Alphabet dactylogique, orné de dessins variés présentant deux exemples pour l'application de chacun des signes dactylogiques» Жером Кламарон, 1873

З 2000-х років ілюстративний ряд оновлюється: поширюється кольорова фотографія, змішані техніки та стилізовані персонажі (як у «Gallaudet Children's Dictionary»). Завдяки цьому навчальні матеріали стають доступнішими, яскравішими та більш інформативними для користувачів.

## СТИЛІЗАЦІЯ ТА СПРОЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ

Стилізація — ключовий інструмент у створенні навчальних ілюстрацій. На відміну від фотографії, малюнок дозволяє мінімізувати зайві деталі, акцентуючи на жести, міміці чи положенні рук. Це особливо важливо у підручниках жестової мови, де зорове сприйняття — основний канал отримання інформації.

Персонажі можуть виконувати різні функції в навчальних ілюстраціях: бути героями-гідами, показувати певні ситуації або демонструвати жести. Їхній вигляд визначається набором візуальних ознак — формою, кольором, функцією, за дослідженням Рунгтай Лін (1994). Автор вивів

три основні методи перетворення реальних об'єктів на графіку, зберігаючи при цьому оригінальні особливості, такі як: ознака форми, ознака зображення та ознака функції [8]. Правильне поєднання знакових елементів дозволяє створити впізнаваний, чіткий і легко відтворюваний образ.

Ступінь деталізації залежить від мети проєкту. Мейєр та Лавесон (1981) описали п'ять рівнів графічної абстракції — від реалістичних фото до абстрактних символів: реальне фото, живописна ілюстрація, графічний рендеринг, графічний символ, абстрактний символ. Цю ж логіку використовують дослідники стилізації персонажів — часто спрощені зображення виявляються доступнішими для сприйняття [7].

Скотт Макклауд (1993) показує на ілюстрованих прикладах, як спрощення може посилювати універсальність образу: чим менше деталей, тим легше читачеві «ідентифікуватися» з персонажем. Його трикутна модель (реальність — абстракція — мова) допомагає пояснити, чому різні стилі дієві в комунікації та як їх можна поєднувати між собою (іл. 4). Так у стилізова-

ному всесвіті за допомогою використання реалістичних елементів можна формувати акценти в потрібних місцях [10].

Дослідження Стюарта Медлі демонструє, що контурні, монохромні та спрощені фігури підсилюють нейтральність та універсальність зображення: зникає етнічність, емоційна напруга, другорядні елементи [11]. Це робить ілюстрації ідеальними для інструкцій та навчального контенту.

## ПЕРЕДАЧА РУХУ

Жестова мова — візуальна система комунікації, що спирається на рух рук, положення тіла й міміку. На відміну від звукових мов, її зміст передається через зорове сприйняття, тому відтворення жестів у статичних друкованих матеріалах є складним завданням: ілюстратор має показати не лише форму руки чи її положення у просторі, але й динаміку та повноту руху.

Перші графічні схеми, зокрема в праці Хуана Пабло Бонета, були статичними та фіксували лише положення руки для передачі абетки. Жан-Батист-Антуан Рекуан доповнив цей підхід послідовністю фаз, що нагадує покадрову анімацію (іл. 1). Джозеф Пріу впровадив стрілки, які стали універсальним способом указувати напрям і характер руху. Пеліссє та Кламарон Жером додали дублювання й накладання рук, що посилювало динаміку (іл. 2; іл. 3). Такі ж прийоми згодом закріпилися у побутових інструкціях — LEGO, IKEA — де дії передаються через стрілки, зміни позицій і схематичні проміжні фази [5].

Теоретично значення рухових ліній пояснюють три часто суперечливі теорії. Перцепційна (сприйняттєва) теорія стверджує, що лінії імітують біологічні явища, такі як «смуги руху» чи «контурні сліди», які формуються у нашій зоровій системі, коли ми

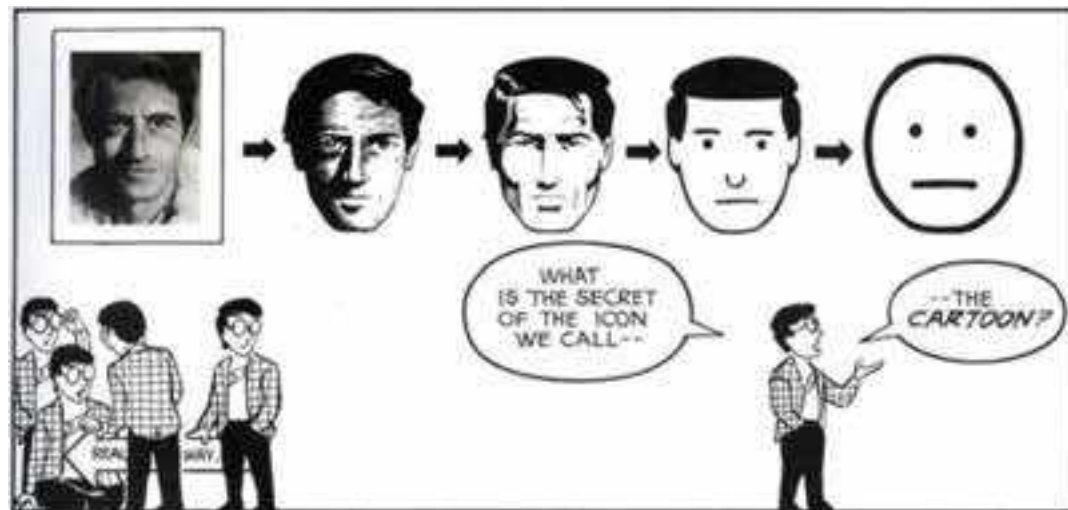
бачимо предмети, які швидко рухаються. Інша метафорична теорія, розглядає їх як не прямі символи, а ті що походять від природних виконують функцію метафори, відображаючи абстрактне поняття руху на сенсорний досвід. Третя теорія — лексична, розглядає лінії руху як засвоєні графічні елементи в культурному контексті в якому ми проживаємо.

Дослідження статичних інструкційних графіків показують, що рух часто передають стрілки, повтори, фазові зображення, стилізовані символи, а взаємодія тексту й графіки підвищує точність сприйняття [6; 9]. Простим діям достатньо однофазової подачі, складні — потребують багатфазових схем. Інші методи створення динаміки: деформація форми, розмиття контурів, діагоналі та вигнуті лінії, що традиційно застосовуються в мультиплікації (squash and stretch), коміксах і книжковій ілюстрації. Використання цих технік допомагає читачу уявити процеси руху та покращує розуміння інструкцій, навіть коли зображення є статичним.

## АНАЛІЗ МЕТОДІВ ЗОБРАЖЕННЯ ЖЕСТИВ У НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛАХ

Сучасні матеріали з жестової мови представлені в різних формах. Частина з них є однотипними словниками жестів, інша частина працює як ілюстровані розмовники та посібники. Їхнє завдання — забезпечити швидке зчитування виконання жестів. Для порівняння було обрано українські, американські та японські видання, орієнтовані на початківців і дітей, зокрема:

- «Sign Language for Kids: A Fun & Easy Guide to American Sign Language» Lora Heller, 2004;
- «Дитина зі світу тиші: на допомогу



Іл. 4 «Understanding comics: The invisible art» Скотт Макклауд, Northampton, MA : Kitchen Sink Press, 1993, с. 29

батькам нечуючої дитини» С.В. Кульбіда, 2011;

- «The American Sign Language Phrase Book. Third edition» Lou Fant and Barbara Bernstein Fant, 2011;
- Жествник «Українська жестова мова» С. Кульбіда, І. Чепчина, Н. Адамюк, Н. Іванюшева, 2012;
- «The Gallaudet Children's Dictionary of American Sign Language» The Editors of Gallaudet University Press, 2014;
- «We Can Sign!: An Essential Illustrated Guide to American Sign Language for Kids» Tara Adams, 2022;
- «American Sign Language Dictionary for Beginners: A Visual Guide with 800+ ASL Signs» Tara Adams, 2022;
- «Ручна-зручна розмова. Путівник жестовою мовою» Ткач Г., 2023;
- «わたしたちの手話 新しい手話 2024» Shimane Federation of Deaf, 2024;
- «Pocket Genius American Sign Language: 200 Essential Words and Phrases» DK Children, 2025.

**Стилізація персонажів.** На сьогоднішній день навчальні матеріали з жестової мови налічують велику кількість різних підручників, посібників та жестівників по всьому світу. На перший погляд візуальний ряд, який зустрічається у них і є чи не найважливішою частиною засвоєння інфор-

мації, не відрізняється своїм наповнення. Проте якщо розглянути їх детальніше, то можна побачити, як автори підходили до створення та які способи ілюстрування застосовували у своїх роботах.

Візуальні підходи групуються у два основні формати — фотографія та ілюстрація. Фотографія використовується для точного відтворення положень тіла та пальців, передає детально міміку облич моделей. Зустрічаються такі варіанти:

- чорно-біла фотографія;
- кольорова із нейтральною гамою;
- кольорова із насиченою гамою.

Чорно-білий підхід забезпечує контраст рук і фону та мінімізує візуальні «шуми». Кольорові матеріали, навпаки, вводять додаткові фактори (одяг, тінь, насиченість), але можуть підсилювати емоційність та ідентифікацію персонажа.

Ілюстрації демонструють широкий спектр стилізації:

- реалістичні кольорові (залівка або фонове тло);
- реалістичні чорно-білі (залівка або контур);
- помірно спрощені чорно-білі;
- помірно спрощені кольорові.

Реалістичні ілюстрації демонструють високий рівень деталізації, тоді як спрощені видаляють усе зайве й концентруються на жесті та його особливостях.

| техніка          | стиль   |                   |
|------------------|---------|-------------------|
|                  | Реалізм | Помірне спрощення |
| Ч/б контур       | ●       | ●                 |
| Ч/б залівка      | ●       | ●                 |
| Залівка кольором | ●       | ●                 |
| Кольорове тло    | ●       | ●                 |

Таблиця 1. Комбінації техніки та стилю ілюстрування, які використовуюються

| техніка          | стиль   |                   |                  |
|------------------|---------|-------------------|------------------|
|                  | Реалізм | Помірне спрощення | Сильне спрощення |
| Ч/б контур       | ●       | ●                 | ●                |
| Ч/б залівка      | ●       | ●                 | ●                |
| Залівка кольором | ●       | ●                 | ●                |
| Кольорове тло    | ●       | ●                 | ●                |

Таблиця 2. Комбінації, які були доповнені та відмальовані в ході аналізу

**Передача руху.** У візуальних матеріалах переважають три методи:

1) *Стрілки та позначки.* Вони можуть показувати напрям, повторення, дотик, просторовий оберт. Варіюються від простих чорних ліній до стрічкоподібних форм для передачі руху в перспективі. Окремі автори використовують системи умовних позначень із поясненнями, яку виносять окремою сторінкою на початку чи в кінці навчального матеріалу.

2) *Накладання зображень.* Застосовується для показу «до» та «після» руху, інколи через напівпрозорість шарів. Це дозволяє працювати з динамікою, але може знижувати читабельність у місцях перетину рук, особливо, коли зображення є досить деталізованим.

3) *Покадровість.* Характерна для жестівників, де кожен етап руху винесений в окрему ілюстрацію чи фото, що зменшує ризик накладень і полегшує декодування. Іноді, для збереження простору, такі зображення колажуються з використання різниці в розмірі елементів та частково накладаються одне на одне.

## ПОШУК ХУДОЖНІХ РІШЕНЬ ЧЕРЕЗ ДОСВІД КОРИСТУВАЧІВ

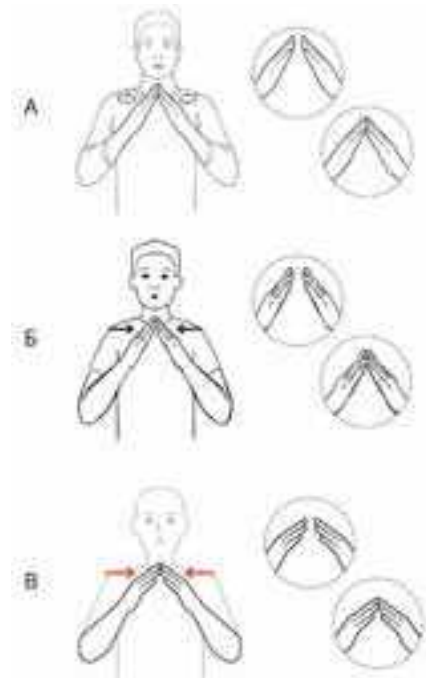
**Комбінації.** Матеріал було згруповано за стилізацією (реалізм, помірно спрощення) та за технікою виконання (чорно-біле лінійне, чорно-біле із залівкою, кольорове із залівкою та з кольоровим тлом) (табл. 1). Таким чином, було виявлено, що деякі комбінації ще не були відтворені, тому їх було відтворено додатково, щоб розширити варіативність та створити рівні умови для порівняння між собою. Таким чином, було додано сильно спрощений варіант стилізації персонажа.



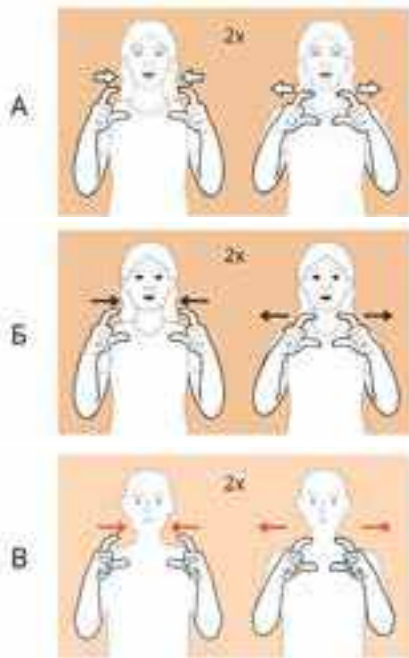
Іл. 5 Зображення до жесту «Стадіон» в різних стилях у техніці залівки кольором, створені для опитування



Іл. 6 Зображення до жесту «Автівка» в різних стилях у техніці ч/б залівки, створені для опитування



Іл. 7 Зображення до жесту «Будинок» в різних стилях у техніці ч/б контуру, створені для опитування



Іл. 8 Зображення до жесту «Магазин» в різних стилях у техніці кольорового тла, створені для опитування

Для відтворення всього спектру було відібрано такі жести: місто, село, клуб, будинок, магазин, автівка, стадіон (іл. 5; іл. 6; іл. 7; іл. 8). Всі вони є дворучними та поділяються на асиметричні та симетричні. По складності вони на одному рівні, щоб одні жести не мали переваг над іншими та створювали рівні умови для порівняння. Дані варіанти використовували лише стрілки та покадровість як менш навантажені формати передачі руху.

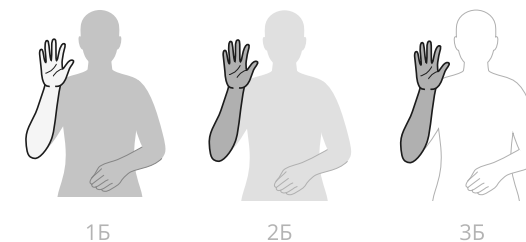
**Опитування.** Використовуючи дану підбірку ілюстрацій, серед користувачів, було проведено опитування щодо наповнення, в результаті якого найбільша перевага була надана кольоровим зображенням в стилі наближеному до реалізму та помірного спрощенню (понад 60% голосів у жестах місто та село). У відповідях часто згадувалася проблема відволікаючих елементів (колір одягу, фон, вираз обличчя, надмірна кількість деталей). Попри те, що стать, вік та додаткові елементи образу не є значущими параметрами, риси обличчя є бажаними, оскільки «олюднюють» персонажа. Надто спрощений варіант робить його надто схематичним та нецікавим. Тому для ілюстрування є важливим баланс між читабельністю жесту та мінімальною індивідуалізацією персонажа.

**Тестування прототипів.** На основі попереднього опитування, для візуальної привабливості, наступні ілюстрації базувалися на спрощеному зображенні людини зі збереженням реалістичних людських рис. Колір для тестування прототипів не вводився, а лише тональні співвідношення, щоб не викликати певні упередження. Так в ході роботи було створено три основні варіанти ілюстративного вирішення, які в свою чергу поділялися за варіативністю контрасту, деталізації та дизайну умовних позначень. Метою тестування було оціни-

ти співвідношення елементів між собою, та сформувати в результаті єдиний образ. Таким чином структуру було поділено на три блоки.

**Блок 1. Контраст.** Він включав в себе три варіанти тонального рішення (іл. 9). Так в першому способі загальний силует людини був темнішого тону, наче затінений на задньому плані, а активна рука навпаки світла та виділена контуром спереду. Силует не надто темний, щоб не привертати до себе увагу, але достатньо світлий щоб прочитуватись та зберігати різницю з руками. Другий спосіб навпаки виносив руку на передній план за допомогою темного тону, а висвітлений силует садив на задній. Проте рука не сильно затемнювалася, адже був присутній чорний контур, який не мав зливатися з іншими елементами, особливо дрібними, як от пальці. Третій спосіб теж використовував затемнення руки, але силует людини був виконаний світлим контуром, таким чином, ще більше розмежовуючи їх між собою. Кожен з цих способів, додатково був представлений трьома варіантами контуру рук, що різнилися між собою варіативністю товщини.

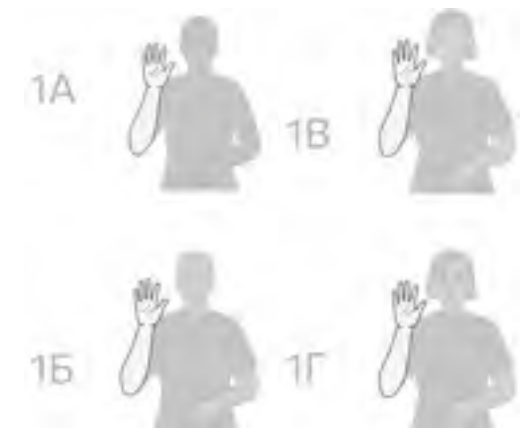
**Блок 2. Деталізація.** На основі різних тональних рішень та пози персонажа в анфас, було представлено по чотири рівні деталізації зі зростанням кількості елементів водночас: просто силует людини; людина в базовому одязі; людина з волоссям; людина з обличчям (іл. 10).



Іл. 9 «Блок 1. Контраст», тестування прототипів

**Блок 3. Графічні елементи.** Використовуючи як базу силует людини в одязі, було відібрано три пози персонажа з різними рухами. Таким чином, щоб можна було прослідкувати, як різні за формою і сенсом вказівники взаємодіють із зображенням. Для цього було обрано два основні типи стрілок: прості 2Д стрілки із однотонною заливкою та стрічкоподібні контурні стрілки з використанням 3Д ефектів (іл. 11).

В результаті було сформовано варіант ілюстративного наповнення: простий силует з реалістичними пропорціями та формами людини в одязі, рука біла на фоні темного тіла, середній контраст контуру руки та пальців, використання обличчя за потреби, із однотонними 2Д стрілками в поєднанні з 3Д для рухів в перспективу.



Іл. 10 «Блок 2. Деталізація», тестування прототипів



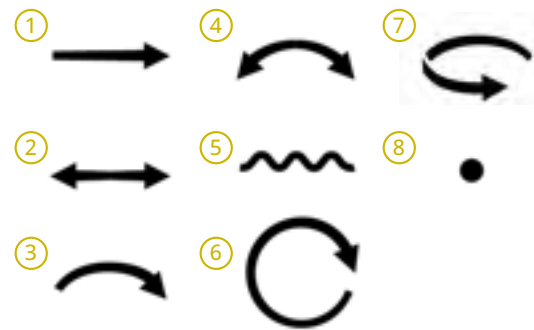
Іл. 11 «Блок 3. Графічні елементи», тестування прототипів

## СТРУКТУРА ПОДАЧІ ІНФОРМАЦІЇ

В ході дослідження було вибудовано певну послідовність подачі інформації, якої варто дотримуватися в ілюстраціях (іл. 12). Таким чином, першими мають акцентуватися задіяні руки і в даному випадку для цього використовувалося тональне співвідношення та контраст контуру. Після цього людина має бачити як вони розташовані відносно тіла, а отже тулуб має зчитуватися не перетягуючи сильно уваги. І в розмовнику це показано за рахунок легкого тону силуету, який виділяється з тла, але не суперечить іншим елементам. Після чого користувачу мають бути надані деталі, що розкривають особливості рухів. Це можуть бути окремі зображення зі збільшеними елементами чи введення поодиноких деталей, які зазвичай не присутні в наповненні, що привертає увагу. Тоді людина має зрозуміти як рух відбувається, куди прямує і в цьому допомагають умовні позначення, які мають бути прості, стилістично об'єднані та достатньо контрастні



Іл. 12 Структура подачі інформації: 1) форма рук; 2) розташування рук відносно тіла; 3) винесення деталей; 4) умовні позначення



Іл. 13 Умовні позначення: 1) прямий рух; 2) прямиий рух з боку в бік; 3) рух по дузі; 4) рух по дузі з боку в бік; 5) перебирання пальцями; 6) рух по колу; 7) рух по колу в просторі або в повороті; 8) місце дотику під час руху

(іл. 13). Для посилення відчуття руху можна використовувати гру з формою стрілок за рахунок перепадів товщини, де вужчий край слугує початком руху, а товстіший — кінцем. Окрім цього, щоб рухи були розбірливими та послідовними використовувалася покадровість зображень, фіксуючи основні положення.

## ВИСНОВКИ

Дослідження показало, що зображення жестів у навчальних матеріалах для освоєння жестової мови є не просто ілюстративним наповненням, а свого роду інструкціями, які мають чітко передавати інформацію щодо їх відтворення. Попри широкий вибір наповнення, було виявлено, що є моменти, які не до кінця розкривають рухи і викликають у користувачів невпевненість та розгубленість у виконанні.

В ході роботи було комплексно розглянуто способи стилістичного вирішення персонажів аналізуючи їх на широкому спектрі досліджень візуальних матеріал: коміксів, інструкцій, інфографіків тощо. Це допомогло виявити, як окремі стилістичні складові формують єдиний образ, та який вплив вони мають на його впізнаваність та комунікацію з цільовою аудиторією. Окремо було досліджено мову стрілок, ліній та інших допоміжних елементів передачі руху, які є важливими в ілюструванні жестів.

## ДЖЕРЕЛА

1. Кульбіда С. Дактилологія українська. Енциклопедія освіти. Київ, 2020
2. Міхно О. Шарль-Мішель де Л'Ене (1712-1789): життя як покликання (до 310-річчя від дня народження французького священика і сурдопедагога). Науково-педагогічні студії. 2022. № 6. С. 36-45
3. Aashay Lule A. Illustration is an effective teaching aid in the Process of learning. International Conference on Innovations & Research in Technology & Engineering : матеріали Міжнар. наук. кон., м. Mumbai, 8-9 kvim. 2022 p. 2022
4. Arnaud S. Fingerspelling and the Appropriation of Language: The Shifting Stakes of a Practice of Signs. Sign Language Studies. 2019. Т. 19, № 4. С. 565-605
5. Consonni S. HOW TO DO THINGS WITHOUT WORDS Multisemiotic visualization in LEGO vs. IKEA building instructions. Lingue e Linguaggi. 2020. № 40. С. 117-139
6. Hacmusaoğlu I., Cohn N. The Meaning of Motion Lines?: A Review of Theoretical and Empirical Research on Static Depiction of Motion. Cognitive Science. 2023. Т. 47, № 11
7. Hsu C.-C., Wang W.-Y. Categorization and Features of Simplification Methods in Visual Design. Art and Design Review. 2018. Т. 06, № 01. С. 12-28
8. Lin R. A study of visual features for icon design. Design Studies. 1994. Т. 15, № 2. С. 185-197
9. Marconi Bezerra de Souza J. An illustrated review of how motion is represented in static instructional graphics/ José Marconi Bezerra de Souza, Mary Dyson // 1st Global Conference - Visual Literacies: Exploring Critical Issues : матеріали Міжнар. наук. кон., Oxford, 3-5 lip. 2007 p. - Oxford, 2007
10. McCloud S. Understanding comics: The invisible art. Northampton, MA : Kitchen Sink Press, 993. 215 с.
11. Medley S. Discerning pictures: how we look at and understand images in comics. Studies in Comics. 2010. Т. 1, № 1. С. 53-70
12. Virenque H. La communauté sourde en France au XIXe siècle : entre langue des signes et oralisme | Blog | Gallica. Page d'accueil | Gallica

Ольга Максименко

## Піксельна графіка в ігровому дизайні: інтеграція ретро-естетики в сучасні відеоігри

У дослідженні проаналізовано еволюцію піксельної графіки, її роль у формуванні візуальної мови відеоігор та особливості сучасного переосмислення ретро-естетики. Дослідження виявило три основні етапи розвитку піксельного мистецтва, окреслило їх естетичні та технологічні відмінності та підтвердило, що сучасні техніки – розширюють можливості класичного стилю без втрати його ідентичності. На основі зібраного матеріалу створено вебсайт-довідку, що систематизує методи та рекомендації зі створення сучасної піксельної графіки.

Ключові слова: піксельна графіка, геймдизайн, ретро-естетика, шейдери, антиаліасінг, освітлення, візуальна мова гри, цифрова культура.

Olha Maksymenko

## Pixel Graphics in Game Design: Integrating Retro Aesthetics into Contemporary Video Games

The study analyzes the evolution of pixel graphics, its role in shaping the visual language of video games, and the specific features of its contemporary reinterpretation. The research identifies three key stages in the development of pixel art, outlines their aesthetic and technological distinctions, and highlights that modern techniques expand the capabilities of the classic style without compromising its identity. From the gathered data, a reference website was created to systematize methods and recommendations for producing contemporary pixel graphics.

Keywords: pixel graphics, game design, retro aesthetics, shaders, anti-aliasing, lighting, visual language of games, digital culture.

## ПІКСЕЛЬНА ГРАФІКА: ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ ТА РОЗВИТКУ.

Піксельна графіка – це форма цифрового зображення, що базується на видимих точках, або пікселях, з яких складається зображення. Назва походить від англійського “pixel” – скорочення від “picture element”, тобто «елемент зображення». На відміну від векторної графіки, де зображення складаються з математичних формул, піксельна графіка має чітко задану роздільну здатність, а кожен піксель є невід’ємною частиною картинки [1; 4; 5].

Цей стиль виник у 1970-1980-х роках, коли апаратні можливості домашніх комп’ютерів та аркадних автоматів були значно обмежені. У той час зображення створювалися в низькій роздільній здатності, іноді 16×16 або 32×32 пікселі. Колірна палітра обмежувалася кількома десятками кольорів. Тому художники змушені були досягати впізнаваності та стилістичної виразності мінімальними засобами [3; 7; ].

Космічні загарбники (Space Invaders (1978))(див. іл. 1.). Ця гра створена японською компанією-розробником комп’ютерних ігор і аркадних ігрових автоматів Тайто (Taito). Вона стала однією з перших ігор.



Ілюстрація 1. Space Invaders (1978)

## ЧОМУ ВІЗУАЛЬНА МОВА, ЩО ВИНИКЛА ЧЕРЕЗ ТЕХНІЧНІ ОБМЕЖЕННЯ 70–80-Х РОКІВ, СЬОГОДНІ ФУНКЦІОНУЄ ЯК СУЧАСНИЙ І АКТУАЛЬНИЙ ХУДОЖНІЙ ВИБІР?

У сучасному цифровому мистецтві все частіше можна спостерігати повернення до піксельної графіки, яка, незважаючи на значний технологічний прогрес та поширення високоякісної 3D-візуалізації, залишається популярною та затребуваною. Цей стиль активно інтегрується в сучасні ігрові проєкти, інтерфейсний дизайн та цифрові медіа, що свідчить про його актуальність і значення в сучасному візуальному мистецтві. Особливий інтерес сьогодні викликає те, як класичні принципи піксельної графіки вдало поєднуються із сучасними технологіями, такими як AI-апскейлінг, процедурна генерація текстур та різні методи динамічного освітлення [6].



Ілюстрація 2. Періодизація

Розвиток піксельної графіки можна простежити як послідовний процес ускладнення візуальних рішень і переосмислення її функцій. Ранні зразки характеризувалися максимальною умовністю та символічністю, де образи зводилися до впізнаваних знаків. Зі зростанням технічних можливостей з'явилися більш насичені палітри, складніші композиції та плавніша анімація. У сучасному контексті піксельна графіка інтегрується з новітніми технологіями – динамічним освітленням, шейдерами, глибиною різкості, а також методами масштабування зображення. Це дозволяє поєднувати ретро-візуальність із сучасною якістю зображення, не втрачаючи характерної структури пікселя. на базі цього було створено періодизацію, яка дозволила вперше системно показати, як змінювалися функції стилю (див. іл.2):

- від мінімального позначення об'єктів;
- до побудови складних атмосферних світлів;
- і нарешті – до сучасного симбіозу 2D і 3D-ефектів, шейдерів, освітлення та

AI-масштабування. Таке бачення дає можливість розглядати піксельну графіку не як спадок минулого, а як художнє середовище, що може розвиватися разом із технологіями.

## ЕСТЕТИЧНІ ТА ФУНКЦІОНАЛЬНІ АСПЕКТИ ПІКСЕЛЬНОЇ ГРАФІКИ В ІГРОВОМУ ДИЗАЙНІ

Важливим аспектом піксельної графіки є її естетична й емоційна функція. В ігровому середовищі вона часто використовується для створення атмосфери ностальгії, камерності або інтимності взаємодії з ігровим простором. Водночас піксельна стилістика здатна передавати напруження, динаміку та драматургію, незважаючи на візуальну простоту. Колірні рішення, ритм повторюваних елементів і взаємодія світла та тіні відіграють ключову роль у формуванні художнього образу та залученні гравця. Щоб зберегти свою актуальність вона покращується разом з розвитком технологій. Це покращення можливе завдяки різним технікам [2; 8; 9].

## АПСКЕЙЛ, АЛІАСИНГ, ШЕЙДЕРИ, СВІТЛО ТА КОЛЬОРОВІ ПАЛІТРИ

Одним із ключових засобів покращення є використання динамічного освітлення та шейдерів (див. іл. 3, 4, 5), які дозволяють працювати зі світлотінню, глибиною простору та атмосферою сцени без руйнування піксельної основи. Такі технології сприяють створенню об'ємності й візуальної насиченості, зберігаючи при цьому характерну модульність зображення. Важливу роль відіграє також колірна корекція та розширення палітри, що дає змогу досягати більш тонких емоційних нюансів і підкреслювати нарративні акценти.



Ілюстрація 3. М'які тіні



Ілюстрація 4. Дизеринг



Ілюстрація 5. Глибина різкості

Шейдери — маленькі програми, що змінюють зображення в реальному часі.

Окремої уваги заслуговують методи аліасингу (див. іл. 6) та апскейлінгу (див. іл. 7), які забезпечують адаптацію піксельної графіки до високих роздільних здатностей сучасних дисплеїв. Такі засоби дозволяють уникнути втрати чіткості або надмірного згладжування, зберігаючи чіткі контури та ритм пікселя. У поєднанні з анімаційними ефектами та паралаксом ці методи сприяють формуванню більш глибокого й динамічного ігрового простору. Таким чином, засоби покращення піксельної графіки не заперечують її ретро-природу, а навпаки — розширюють її художній потенціал. Сучасні технології дозволяють переосмислити піксельну естетику як відкриту систему, здатну адаптуватися до актуальних візуальних вимог і водночас зберігати власну ідентичність.

Аліасинг створює “сходінки” на діагональних лініях — частина стилю, але інколи вони перебільшені. Щоб уникати перебільшення існує антиаліасинг.



Ілюстрація 6. Антиаліасинг

Upscaling (апскейлінг) потрібен для того, щоб збільшувати зображення, не втрачаючи якості.



Ілюстрація 7. Демонстрація процесу Upscaling (апскейлінг)

## ДОСЛІДЖЕННЯ СПРИЙНЯТТЯ ПІКСЕЛЬНОЇ ГРАФІКИ

З метою глибшого розуміння ставлення гравців до піксельної графіки в контексті сучасного гейм-дизайну, було проведено онлайн-опитування. Його структура включала як закриті, так і напіввідкриті питання, що дозволило не лише зібрати кількісні дані, а й виявити індивідуальні оцінки, суб'єктивні враження та тенденції у сприйнятті візуального стилю ігор.

Опитування охоплювало питання візуальної привабливості, читабельності, емоційного впливу та впізнаваності стилю. Респонденти оцінювали зображення, виконані у класичній піксельній манері, а також їхні модифіковані варіанти з використанням засобів покращення. Отримані відповіді засвідчили, що аудиторія схильна позитивніше сприймати роботи, у яких збережено чітку піксельну структуру, але водночас присутні елементи, що підсилюють глибину, контраст і загальну візуальну виразність. Це свідчить про баланс між ностальгійною естетикою та сучасними візуальними очікуваннями (див. іл.8).



Ілюстрація 8. Сприйняття ігор з піксельною графікою.

Експериментальна частина була зосереджена на практичному випробуванні різних технічних прийомів у межах одного стилістичного поля. Загалом в опитуванні взяли участь 20 респондентів. Переважна більшість учасників опитування (65 %) відзначила, що грає у відеоігри постійно або доволі часто (див. іл. 3.2.). Такий рівень залучення до гри дозволяє припустити, що їхні відповіді ґрунтуються на особистому

тривалому досвіді, а отже є цінними для аналізу.



Ілюстрація 9. Сцена з гри зі старою графікою.



Ілюстрація 10. Покращена ілюстрація 9.



Ілюстрація 11. Сцена з гри зі старою графікою.



Ілюстрація 12. Покращена ілюстрація 11.

Шляхом варіації способів освітлення, кольорових рішень, масштабування та анімаційних ефектів було створено кілька версій покращених зображень (див. іл. 9, 10, 11, 12.). Це дозволило простежити, які зміни є найбільш помітними для глядача та які з них реально впливають на загальне сприйняття роботи.

У процесі експерименту з'ясувалося, що надмірне застосування ефектів може знижувати читабельність і порушувати цілісність стилю, тоді як помірні, вибіркові втручання підсилюють художню цінність зображення.

Поєднання результатів опитування та експерименту дало можливість сформулювати практичні висновки щодо доцільності використання тих чи інших засобів покращення. Зокрема, було підтверджено, що ефективність піксельної графіки значною мірою залежить не від кількості застосованих технологій, а від їхньої узгодженості з базовою естетикою та поставленими комунікативними завданнями. Таким чином, експериментальна частина не лише ілюструє теоретичні положення, а й демонструє можливості усвідомленого розвитку піксельної графіки в сучасному візуальному середовищі.

## ВИСНОВОК

У результаті проведеного дослідження було здійснено всебічний аналіз еволюції піксельної графіки, відслідковано її становлення як художнього явища, виявлено сучасні тенденції вдосконалення та окреслено напрями її подальшого розвитку. Робота засвідчила, що піксельна графіка – це не лише технічний спадок ранньої епохи цифрових медіа, а й самостійна форма візуальної мови, яка має потужний естетичний, емоційний і культурний потенціал.

У першому розділі розглянуто історичну динаміку формування піксельної графіки – від ранніх спроб відтворити зображення в умовах технічних обмежень до становлення її як повноцінного художнього напрямку. Було з'ясовано, що розвиток цього стилю тісно пов'язаний з етапами еволюції апаратного забезпечення, появою 8- та 16-бітних консолей, а також зі зростанням зацікавленості мінімалістичними формами зображення. Саме технічні обмеження стали основою для творчих пошуків: художники змушені були працювати з мінімальною кількістю кольорів і пікселів, що сформувало естетику простоти, точності та символічності. Надалі, із розвитком технологій, піксельна графіка вийшла

за межі функціонального рішення та перетворилася на художній вибір, який виражає ідеї авторів, створює відповідну атмосферу і навіть наратив.

Важливим результатом цього дослідження стало також формулювання авторської періодизації розвитку піксельної графіки, що ґрунтується на аналізі естетичних та технологічних зрушень у різні епохи її становлення. Виокремлення трьох етапів – 8-бітної ери, 16-бітної ери та сучасного періоду HD-pixel art – дозволило не лише згрупувати історичний матеріал, але й простежити еволюцію функцій піксельної графіки від технічної необхідності до усвідомленого художнього вибору. Запропонована періодизація є концептуальним підґрунтям для подальшого аналізу стилю та може бути використана в подальших дослідженнях, присвячених цифровій естетиці та геймдизайну.

У другому розділі проаналізовано специфіку використання піксельної графіки у відеоіграх різних періодів, що дало змогу виявити поступову трансформацію її функцій. У ранніх зразках – таких як Space Invaders чи Pac-Man – графіка виконувала переважно візуально-розпізнавальну функцію: відображала об'єкти та забезпечувала

гравцеві зрозумілу взаємодію з ігровим середовищем. Згодом, у 1990-х роках, піксельна графіка набула здатності створювати емоційну глибину, відтворювати світло, простір і настрій, як це бачимо у The Legend of Zelda чи Chrono Trigger. У сучасних проєктах – Stardew Valley, Terraria, Core Keeper – вона виступає свідомим стилістичним рішенням, що поєднує ностальгію за ретро-естетикою з технологічною досконалістю сучасних засобів. Таким чином, піксельна графіка перетворилася з технічного компромісу на художню платформу, де обмеження стають ресурсом творчості. Окрему увагу було приділено методам удосконалення піксельної графіки, які ґрунтуються на поєднанні ручної майстерності художника з алгоритмічними та штучно-інтелектуальними технологіями. Зокрема, досліджено прийоми згладжування (аліасінг), масштабування (AI-Upscaling), застосування шейдерів, вокселів і динамічних палітр, які дозволяють зберігати стилістичну чистоту зображення під час його адаптації до сучасних дисплеїв. Це засвідчує, що навіть у добу високої роздільної здатності піксельна графіка не втрачає актуальності, а навпаки – отримує нові технічні

можливості для художнього розвитку.

Приклади сучасного використання піксельної графіки в ігровій індустрії, її культурне та емоційне значення для гравця було вивчено у межах третього розділу. Результати аналізу свідчать, що піксельна графіка виконує не лише естетичну, а й комунікативну функцію: звертається до колективної пам'яті, викликає відчуття ностальгії та довіри, створює ефект “спрощеного занурення”, коли гравець сам доповнює зображення у своїй уяві. Використовуючи мінімальні засоби вираження, вона досягає максимального емоційного ефекту, що підсилює вплив ігрового світу на користувача. Піксельна стилістика сьогодні виступає не лише технікою, а й символом певної культурної епохи, що поєднує цифрове минуле з теперішнім.

Таким чином, проведене дослідження підтвердило, що піксельна графіка є самобутнім напрямом цифрового мистецтва, у якому гармонійно поєднуються технологічна простота та художня глибина. Її еволюція свідчить про здатність візуальної культури адаптуватися до нових умов, зберігаючи при цьому ідентичність і впізнаваність. У сучасному контексті піксельна графіка виступає

не лише носієм естетики ретро, а й універсальним засобом творчої комунікації – формою, у якій стикаються, взаємодіють і поєднуються традиція й інновація, простота та виразність, гра і мистецтво.

У четвертому розділі представлено практичне впровадження результатів дослідження у формі вебсайту-довідки, що систематизує й перекладає на доступний користувачеві формат ключові поняття, техніки та методи сучасної піксельної графіки. Створений ресурс не лише узагальнює отримані теоретичні висновки, але й демонструє їхнє прикладне застосування: від принципів апскейлінгу й контролю аліасінгу до використання шейдерів та сучасних підходів до освітлення. Таким чином, вебсайт виступає не лише ілюстрацією проведеного дослідження, а й інструментом поширення знань, що забезпечує практичну цінність роботи та підтверджує її актуальність у контексті цифрового дизайну. Теоретичне значення цього дослідження полягає в тому, що воно дозволяє глибше зрозуміти закономірності розвитку візуальної культури цифрової епохи. Аналіз піксельної графіки відкриває ширше бачення взаємодії технологій і мистецтва, засвідчує, як естетика обмежень може перетворюватися на естетику можливостей. Практична

цінність роботи полягає у формуванні необхідної бази для подальших проєктів у сфері дизайну, геймдеву, цифрової ілюстрації та медіаосвіти. Отримані результати можуть бути використані як методологічна основа підґрунтя, для створення навчальних матеріалів, цифрових архівів і вебресурсів, спрямованих на збереження та розвиток піксельної культури. Наукова новизна роботи полягає у спробі комплексного поєднання історико-теоретичного, формального та аналітичного підходів до вивчення піксельної графіки як цілісного явища. На базі відеоігор різних епох розглянуто етапи еволюції функцій піксельної графіки – від технічної до естетично-нарративної, а також окреслено сучасні тенденції її розвитку. Запропоновано цілісний підхід до аналізу візуальної мови піксельної графіки, який поєднує естетичні, комунікативні та технологічні аспекти, що може бути корисним для подальших досліджень і практичних розробок у сфері цифрового мистецтва. Отже, результати дослідження демонструють, що піксельна графіка, пройшовши шлях від інструмента розробників до повноцінного художнього феномену, продовжує розвиватися в умовах цифрової культури XXI століття. Вона залишається одним із найяскравіших

прикладів того, як технічні обмеження можуть стати джерелом творчого натхнення, а візуальна економія – формою виразності. Це відкриває певні перспективи для подальших досліджень, зокрема у напрямі практичного застосування піксельної естетики у вебдизайні, інтерактивних медіа та освітніх цифрових ресурсах, тощо.

#### СПИСОК ДЖЕРЕЛ:

1. Akca A. Pixel art's past and future. DEV Community. URL: <https://dev.to/alicanakca/pixel-arts-past-and-future-3lf3> (date of access: 5.06.2025).
2. Analysis and compilation of normal map generation techniques for pixel art. IEEE Xplore. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/9961116> (date of access: 12.04.2025).
3. Aseprite. Aseprite – Animated sprite editor & pixel art tool. URL: <https://www.aseprite.org/> (date of access: 09.04.2025).
4. Azzi M. Pixel logic: a visual guide to pixel art : книга. 2017. 162 p. URL: [https://archive.org/details/dokumen.pub\\_pixel-logic-pixel-art-tutorials?utm\\_source=chatgpt.com](https://archive.org/details/dokumen.pub_pixel-logic-pixel-art-tutorials?utm_source=chatgpt.com) (date of access: 09.04.2025).
5. Bellenger D. How pixel art lighting was set up in seamless world of nectarmancer. 80 Level. URL: <https://80.lv/articles/how-pixel-art-lighting-was-set-up-in-seamless-world-of-nectarmancer> (date of access: 29.04.2025).
6. Grahn E. A study in GUI aesthetics for modern pixel art games : thesis. 2013. URL: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:bth-5423> (date of access: 15.06.2025).
7. Heikkinen O. Hi Bit Pixel Graphics – new era of pixel art. Bachelor Thesis, Tampere University of Applied Sciences, 2021. URL: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/501981/?sequence=2> (date of access: 16.04.2025).
8. Holland D. 3D pixel art rendering. David Holland. URL: <https://www.davidholland/articles/3d-pixel-art-rendering/> (date of access: 16.04.2025).
9. Preedakorn A. The History and Aesthetics of Pixel Art. DEC Journal: Art and Design. 2024. Vol. 3, No 2. P. 95–119.



ЮРІЙ ФОРМУСЯК



АДРІАНА БРИКАЙЛО



ДАР'Я СТАРИНЕЦЬ



АВРАМЕНКО СЕРГІЙ



ЕЛІЗАВЕТА ЩЕПІНСЬКА



ДІАНА ГОНЧАР



НАТАЛІЯ БРОНТЕРЮК



ЛІЛІЯ ІВАНІЙ



ЮЛІЯ ВАСИЛІВ



ОЛЕКСАНДР РОЖКО



НАТАЛІЯ ВОРОХТА



ОЛЬГА МАКСИМЕНКО