

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ
АРХІТЕКТУРНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І АРХІТЕКТУРНОЇ ГРАФІК

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
ПЕРШОГО БАКАЛАВРСЬКОГО РІВНЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

на тему:

Художня робота “Іскра” (графіка) в художньо - декоративному оздобленні інтер’єру
книгарні східної літератури

Бессараб Олександр В’ячеславович

Київ 2025

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ**

Факультет: архітектурний

Кафедра: образотворчого мистецтва і архітектурної графіки

Ступінь вищої освіти: другий (магістерський) рівень

Спеціальність: 023 – Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація

Освітня програма: Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувачка кафедри

Олена САФРОНОВА

”_____” _____ 2025 року

**З А В Д А Н Н Я
ДО ВИКОНАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ
ЗДОБУВАЧА СТУПЕНЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ БАКАЛАВР**

Бессараб Олександр В'ячеславович

(прізвище, ім'я та по батькові здобувача)

1. Тема роботи: Художня робота “Іскра” (графіка) в художньо - декоративному оздобленні інтер'єру книгарні східної літератури.

затверджена наказом ректора КНУБА № 560/25 від 13.05.2025 року

2. Керівник роботи: Доц. Сьомка С.В, ас. Красна Т.І

(прізвище, ім'я та по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

3. Строк подання здобувачем роботи до захисту 25.06.2025 р.

4. Зміст пояснювальної записки за розділами:

P.1. Аналіз мистецтва ілюстрації з поглибленим вивченням Фан-арту як відгалуження основного напрямку ілюстрації.

P. 2. Історія та сучасна практика художньо-декоративного оздоблення інтер'єру торговельних приміщень.

Р. 3. Засоби, прийоми, композиційне рішення художньої роботи в матеріалі

Закінчення дод. 1 _____

5. Графічний матеріал за розділами

Р. 1. Ілюстрації за напрямком фан-арт.

Р. 2. Аналоги художньо декоративного оздоблення інтер'єру книжкових магазинів.

Р. 3. Художня робота.

6. Консультанти розділів кваліфікаційної випускної роботи

| Розділ | Прізвище, ініціали та посада консультанта | Перевірив | |
|-----------|---|-----------|--------|
| | | дата | підпис |
| Розділ 1. | Доц. Сьомка С.В | | |
| Розділ 2. | Доц. Сьомка С.В | | |
| Розділ 3. | Доц. Сьомка С.В | | |

7. Календарний план виконання роботи:

| Види робіт та їх зміст | Дата виконання |
|--|----------------|
| Розділ 1. | 14.05.2025 р. |
| Розділ 2. | 28.06.2025 р. |
| Розділ 3. | 18.06.2025 р. |
| Остаточне оформлення роботи | 20.06.2025 р. |
| Перевірка роботи на плагіат | 20.06.2025 р. |
| Попередній захист роботи на випусковій кафедрі | 23.06.2025 р. |
| Направлення роботи на рецензування | 23.06.2025 р. |

8. Дата видачі завдання 21.02.2025 року

Зав. кафедри _____

(підпис)

_____ (ім'я та прізвище)

Керівник _____

(підпис)

_____ (ім'я та прізвище)

Керівник _____

(підпис)

_____ (ім'я та прізвище)

Здобувач _____

(підпис)

_____ (ім'я та прізвище)

| | | | |
|--|--|--|----------------------------|
| РЕЗЮМЕ (SUMMARY) <i>до кваліфікаційної випускної роботи</i> <i>здобувача:</i> | | <i>Бессараб Олександр В'ячеславович/Bessarab Oleksandr</i> | |
| <i>ЗВО</i> | Київський національний університет будівництва і архітектури | | |
| <i>Тема</i> <i>(українською та</i> <i>англійською)</i> | Художня робота “Іскра” (графіка) в художньо - декоративному оздобленні інтер'єру книгарні східної літератури / The artwork “Iskra” (graphics) in the artistic and decorative decoration of the interior of an oriental literature bookstore | | |
| <i>Освітній ступінь</i> | Бакалавр | | |
| <i>Факультет</i> | Архітектурний | | |
| <i>Випускова кафедра</i> | Образотворче мистецтво і архітектурної графіки | | |
| <i>Спеціальність</i> | 023 образотворче мистецтво декоративне мистецтво реставрації | | |
| <i>Освітня програма</i> | 023 образотворче мистецтво декоративне мистецтво реставрації | | |
| <i>Керівник</i> | Доц. Сьомка С.В, ас. Красна Т.І | | |
| <i>Обсяг роботи:</i> | <i>пояснювальна записка, стор.</i> | <i>розділів</i> | <i>креслень формату А3</i> |
| | 40 | 3 | 15 |
| <i>Розділ 1</i> | Перший розділ присвячений вивченню ілюстрації та її гілки розвитку - фан-арту. Вивчення історії, методів створення, прикладів використання та аспекти впливу на розвиток художньої діяльності в мистецтві загалом. Також даний розділ допомагає зрозуміти основну концепцію поняття фан-арт та дослідити його вплив на мистецтво сучасності. | | |
| <i>Розділ 2</i> | У другому розділі аналізуються головні особливості в художньо-декоративному оздобленні інтер'єру книжкового магазину, головні аспекти в питаннях колористичних рішень, підбору матеріалів для оббивки та оздоблення простору в приміщенні для лаконічного та ергономічного використання робочого простору книжкового магазину. Аналізуються вимоги щодо експлуатації приміщення книжкового магазину встановлені ДБН. | | |
| <i>Розділ 3</i> | Третя частина присвячена створенню художньої роботи, розробка концепції твору, подальший аналіз використання можливих особливостей композиції, використання технік та матеріалів та інші аспекти художньої діяльності. Художня робота була виконана у форматі 500x700 мм, використані матеріали Туш (кольори: сажа, білила титанові, крапак червона), акрил білий. Композиційне рішення представляє собою централізовану фігуру персонажа як головного об'єкту композиції врівноваженого розміщенням його в просторі відносно оточуючого середовища, що дозволило створити візуальне сприйняття легкості та просторової ілюзії левітації персонажу у просторі, що відповідає поставленим цілям на етапі формування концепції художньої роботи. | | |

| | |
|---|--|
| <p><i>Висновки по роботі:</i></p> | <p>Кваліфікаційна робота дала можливість проаналізувати роль мистецтва в художньо декоративному оздобленні інтер'єру книжкового магазину, а також в гармонійному поєднанні мистецтва фан-арту в просторі публічних приміщень.</p> <p>Художня робота поєднує в собі особливості культурних аспектів східної літератури, відповідність техніці створення рукописних художніх творів літератури японського походження.</p> <p>Концепція художньої роботи відповідає особливостям як направлення діяльності книжкового магазину так і тематичним особливостям асортименту книжкового магазину.</p> |
| <p><i>Ключові слова:</i> <i>Keywords:</i></p> | <p>Графіка, манга, книгарня, фан-арт, психоемоційний вплив / Graphics, manga, bookstore, fan art, psycho-emotional impact</p> |

Здобувач: _____ /Олександр БЕССАРАБ/

Керівник: _____ /Сергій СЬОМКА/

Керівник: _____ /Тетяна КРАСНА/

“ ____ ” _____ 2025

ЗМІСТ

| | |
|-------------------|----------|
| ВСТУП..... | 8 |
|-------------------|----------|

РОЗДІЛ І. Аналіз мистецтва ілюстрації з поглибленим вивченням Фан-арту як відгалуження основного напрямку ілюстрації.....

| | |
|---|----|
| 1.1. Актуальність теми..... | 11 |
| 1.2. Еволюція напрямку ілюстрації та методів використання..... | 14 |
| 1.3. Особливості створення ілюстрацій та фан-арту..... | 16 |
| 1.4. Аналоги та приклади створення фан-арту в сучасному мистецтві..... | 18 |
| 1.5. Потенціал та приклади використання фан-арту в торгівлі, медіа та житті.... | 20 |
| Висновок..... | 23 |

РОЗДІЛ 2. Історія та сучасна практика художньо-декоративного оздоблення інтер'єру торговельних приміщень.....

| | |
|---|----|
| 2.1 Сучасний підхід в художньо-декоративному оздобленні інтер'єрів торговельних приміщень книжкового магазину..... | 25 |
| 2.2. Теоретичні та нормативні засади художньо-декоративного оздоблення інтер'єрів торговельних приміщень книжкового магазину..... | 28 |
| 2.3. Особливості художньо-декоративного оздоблення інтер'єрів торговельних приміщень книжкового магазину..... | 31 |
| 2.4 Функціонально-планувальне та об'ємно-просторове рішення художньо-декоративного оздоблення інтер'єру торговельних приміщень книжкового магазину..... | 34 |

| | |
|---|-----------|
| 2.5 Стилiстика, меблi, декор, матерiали та освiтлення iнтер'єру торгiвельних примiщень книжкового магазину..... | 37 |
| Висновок..... | 40 |
| РОЗДІЛ 3. Засоби, прийоми, композиційне рішення художньої роботи в матеріалі..... | 41 |
| 3.1. Історія та засади створення художньої роботи..... | 41 |
| 3.2. Концепція художньої роботи..... | 44 |
| 3.3. Засоби, прийоми, композиційне рішення художньої роботи..... | 45 |
| 3.4. Художня робота в інтер'єрному середовищі..... | 46 |
| ВИСНОВКИ | 47 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 48 |
| ДОДАТКИ..... | 51 |

ВСТУП

Мета цього дослідження - проаналізувати мистецтво ілюстрації та його сучасні гілки розвитку, а саме напрямок фан-арту. Фан-арт як піджанр бере участь у формуванні культурної ідентичності, самовираженні художників та взаємодії аудиторії та авторів. Фан - мистецтво як інша область ілюстрації - це потужний засіб творчого переосмислення відомих персонажів, подій та різноманітних філософських ідей, створених в літературі, кіно, відеоіграх та інших творах мистецтва. Дослідження цієї теми сприяє глибшого розуміння соціальних, естетичних та технічних аспектів сучасної ілюстрації та її впливу на популярну культуру та суспільство в цілому.

Сучасна ілюстрація стрімко розвивається, і однією з її найпомітніших тенденцій є розповсюдження фан-арту. Його популярність зумовлена демократизацією мистецтва – розвиток цифрових технологій дозволяє митцю з різних куточків світу легко створювати та поширювати власні роботи. Також зростанням попиту на авторське переосмислення відомих образів – фан-арт стає не лише засобом самовираження, а й інструментом культурного діалогу між творцями контенту та їхньою аудиторією. Крім соціального аспекту, фан-арт виділяється і економічними особливостями, а саме інтеграцією у комерційний сектор – великі компанії дедалі частіше використовують фан-арт у маркетингових стратегіях, підтримуючи ініціативи фанатських спільнот. Вагомим впливом на культурну ідентичність, формуючи спільноти, в яких митці обмінюються досвідом, надихаються та розвивають нові візуальні стилі.

Вивчення феномену фан-арту в контексті сучасної ілюстрації є важливим для аналізу динаміки розвитку візуального мистецтва та ролі фанатських культур у сучасному суспільстві.

Дослідження даної теми дозволить:

- Розширити уявлення про фан-арт як явище візуальної культури та його значення в сучасному мистецтві.
- Проаналізувати еволюцію ілюстрації та її адаптацію до цифрового простору.

- Виявити соціокультурний вплив фан-арту на аудиторію та його роль у формуванні спільнот за інтересами.
- Дослідити авторські підходи художників-фан-артистів і механізми їхньої творчої взаємодії з оригінальними творами.

Отже, аналіз мистецтва ілюстрації з докладним вивченням фан-арту є нагальним напрямом дослідження, що дозволяє відслідковувати культурні процеси в сьогоденному світі та їхній вплив на художню творчість.

Актуальність теми: Вирішення специфічних задач, що виникають у процесі естетичного та практичного покращення художньо-декоративного оформлення внутрішніх просторів. Крім того, вивчення значення та потенціалу мистецької діяльності в інтер'єрі значно сприяє еволюції декорування приміщень та оптимізації умов, що впливає на формування візуально привабливого та зручного середовища для персоналу, гостей та звичайних відвідувачів приміщення.

Мета роботи: Дослідити, систематизувати й проаналізувати вплив художніх робіт та художньо-декоративного оздоблення інтер'єру (зокрема їхній візуальний та психологічний вплив) на сприйняття простору, а саме:

1. Визначити вплив художніх робіт на емоційний стан, психологічний настрій та візуальну атмосферу.
2. Проаналізувати різноманітні способи застосування художніх творів та декоративних деталей для створення унікального та індивідуального характеру приміщення.
3. З'ясувати роль художньої роботи у формуванні концепції та ідентичності простору.
4. Оцінити вплив художніх творів на емоційний стан і сприйняття користувачів інтер'єру.

Робота зосереджена на значущості художніх робіт в оздобленні інтер'єрів. Розглядаються естетичні та емоційні аспекти застосування художніх елементів, а також їхня роль у створенні неповторного й привабливого простору. При цьому враховуються

контекстуальні та культурні особливості, зважаючи на їхній потенційний вплив на сприйняття та втілення художніх ідей.

Отже, метою роботи є демонстрація важливості художніх творів як ключового елемента, що визначає атмосферу, настрій та ідентичність художньо-декоративного оздоблення інтер'єру. Дослідження спрямовано на створення глибшого й емоційно насиченішого середовища для користувачів приміщення.

Об'єктом дослідження є вплив художньо-декоративного оздоблення інтер'єру на сприйняття художньої роботи. Предметом дослідження є художня робота та її вплив на сприйняття простору художньо-декоративного оздоблення інтер'єру книжкового магазину.

Методи дослідження:

1. Теоретичні методи: включають в себе аналіз, систематизацію літератури, нормативно-правових документів, публікацій у різних виданнях; дослідження проектної документації та фотографій; аналіз та порівняння закордонних та українських прикладів художньо-декоративного оздоблення інтер'єрів для торговельних приміщень та виставкових зон.

2. Емпіричні методи: включають в себе спостереження, порівняння, вимірювання, експерименти.

3. Спеціальні методи: включають аналіз історичних та літературних джерел, технічної документації, проектної документації; натурні обстеження та фотофіксація для систематизації даних обраної теми.

4. Метод об'ємного моделювання для внутрішнього середовища.

Наукова новизна моєї роботи полягає у комплексному підході до художньо-декоративного оздоблення інтер'єрів, що включає в себе функціональні, психологічні, екологічні та технологічні аспекти. Це дозволяє створити інноваційний простір, що відповідає сучасним вимогам. Проаналізовано та зроблено аналіз інших просторів та робіт, вивчення психоемоційного впливу на формування художньо-декоративного оздоблення інтер'єрів, вивчено аспекти проектування функціонально-планувальних та об'ємно-просторових рішень художньо-декоративного оздоблення інтер'єрів.

Обсяг та структура роботи:

Кваліфікаційна робота складається з 3 розділів з ілюстраціями до них, загального висновку, списку використаних джерел.

Текстова частина роботи містить 40 сторінок, а список використаних літературних джерел охоплює 26 найменувань. У кінці роботи подано додатки.

РОЗДІЛ I. Аналіз мистецтва ілюстрації з поглибленим вивченням Фан-арту як відгалуження основного напрямку ілюстрації.

1.1 Актуальність теми

Ілюстрування – один з найдавніших та найуніверсальніших способів візуального мистецтва, який супроводжував людство протягом століть. Воно слугує не тільки для самовираження через естетику, а й виконує ключові комунікативні, просвітницькі та культурні задачі. З появою цифрових технологій ілюстрування отримало нові форми та потенціал, що зробило його ще актуальнішим та популярнішим.

У сучасному інформаційному середовищі візуальні матеріали часто сприймаються швидше та з більшим ефектом, ніж текстові повідомлення. Через це ілюстрування відіграє вирішальну роль у різних сферах, починаючи з реклами та маркетингу, закінчуючи освітою та розважальним контентом. Вивчення цього питання є важливим для розуміння еволюції сучасного мистецтва та його впливу на соціум.

Візуальна культура стає невід'ємною складовою комунікації, що призводить до зростання значущості ілюстрування. Воно сприяє покращенню розуміння та сприйняття інформації, робить її доступнішою та емоційною.

Ілюстрація використовується у багатьох сферах:

1. Видавнича справа

Книжкові ілюстрації – графічне оздоблення книжок відіграє важливу роль у сприйнятті літературного твору. Вона не тільки підсилює зорове уявлення про сюжет, а й допомагає глибше пірнути в атмосферу книги.[1]

Обкладинки книг – яскрава, стильна обкладинка є значним маркетинговим інструментом, що привертає увагу читача.[2]

Графічні романи та комікси – особливий вид видавничого мистецтва, де поєднання тексту й зображення створює унікальний метод оповіді історій.

2. Освіта та наука

Навчальні матеріали – наукові посібники, підручники й енциклопедії нерідко рясніють ілюстраціями, котрі допомагають розтлумачити непрості поняття.

Дитяча література – кольорові малюнки сприяють розвитку мислення, фантазії та пізнавальних умінь у малюків.[3]

Медична й наукова ілюстрація – застосовується для чіткого зображення комплексних біологічних, фізичних або технічних процесів, що є важливим для медицини та наукових досліджень.

3. Реклама та маркетинг

Рекламні банери та плакати – яскраві зображення привертають увагу та сприяють передати рекламну звістку швидше, ніж текст.

Брендові ілюстрації – створення унікального візуального стилю допомагає компаніям формувати впізнаваність бренду.[4]

Інфографіка – використовується для візуального представлення складних даних, що полегшує їх сприйняття.

4. Цифрове мистецтво та розважальна індустрія

Веб-дизайн – ілюстрації використовуються для оформлення веб-сайтів, мобільних додатків, створення унікального візуального стилю.

Концепт-арт – важливий етап у розробці відеоігор та кіно, що допомагає створювати дизайн персонажів, локацій та об'єктів.[5]

Анімація – ілюстрації є основою для створення мультфільмів та рекламних роликів.

Відеоігри – графічний стиль гри значною мірою впливає на сприйняття гравцями її атмосфери та історії.

Завдяки розвитку сучасних технологій, ілюстрація значно змінилася. Поява спеціалізованих програм, таких як Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate, Corel Painter та Clip Studio Paint, дала змогу митцям створювати цифрові роботи, експериментувати з новими техніками та текстурами.[6]

Окрім того популяризація NFT-арту відкрила нові можливості для монетизації творчості, дозволяючи художникам продавати свої цифрові роботи без посередників.

Не менш важливу роль у розвитку сучасної ілюстрації відіграють соціальні мережі. Платформи, такі як Instagram, Pinterest, Behance та ArtStation, дозволяють ілюстраторам швидко поширювати свої роботи, знаходити аудиторію та отримувати зворотний зв'язок.

Крім комерційного та розважального моменту, ілюстрація має важливе соціокультурне значення. Вона є знаряддям вираження громадської думки та способом донесення суспільних меседжів.

Політичні карикатури та соціальні плакати сприяють привертати увагу до важливих суспільних проблем, таких як екологія, права людини, війни та соціальна нерівність.

Фан-арт – особлива форма ілюстрації, яка дозволяє шанувальникам творчо взаємодіяти з улюбленими персонажами та світами, створюючи власні варіації відомих творів мистецтва, кіно та відеоігор.

Як висновок ілюстрація є невід'ємною частиною сучасної культури. Вона виконує як естетичну, так і практичну функцію, допомагаючи передавати інформацію, формувати емоційний зв'язок з аудиторією та впливати на суспільні процеси.

Завдяки розвитку технологій і розширенню можливостей цифрового мистецтва ілюстрація залишається актуальним і динамічним напрямом, що продовжує розвиватися і формувати культурний простір сучасного світу.

1.2 Еволюція напрямку ілюстрації та методів використання

Ілюстрація – це один з найдавніших видів мистецтва, що прогресував разом з людством. Від наскельних малюнків до теперішнього цифрового мистецтва – цей напрям завжди відіграв важливу роль у візуальній комунікації.

З розвитком технологій та зміною суспільних потреб ілюстрація зазнала помітних трансформацій. Вона стала складовою літератури, реклами, наукових досліджень, відеоігор, кінематографу та навіть інтерфейсів мобільних додатків. У цій праці ми розглянемо основні етапи розвитку ілюстрації та її сучасні способи використання.

Також історію ілюстрації можна розділити на певні етапи, а саме:

1. Від наскельного живопису до середньовічних манускриптів

Перші ілюстрації постали ще в доісторичні часи у вигляді наскельних малюнків.[7] Вони виконували не тільки декоративну, але й ритуальну функцію – люди малювали сцени полювання, символи, що мали передавати знання майбутнім поколінням. У Давньому Єгипті зображення на папірусі стали важливим способом розповіді історій про богів та фараонів. Антична Греція та Рим використовували ілюстрації на вазах, фресках та мозаїках для збереження культурних та історичних подій. Справжнього розквіту мистецтво ілюстрації досягло в Середньовіччі, коли в монастирях почали створювати ілюміновані рукописи. Вони містили складні малюнки, які прикрашали сторінки релігійних текстів.[8]

2. Ренесанс та поява друкарства

Розвиток друкарства в XV столітті (винахід Гутенберга) суттєво змінив роль ілюстрації. Зображення почали активно використовувати в друкованих книгах, а дереворит і гравюра стали основними методами тиражування малюнків. Художники

Ренесансу, зокрема Леонардо да Вінчі, не лише розвивали техніку малювання, але й застосовували ілюстрації для наукових досліджень – наприклад, у царині анатомії.[9]

3. XVIII-XIX століття: розквіт книжкової ілюстрації

У XVIII-XIX століттях література набула величезної популярності, що дало поштовх розвитку книжкової ілюстрації. Знаковими стали роботи Гюстава Доре, який створював детальні ілюстрації до Біблії, «Божественної комедії» Данте та інших літературних шедеврів. Паралельно розвивалася політична карикатура та сатирична графіка – це був своєрідний прообраз сучасних коміксів.[10]

4. XX століття: народження коміксів, реклами та анімації

XX століття принесло нові напрямки ілюстрації:

Рекламні плакати стали важливою частиною маркетингових кампаній.

Комікси та графічні романи здобули популярність завдяки Marvel і DC.[11]

Анімація почала стрімко розвиватися з появою студії Disney.

Після появи комп'ютерних технологій у 1980-1990-х роках ілюстрація стала невід'ємною частиною цифрового мистецтва.

Натомість сучасними методами використання ілюстрації є:

1. Книжкова та редакційна ілюстрація:

Попри розвиток цифрових технологій, книжкові ілюстрації не втратили актуальності. Особливо важливими вони залишаються в дитячій літературі, а також у навчальних посібниках і науково-популярних виданнях.

2. Реклама та брендинг:

Ілюстрація використовується в рекламі, упаковках товарів, афішах і логотипах. Вона дозволяє компаніям створювати унікальний стиль, який привертає увагу покупців.

3. Веб-дизайн та соціальні мережі:

Сучасні бренди та блогери активно використовують ілюстрації для оформлення сайтів, соцмереж, мобільних додатків. Стилізовані зображення роблять контент більш впізнаваним і привабливим.[12]

4. Концепт-арт у відеоіграх і кіно:

Ілюстрація є невід'ємною частиною створення фільмів та відеоігор. Концепт-артисти розробляють персонажів, локації, костюми та ефекти, які пізніше втілюються у 3D-графіці.

5. NFT-мистецтво та цифрові технології:

Сучасні художники все частіше переходять у цифровий формат. NFT-ілюстрації стали новим способом заробітку, адже блокчейн-технології дозволяють продавати цифрові картини як унікальні арт-об'єкти.

Ілюстрація пройшла неймовірну еволюцію – від примітивних наскальних зображень до багатогранних цифрових концепцій. Вона не лише зберегла свою актуальність, але й суттєво розширила горизонти використання.

Сучасні інновації відкривають перед митцями двері до експериментів зі стилями та техніками, до створення інтерактивних зображень, а також до професійної реалізації в рекламі, дизайні, відеоіграх і навіть у царині штучного інтелекту.

Ілюстрація продовжує трансформувати світ, формуючи наше бачення мистецтва та способи комунікації.

1.3 Особливості створення ілюстрацій та фан-арту

Ілюстрація виконує різні функції – від освітньої та естетичної до рекламної та розважальної. Вона може бути частиною книжкових видань, реклами, анімації, коміксів і навіть веб-дизайну.

1. Технічні аспекти створення ілюстрації

Процес створення ілюстрації включає кілька етапів:

- Розробка концепції – визначення основної ідеї та композиції.
- Ескізування – створення чорнового малюнка, який слугуватиме основою для фінального зображення.

- Деталізація та кольорове оформлення – використання різних технік, таких як акварель, олія, цифрова графіка.

- Фінальна обробка – застосування тіней, текстур та ефектів для завершення роботи.

Сучасні художники часто використовують цифрові інструменти, такі як Adobe Photoshop, Procreate та Clip Studio Paint. Як зазначає дизайнер Кріс До: "Цифрові технології дають митцям безмежні можливості для експериментів зі стилями та текстурами".

2. Композиція та колористика

Важливу роль у створенні ілюстрації відіграють композиція та колір:

Правило третин – композиційний прийом, який допомагає зробити зображення більш гармонійним.

Контраст та світлотінь – підсилюють виразність персонажів та деталей.

Колірна гармонія – вибір кольорової гами, яка передає емоційний настрій ілюстрації. Як зазначає художник Джеймс Гурні: "Колір не лише впливає на естетику зображення, а й допомагає передати настрій та глибину сцени.

Фан-арт (від англ. fan art) – це художнє зображення, створене на основі популярних творів мистецтва, кіно, аніме, відеоігор тощо. Він не тільки розвиває навички художників, але й сприяє взаємодії між авторами та фанатськими спільнотами.

Фан-арт має кілька особливостей:

Творча свобода – художники можуть змінювати персонажів, адаптувати їх під власне бачення, створювати альтернативні версії.

Комунікація із спільнотою – роботи часто публікуються в соціальних мережах, на платформах DeviantArt, ArtStation та Instagram.

Можливість монетизації – багато митців продають свої роботи у вигляді принтів, мерчу або NFT-арту.

Фан-арт також є потужним маркетинговим інструментом. Як зазначає Генрі Дженкінс, дослідник фанатської культури: "Фанатська творчість розширює межі оригінального твору, додаючи нові змісти та інтерпретації".

Фан-арт має складні правові аспекти, оскільки використовує персонажів і стилі, що можуть бути захищені авторським правом. Проте багато компаній підтримують фанатську творчість, розуміючи її роль у популяризації їхніх продуктів.

Деякі художники змінюють оригінальні образи настільки, що вони набувають унікального вигляду, що дозволяє обійти юридичні обмеження.

Ілюстрація та фан-арт є важливими складовими сучасного візуального мистецтва. Вони розвивають культуру, створюють нові візуальні світи та формують спільноти навколо популярних творів.

Фан-арт, зокрема, стає не лише способом самовираження, а й платформою для розвитку молодих художників. Завдяки цифровим технологіям, соціальним мережам і фанатским спільнотам ілюстратори отримують можливість реалізовувати свої ідеї та навіть заробляти на творчості.

Попри деякі юридичні обмеження, фан-арт залишається важливою частиною сучасної культури, яка не лише доповнює, а й розширює межі традиційної ілюстрації.

1.4 Аналоги та приклади створення фан-арту в сучасному мистецтві

Фан-арт у XXI столітті став не лише розвагою для фанатів, а й важливою складовою сучасного цифрового мистецтва. Завдяки соціальним мережам та платформам для художників, таким як DeviantArt, ArtStation, Instagram, Twitter і Pixiv, митці можуть швидко поширювати свої роботи, знаходити однодумців та навіть заробляти на творчості.

Сьогодні фан-арт активно використовується у трьох основних напрямках:

- Як засіб самовираження і творчого експерименту
- Як маркетинговий інструмент для аніме-франшиз
- Як спосіб монетизації для художників

-

Розглянемо, як це працює на прикладі трьох популярних аніме адаптацій манги: Моя геройська академія[13], Євангеліон[14] та Хантер × Хантер[15]. Візуальне зображення канонічного дизайну персонажів та подальші приклади фан-арту.

"Моя геройська академія" (Boku no Hero Academia)

Це одне з найпопулярніших сучасних аніме, і його персонажі є джерелом натхнення для тисяч художників по всьому світу. Фан-арт по Boku no Hero Academia часто містить:

Персонажів у нових образах (наприклад, "Темний Деку" або "Вогняний Тодорокі").

Кросовери з іншими аніме (Деку у світі Naruto, або Бакуго в сетингу Attack on Titan).[16]

Розширення історії – художники створюють альтернативні сцени, що могли б трапитися в серіалі.[17]

Цікаво, що деякі офіційні ілюстратори, які зараз працюють над мангою та мерчем Boku no Hero Academia, починали свою кар'єру саме з фан-арту.

"Євангеліон" (Neon Genesis Evangelion) – джерело глибоких фанатських інтерпретацій

Фан-арт на основі Євангеліону часто відрізняється глибокими символічними або сюрреалістичними елементами. Найпопулярніші напрямки серед художників:

Рей, Асука і Сінджі в альтернативних світах – часто їх зображують у стилі кіберпанку або середньовічного фентезі.[18]

Абстрактні концепції, що відображають ідеї аніме – наприклад, сцени з фіналу серіалу, намальовані у стилі імпресіонізму.[19]

Персонажі у стилі різних художників – є фан-арти, де Рей Аянами змальована в стилі Ван Гога чи Пікассо.

Унікальність фан-арту по Євангеліону в тому, що багато художників намагаються розкрити нові психологічні аспекти персонажів через візуальне мистецтво.

"Хантер × Хантер" (Hunter × Hunter) – динаміка та нові інтерпретації

Фан-арт на основі Hunter × Hunter часто пов'язаний із динамікою битв, альтернативними версіями персонажів або комічними ситуаціями. Найпопулярніші теми серед художників:

Гон і Кіллау у дорослому віці – шанувальники малюють, як могли б виглядати герої через 10-15 років.[20]

Гісока у різних стилях – цього харизматичного антагоніста часто змальовують у готичному стилі або в образах з інших творів.[21]

Фан-арт у стилі інших франшиз – наприклад, Курапіка у стилі Attack on Titan або Final Fantasy.

Завдяки насиченій історії персонажів і унікальній бойовій системі Hunter × Hunter є ідеальним полем для творчих експериментів фанатів.

Завдяки таким платформам як Twitter, Instagram, Pixiv, ArtStation та DeviantArt, художники можуть швидко знайти аудиторію та навіть отримати міжнародне визнання.

ТікТок та YouTube – художники записують процес створення ілюстрацій, діляться лайфхаками та отримують мільйони переглядів.

Платформи Patreon та Ko-fi – дозволяють фанатам підтримувати улюблених митців фінансово.

Колаборації між художниками – сучасна тенденція, де фан-артисти створюють спільні арт-проекти.

Завдяки інтернету сучасний фан-арт став не просто частиною субкультури, а справжнім мистецьким явищем із глобальним впливом.

1.5 Потенціал та приклади використання фан-арту в торгівлі, медіа та житті.

Фан-арт став ефективним інструментом комерційного використання. Завдяки популярності аніме, відеоігор та коміксів він активно застосовується у сфері продажів, мерчу та колекційних товарів.

1. Продаж мерчу та ексклюзивних товарів

Бренди випускають одяг, аксесуари, канцелярію та сувеніри з фан-артом популярних франшиз.[22]

Незалежні художники створюють принти, постери, стікери та футболки з фанатськими ілюстраціями та продають їх через Etsy, Redbubble, Society6.

Великі корпорації співпрацюють із митцями, замовляючи унікальні роботи для обмежених серій продукції (наприклад, ексклюзивні колекції для Comic-Con).

2. Використання фан-арту в рекламі та брендингу

Виробники ліцензованої продукції залучають популярних фан-арт-художників для створення рекламних кампаній (наприклад, Riot Games та Blizzard).

Магазини гік-культури використовують фан-арт у вітринах, оформленні упаковок і плакатах для залучення клієнтів.

Відомі бренди, такі як Adidas, Uniqlo та Nike, випускають одяг з дизайном, натхненним фан-артом.[23]

3. Колекційні NFT та цифрові платформи

Фан-арт продається у вигляді NFT (невзаємозамінних токенів) через платформи OpenSea та Foundation, дозволяючи художникам монетизувати свої роботи в цифровому просторі.

Колекціонери купують ексклюзивні фан-арт-ілюстрації, що набувають цінності через популярність художника або франшизи.

Фан-арт у медіа: промоція та взаємодія з аудиторією

Медіакомпанії активно використовують фан-арт для підтримки та просування своїх проєктів, інтегруючи його в соціальні мережі, офіційні сайти та рекламні кампанії.

1. Залучення фан-бази через конкурси та флешмоби

Студії, такі як Netflix, MAPPA, Crunchyroll, організовують конкурси фан-арту, щоб залучити аудиторію до нових релізів.[24]

Флешмоби з фан-артом у Twitter та Instagram допомагають популяризувати серіали та фільми (наприклад, кампанія підтримки "Chainsaw Man" у соціальних мережах).

Режисери та актори діляться фан-артом у своїх профілях, залучаючи фанатів до інтерактивного обговорення контенту.

2. Використання фан-арту в офіційних релізах

Деякі студії включають фан-арт у Blu-ray-видання або артбуки як частину офіційного контенту (наприклад, Attack on Titan Fanbook містить роботи шанувальників).

Гейм-компанії використовують фан-арт у промо-матеріалах, що додає варіативності дизайну та залучає художників до розробки контенту (наприклад, Genshin Impact регулярно відзначає фан-арти у своїх офіційних публікаціях).

Манга-видавництва публікують роботи фанатів у спеціальних випусках або артбуках.

3. Розвиток фанатських спільнот через фан-арт

Популярні YouTube-блогери та стрімери використовують фан-арт для оформлення своїх каналів, створюючи впізнаваний стиль (наприклад, фан-арт використовується в оформленні стрімів Twitch-каналів).

Актори озвучення аніме діляться фан-артом персонажів, сприяючи його поширенню та популяризації серед аудиторії.

Фан-арт став важливим елементом самовираження для багатьох людей. Його використовують у побуті, освіті та інтер'єрному дизайні.

1. Фан-арт у домашньому декорі

Постери, картини та друковані артбуки прикрашають інтер'єри прихильників популярних франшиз.

Гаджети (чохли для телефонів, ноутбуків) із фан-арт-дизайнами стали частиною повсякденного стилю.[25]

2. Освітнє значення фан-арту

Художні школи та онлайн-курси використовують фан-арт як засіб навчання малюванню, композиції та кольорознавству.

Використання фан-арту в дитячих освітніх проектах допомагає розвивати візуальне мислення та художні навички.

3. Соціальний аспект і благодійність

Фан-арт часто стає частиною благодійних кампаній (наприклад, аукціони фан-арту на підтримку України та боротьби з COVID-19).

Фан-арт використовується для підтримки соціальних ініціатив, таких як гендерна рівність, екологія та захист прав тварин.

Як висновок фан-арт давно перестав бути лише формою фанатської творчості та став важливим інструментом у торгівлі, медіа та повсякденному житті. Його потенціал дозволяє не лише виражати любов до улюблених персонажів та франшиз, а й розширювати їхнє культурне та комерційне значення.

Завдяки цифровим технологіям, соціальним мережам і популярним медіаплатформам фан-арт інтегрувався у світовий ринок і став частиною масової культури, створюючи нові можливості для творчих людей та бізнесу.

Висновок

Ілюстрування як різновид мистецтва належить до найдавніших та найбільш уживаних форм зорової комунікації. Його актуальність з плином часу не зменшується, а навпаки - набуває ще більшого значення у контексті стрімкого розвитку інформаційного простору. Ілюстрація не тільки прикрашає та робить візуальні образи привабливими, а й виступає потужним засобом передачі сенсу, виховання, навчання та самовираження. Вона спроможна передавати ідеї та емоції без потреби у словах, що робить її універсальною мовою, доступною для представників різних народів, поколінь та професій.

Якщо звернути увагу на історичний шлях ілюстрації, стає очевидно, що вона постійно супроводжувала людство, адаптуючись до його потреб та світогляду. Від стародавніх малюнків на стінах печер, які використовувались для передачі знань та ритуальних практик, до середньовічних мініатюр, що оздоблювали рукописи та біблійні тексти, — ілюстрація завжди була містком між образами та змістом. У добу Відродження вона досягла особливої глибини та технічної майстерності, відображаючи філософські й наукові пошуки тогочасного суспільства.

З розвитком книгодрукування та розширенням доступу до знань ілюстрація набула масового характеру, що значно розширило її формати та техніки. У XIX і XX століттях — у період розквіту періодичних видань, реклами та масової культури — ілюстратори

стали важливим елементом у формуванні візуального мислення суспільства. Розвиток графічного дизайну, плакатного мистецтва, книжкової та журнальної ілюстрації демонструє, наскільки тісно художня візуалізація пов'язана з суспільними, політичними та комерційними процесами.

У XXI столітті цифрові технології відкрили нову еру для ілюстрування. Завдяки спеціалізованому програмному забезпеченню, планшетах та онлайн-платформам митці отримали не тільки нові технічні можливості, але й безпосередній доступ до глобальної аудиторії. Соціальні мережі сприяють швидкому поширенню творчих робіт, створенню фан-баз, участі в міжнародних проектах і конкурсах. Разом з тим розвиваються нові шляхи монетизації ілюстрацій — такі, як продаж цифрових копій, участь у краудфандингових платформах або торгівля цифровими активами через NFT (невзаємозамінні токени), що дає авторам змогу зберігати права на унікальні цифрові твори.

Особливої уваги заслуговує явище фан-арту — аматорської або професійної творчості, присвяченої вже існуючим персонажам, світам чи брендам. Сьогодні фан-арт вийшов за межі розваги або хобі. Він став значущим інструментом маркетингу, брендингу, промоції культурних продуктів і навіть впливає на розвиток франшиз. Наприклад, численні фанатські роботи, присвячені всесвітам Marvel, Star Wars, Harry Potter або відеоігор, не лише привертають увагу до оригіналів, але й формують новий художній контекст, де ці образи починають існувати окремим, розширеним життям. Таким чином, фан-арт не тільки показує захоплення авторів, а й поглиблює значення оригінального контенту, стимулює творче переосмислення та активізує взаємодію між митцем і спільнотою.

Підсумовуючи, дослідження ілюстрації як окремого напрямку візуального мистецтва допомагає глибше зрозуміти зміни, що відбуваються в сучасній культурі. Ілюстрація — це не просто додаток до тексту чи супровідний елемент; це самостійна форма творчого висловлювання, яка впливає на освіту, рекламу, видавничу справу, цифрові медіа та навіть на формування соціальних і політичних наративів. Враховуючи її багатогранність та здатність адаптуватися до нових викликів, можна з упевненістю

сказати, що ілюстрація залишатиметься ключовим інструментом візуального впливу й у майбутньому.

РОЗДІЛ 2. Історія та сучасна практика художньо-декоративного оздоблення інтер'єру торговельних приміщень.

2.1 Сучасний підхід в художньо-декоративному оздобленні інтер'єрів торговельних приміщень книжкового магазину.

Книгарня сьогодення — це значно ширше, ніж просто місце продажу друкованої продукції. Це культурний осередок, що вміщує в собі функціонал крамниці, арт-простору, книгозбірні, кав'ярні та місця для різноманітних зібрань. Через це художньо-декоративне оформлення внутрішнього середовища отримало нову вагу — воно повинне бути не лише візуально приємним та зручним, а й сприяти емоційному зв'язку з відвідувачем, пробуджувати бажання читати та дарувати натхнення.

1. Простір, що промовляє історію

В сучасному підході ключовим є створення атмосфери, яка асоціюється з читанням, інтелектуальним проведенням часу та затишком. Дизайн інтер'єру має «розповідати історію» ще до того, як відвідувач розгорне першу сторінку книги. Як стверджує британська дизайнерка Лі Еделькорт: «Інтер'єр має говорити до людини так само, як книга промовляє до читача. Він має дихати змістом».

У книгарнях нового покоління визначальними є емоції: ностальгія, натхнення, спокій. Цього досягають шляхом комбінування кольору, текстури, освітлення та дизайну деталей.[26]

2. Природні матеріали та тактильність

Сучасні книгарні зазвичай оформлюють з використанням натуральних матеріалів або тих, що викликають асоціації з традиційним «книжковим» середовищем: деревина, текстиль, крафтовий папір, бетон, латунь.[27]

Приклад: У книгарні «Shakespeare and Company» в Парижі застосовані антикварні меблі, дерев'яні стелажі, м'яке жовте освітлення, старі друкарські машинки — все це занурює в атмосферу класичної європейської книгарні.[28]

У сучасному оформленні українських книгарень, зокрема «Сенс» (Київ)[29], активно використовують світлу деревину, нейтральні пастельні тони, які гармонують з яскравими елементами типографіки та графічного дизайну.

3. Колір та емоційне оформлення

Кольорова гама повинна створювати сприятливу атмосферу для сприйняття тексту та орієнтації в просторі. Перевага надається:

- Теплим спокійним відтінкам (бежевий, теракотовий, сіро-блакитний) — вони розслабляють і не перевантажують увагу.
- Акцентним зонам (яскраві кольори в дитячій зоні, у вітринах новинок або на арт-стіні) — щоб направляти погляд покупця.

Як писав Ле Корбюзьє: «Колір у просторі — це емоція в архітектурі».

4. Модульність та гнучкість простору

Сучасний книжковий магазин має бути гнучким — тобто легко адаптуватися до подій, презентацій, зміни сезонних тем. Тому використовують модульні стелажі, пересувні столи, трансформовані зони.[30]

5. Освітлення — м'яке, зоноване, тепле

Правильне освітлення у книжковому магазині виконує не лише практичну, а й художню функцію. Його основні завдання:

- Створити м'яку атмосферу (часто використовують тепле світло — 2700–3000К).

- Забезпечити добре підсвічування полиць.
- Виділити ключові зони (новинки, зони читання, касу, кав'ярню).

Архітекторка Інес Ламар каже: «У книжковому просторі світло має бути як голос розповідача — не кричати, а вести за собою».

6. Декор як частина читацької культури

Сучасне художньо-декоративне оформлення книжкового магазину включає:

- Інсталяції з книг (наприклад, арт-стіна з відкритих сторінок).
- Цитати великих авторів на стінах.
- Ручний леттерінг у навігації.

Місця для фото — щоб відвідувач хотів ділитися емоціями в соцмережах (ефект Instagramable).

Приклад: У магазині Livraria Lello (Порту, Португалія)[31], який вважається одним із найкрасивіших у світі, інтер'єр із вигадливою дерев'яною аркою, сходами та вітражами сам по собі став туристичною пам'яткою.

7. Соціальна функція: кав'ярня, подієвий простір, дитяча зона

Сучасна книгарня — це місце зустрічей. Тому в оздобленні передбачають зони для неформального спілкування: кав'ярню, столики для читання, пуфи або подушки в дитячих відділах, подіум або сцена для подій. Як зазначає німецький дизайнер Томас Майер: «Книгарня майбутнього — це клуб за інтересами, де книги — лише частина діалогу». Приклад: У книгарні-кав'ярні «Книгарня Є»[32] відвідувач може взяти книгу, замовити каву, поспілкуватися з автором під час презентації. Декор підтримує це — тепле освітлення, живі рослини, натуральні меблі, дерев'яні полиці, відкриті стіни.

8. Цифрові елементи в дизайні

Інтеграція технологій — ще одна риса сучасного оформлення. У деяких магазинах можна знайти:

- Інтерактивні полиці (з підсвічуванням або сенсорами).
- Екрани з буктрейлерами або презентаціями.
- QR-коди, що ведуть до рецензій, подкастів або сторінок видавництв.

2.2. Теоретичні та нормативні засади художньо-декоративного оздоблення інтер'єрів торговельних приміщень книжкового магазину.

В епоху цифрової ери книгарні не припиняють бути не тільки місцем для покупки літератури, а й ключовим культурним центром. Сьогоднішня книгарня — це унікальний простір, який поєднує в собі торговельну функцію, відпочинок, освіту та спілкування. Відповідно, художнє та декоративне оформлення таких інтер'єрів повинно ґрунтуватися як на фундаментальних теоретичних засадах, так і на нормативно-правових аспектах, що визначають дизайн громадських інтер'єрів в Україні.

1. Теоретичні засади оформлення книжкових інтер'єрів

Оздоблення книжкового магазину формує перше враження покупця, сприяє орієнтації у просторі, підтримує брендову ідентичність, а головне — стимулює читання.

1.1. Композиція і зонування

Композиційна структура книжкового магазину повинна забезпечувати логічне та інтуїтивне зонування: художня література, наукова, дитяча, іноземна, подарункова тощо. При цьому декоративні елементи — меблі, полиці, арт-об'єкти — мають підтримувати чітку просторову ієрархію.

«Інтер'єр стає мовою простору тоді, коли композиція допомагає читачеві знайти свій шлях серед книг» (Ганс Мейєр, теоретик Баухаузу).

Приклад: У книгарні «Рідна мова»[33] в Києві акцент зроблено на відкритому плануванні з легким орієнтуванням у просторі — за допомогою кольору секцій, підвісних вказівників і локального освітлення.

1.2. Колористика та світло

Кольори інтер'єру повинні сприяти концентрації, знижувати рівень візуального шуму та створювати атмосферу інтелектуального комфорту. Найчастіше використовують спокійні відтінки: бежевий, пастельний сірий, зелений, деревні текстури. Акценти можливі в дитячій зоні, на вітринах або в арт-зонах.

Світло в книжкових магазинах виконує не лише утилітарну, а й декоративну функцію. Має бути поєднання загального розсіяного освітлення з локальним підсвічуванням полиць і читацьких зон.

Приклад: Мережа книжкових просторів «Книгарня Є»[34] використовує м'яке освітлення, яке не засліплює, але дозволяє читати без напруження. Колористичне рішення — поєднання світлого дерева й білого фону, що створює простір «дихання».

1.3. Місце декоративного мистецтва

У сучасному дизайні книготоргівлі вітаються інтерактивні елементи — ілюстрації на стінах, тематичні інсталяції, авторські роботи. Вони не тільки прикрашають простір, а й створюють іміджевий образ.

«Оформлення магазину повинне розповідати історію — так само, як це робить книга» (Інгрід Феттер, дизайнер креативного простору Waterstones).

Приклад: У магазині книжкового хабу «Сенс» на Подолі (Київ)[35] стіни прикрашені зображеннями українських письменників та цитатами з їхніх творів, що поєднує в собі функцію мистецького простору й освітньої локації.

2. Нормативні засади художньо-декоративного оздоблення

Оформлення інтер'єру книжкового магазину має відповідати вимогам чинного законодавства та будівельних норм, що гарантують **безпеку, функціональність, інклюзивність і ергономічність.**

2.1. Будівельні та інженерні норми

- ДБН В.2.2-23:2009 «Будинки і споруди. Торговельні підприємства» — визначає мінімальні площі, висоту стелі (не менше 2,5 м), проходи (не менше 1,4 м у загальнодоступних зонах).
- ДБН В.2.5-28:2018 — регламентує освітлення: книжковий простір повинен мати мінімум 300 люкс на поверхні столів або полиць.
- ДСанПіН 2.2.4-171-10 — регламентує мікроклімат (температура 18–24°C, вологість 40–60%) та рівень шуму (до 60 дБ).

Приклад: Книжкова крамниця має використовувати освітлення, що не спотворює кольори обкладинок, а стелажі мають бути на висоті не більше 2 м — відповідно до принципів ергономіки.

2.2. Інклюзивність

Згідно з ДБН В.2.2-40:2018, усі елементи книжкового інтер'єру мають бути доступні для осіб з інвалідністю. Це включає:

- проходи шириною не менше 90 см;
- низькі стелажі;
- контрастні кольори вказівників;
- відсутність бар'єрів на шляху руху.

Приклад: У магазині «BookSpace»[36] в Дніпрі частина експозиції розташована на висоті до 1 м — для зручності дітей, людей похилого віку та осіб з обмеженою мобільністю.

3. Екологічність і сталий розвиток

Все частіше дизайнери книжкових магазинів орієнтуються на принципи **екодизайну**:

- Використання натуральних матеріалів: фанера, дерево, пробка, метал.
- Світлодіодне освітлення як енергоефективна альтернатива.
- Перероблені або модульні меблі, які легко демонтуються та переносяться.

«Книга — це символ знань, а її середовище має підтримувати ідею відповідального споживання» (Катерина Шульга, архітекторка середовищного дизайну).

4. Оформлення як частина маркетингу

Книжкові магазини конкурують не лише товаром, а й досвідом перебування. Художньо-декоративне оздоблення стає частиною брендової айдентики: оформлення вітрин, аромат простору, музичний супровід, фотозони — усе це створює «історію», до якої хочеться повернутися.

Приклад: У мережі Barnes & Noble (США)[37] читацька зона оформлена у стилі кафе з книжковими колоннами й лампами — для затишної атмосфери. Це збільшує тривалість перебування покупця й стимулює додаткові покупки.

2.3. Особливості художньо-декоративного оздоблення інтер'єрів торговельних приміщень книжкового магазину.

Книжковий магазин у сучасному світі — це не лише місце, де продаються друковані видання, а й культурний простір, що формує читацьку атмосферу, залучає нову аудиторію та створює особливий досвід перебування. Візуальна складова — художньо-декоративне оформлення інтер'єру — відіграє в цьому ключову роль. Стиль, колір, матеріали, освітлення, декор і навіть запах — усе працює на створення простору, що «говорить мовою книги».

1. Концептуальність як основа оформлення

Художнє оздоблення книжкового магазину починається з визначення концепції. Інтер'єр має відповідати тематиці та цінностям закладу: бути традиційним чи модерним, камерним або динамічним, родинним чи інтелектуальним.

«Інтер'єр книжкового магазину — це продовження ідеї книги: у ньому має бути сюжет, стиль і атмосфера» — зазначає італійський дизайнер Лоренцо Мікелі.

Книжковий простір "Сенс"[38] у Києві оформлено як філософську кав'ярню — з м'яким освітленням, авторськими меблями та цитатами на стінах. Відвідувач одразу занурюється в атмосферу роздумів і пошуку змісту — як і читач книги.

2. Зонування простору

Функціональна організація простору визначає все. У книгарні ключовим є зручність пошуку та зрозуміла навігація. Простір поділяють на тематичні відділи (художня література, наукова, дитяча, іноземна), читальні зали, майданчик для заходів, зону відпочинку та касу.

В кожній із зон можна використовувати власні декоративні засоби: кольорові позначки, декоративні перегородки, змінне освітлення. Наприклад, дитячий відділ часто оформлюють яскравіше, використовуючи графіку або ілюстрації. У книгарні «Книгарня Є» зонування підтримується декоративними банерами, кольоровими напрямними на підлозі та змінними стелажими з підсвічуванням.

3. Колористика як інструмент впливу

Колірна гама книжкового магазину впливає на настрій покупців та формує емоційне сприйняття простору. Найчастіше використовуються спокійні, нейтральні кольори: бежевий, пастельний сірий, деревні текстури. Вони не відволікають від книжкових полиць, а підкреслюють їхній зміст.

«Ідеальний книжковий інтер'єр має звучати в тиші кольору» — так висловився японський архітектор Кенго Кума, автор численних культурних просторів.

Акцентні кольори вводяться обережно — у зонах промо, у вітринах або в дитячому сегменті. Гармонійна палітра не повинна перевантажувати зір.

4. Освітлення — атмосфера та навігація

Світло в книжковому магазині має створювати атмосферу затишку й інтелектуального простору. Важливо поєднувати загальне м'яке освітлення з акцентним: підсвітка стелажів, локальні лампи в зонах читання, світлодіоди над промо-зонами.

Приклад: У мережі *Waterstones*[39] у Великобританії використовують теплі лампи над книжковими зонами та енергоефективні споти, що висвітлюють новинки. Це створює ефект «домашнього книжкового куточка».

Освітлення не має бути різким або занадто яскравим. Перевага — теплому світлу з температурою 2700–3500 К.

5. Матеріали та фактури

Серед декоративних матеріалів популярні натуральні: дерево, метал, пробка, текстиль. Вони створюють відчуття «живого простору» та підкреслюють ідею довговічності знання.

Декоративні рішення:

- Панелі з фанери або деревини.
- Книжкові полиці зі світлими або темними дерев'яними фасадами.
- М'які меблі з лляною або замшевою оббивкою.
- Вставки з чорного металу або латуні — для промо-стелажів.

У книгарні *Bukva* в Києві[40] використані природні матеріали — дерев'яні елементи, бетонна підлога, глиняні вазони з рослинами — все це створює сучасну й приємну атмосферу.

6. Цитати, декор і мистецтво

Декоративне оформлення книжкового простору часто включає цитати на стінах, настінну графіку, інсталяції з книг або ілюстрацій, створених українськими художниками.

«Слова на стінах продовжують розмову після того, як закриєш книжку» — підмітив сучасний дизайнер інтер'єрів Томас Шмідт.

Такі елементи формують емоційний контакт, створюють впізнаваність простору, надихають на читання.

Приклад: У дитячій книгарні «Мудрик» на стінах — ілюстрації українських казкарів, а над стелажками — підвішені фрази з дитячих книжок у вигляді об'ємного декору.

7. Інклюзивність і доступність

Сучасний дизайн має враховувати потреби різних груп споживачів. Інтер'єр повинен бути доступним для людей з інвалідністю, літніх людей, дітей. Це включає:

- широкі проходи (не менше 90 см),
- меблі з округлими формами,
- контрастні вказівники,
- сидіння для відпочинку,
- спеціальні полиці на висоті до 1 м.

У магазині «BookSpace» (Дніпро) частину полиць розміщено на зручному рівні для людей у візках, а в навігації використовуються піктограми з простим шрифтом.

2.4 Функціонально-планувальне та об'ємно-просторове рішення художньо-декоративного оздоблення інтер'єру торговельних приміщень книжкового магазину.

У сучасному книжковому магазині важливу роль відіграє не лише асортимент, а й середовище, в якому відбувається взаємодія з книгою. Правильно організований простір формує комфорт, полегшує навігацію, сприяє глибшому зануренню в книжковий світ, а також мотивує до покупки. Тому функціонально-планувальні та об'ємно-просторові рішення є ключовими елементами в системі художньо-декоративного оформлення інтер'єру такого приміщення.

1. Принципи функціонального зонування книжкового магазину

Функціональне зонування — це процес поділу простору на логічно пов'язані зони відповідно до потреб користувачів та завдань магазину. У книжковому магазині традиційно виділяють такі зони:

Вхідна група з вітриною — перша точка контакту відвідувача з книгарнею. Тут важливий привабливий декор, новинки, промо-зони та інформаційні вивіски.

Основна торгівельна площа — поділена на тематичні відділи: художня література, наукова, дитяча, публіцистика, подарункові видання тощо.

Читальні/відпочинкові зони — м'які меблі, журнальні столики, лампи. Вони створюють простір для затримки клієнта.

Каса і адміністративна зона — як правило, розташована в глибині магазину або зліва від входу.

Подієвий простір (за потреби) — невелика сцена або зона з мікрофоном для презентацій, зустрічей із письменниками.

«Читачеві потрібно не тільки знайти книгу, а й відчуття, що тут він бажаний гість» — зазначає польський архітектор Войцех Новак, автор кількох дизайнерських концепцій книгарень у Європі.

2. Об'ємно-просторове рішення: висота, пропорції, відкритість

Об'ємно-просторове рішення визначає взаємодію площини, висоти стелі, форм меблів та архітектурних об'ємів. У книгарнях оптимальною є відкрита структура з візуальною прозорістю, яка дозволяє охопити великий простір із першого погляду.

Основні принципи:

- Висота стель: від 2,8 до 3,5 м — це створює відчуття «повітря».
- Прямі лінії полиць, легкі перегородки — мінімізують відчуття замкненості.

- Центральні проходи мають бути не вужчі ніж 120 см, між стелажми — не менше 90 см.
- Мобільні модулі: частина стелажів може пересуватися, що дозволяє трансформувати простір для подій.

Приклад: У книгарні “Readellion” (Лондон) простір організовано за принципом «open shelf» — з мінімумом перегородок, високими стелажми, а подієва зона трансформується завдяки мобільним перегородкам на колесах.

3. Дизайнерські прийоми художньо-декоративного оформлення

Колористика. У більшості книжкових магазинів перевага надається спокійним, світлим тонам — білий, сірий, дерево, м’який зелений. Це дозволяє книгам «говорити голосніше», а не конкурувати з кольором стін чи меблів.

Матеріали. Перевага — натуральним матеріалам: деревина, метал, шпон, текстиль. Дерево як символ довговічності знань, часто використовується в оформленні полиць, підлоги, меблів.

Освітлення. Комбіноване: верхнє освітлення (загальне), точкове (над стелажми), локальні лампи в куточках для читання. Світлова температура — тепла, 2700–3000 К.

«Освітлення в книгарні має не просто висвітлювати — воно має створювати настрій» — вважає американська дизайнерка інтер’єрів Мері Джойс.

Інсталяції та мистецькі елементи. На стінах часто розміщують цитати з книг, силуети авторів, абстрактні декоративні композиції на літературну тематику. Дитячі зони прикрашають ілюстраціями, що імітують книжкові сторінки.

4. Ергономіка та інклюзивність

Інтер’єр має бути зручним і доступним для всіх категорій користувачів: дорослих, дітей, людей з інвалідністю. Це передбачає:

- оптимальну висоту полиць: 1,0–1,7 м;

- місця для сидіння з м'якими оббивками;
- безбар'єрний доступ;
- тактильні маркування або контрастну навігацію.

Приклад: У книгарні «Сенс» (Київ) доступні широкі проходи, зручні столи для сидіння людей у візках, контрастні вивіски з шрифтом, що легко читається.

5. Вітрина та фасад — елементи зовнішнього художнього рішення

Вітрина книжкового магазину — це перше, що бачить потенційний відвідувач. Її оформлення також є частиною художньо-декоративної концепції:

- сезонні декорації (зима — сніжинки, літо — рослини, книжкові інсталяції);
- промо нових видань;
- цитати чи афіші авторських подій.

Приклад: У мережі французьких книгарень Librairie Mollat вітрини часто змінюють тематику відповідно до актуальних суспільних тем — від фемінізму до екології, доповнюючи композицію естетичним декором.

Функціонально-планувальне та об'ємно-просторове вирішення художньо-декоративного оформлення книгарні — це наслідок ретельного узгодження комерційної вигоди, зручності та культурного призначення. Приміщення має не лише ефективно збувати книги, але й сприяти розвитку культури читання, спонукати до обговорень та пізнання нового. Як зазначав Умберто Еко: «Книгарня — це святилище, де кожна книжка прагне зустріти свого шанувальника». І саме вдалий дизайн допомагає цьому відвідувачу не загубитися.

2.5 Стилiстика, меблі, декор, матеріали та освітлення інтер'єру торговельних приміщень книжкового магазину.

1. Стилiстика: гармонія форми та змісту

Стиль інтер'єру книжкового магазину визначається його концепцією, цільовою аудиторією та розташуванням. Найпоширеніші стилістичні рішення:

- **Мінімалізм** — чисті лінії, спокійна палітра, акцент на функціональність. Такий підхід дозволяє фокусувати увагу відвідувача на книгах, а не на оздобленні.

Приклад: книгарня «Readellion» (Лондон) — білий інтер'єр із легкими дерев'яними стелажима та відкритим простором.

- **Лофт** — характерний для урбаністичних книгарень. Відкрите планування, цегляні або бетонні стіни, металеві елементи, індустриальні світильники.

Приклад: «Bookstore 1920» (Берлін) розташована в колишньому складі. Бетон, труби, вітражі й велика простора зала створюють атмосферу творчої свободи.

- **Еко-стиль / біофілія** — дерево, рослини, натуральне освітлення. Створює відчуття затишку та близькості до природи.

Приклад: японська мережа Tsutaya Books використовує зелень, фактурне дерево та природне освітлення для створення «живого» простору.

- **Неокласика або модерн** — доречні в концептуальних книгарнях, які орієнтуються на інтелектуальну публіку. Вишукані деталі, м'яке освітлення, елементи декоративної штукатурки, текстиль.

2. Меблі: функціональність і естетика

Меблі в інтер'єрі книгарні мають відповідати принципам ергономіки, безпеки, стилю та мобільності.

- **Стелажі** — основний елемент. Вони мають бути міцними, зручними для навігації та перегляду. Ідеальна висота — до 1,7 м (для відкритого доступу), модульність — бажана для мобільності.

- **Вітрини** — для новинок та популярних позицій. Часто мають похилі полиці або вставки під кутом для легкого перегляду обкладинок.

- **Стіл для читання/відпочинку** — особливо важливо для дитячих зон і подієвих просторів. Тут можуть бути м'які крісла, пуфи або довгі лави.

- **Каса** — бажано, щоб була вбудована або візуально інтегрована в загальну стилістику.

3. Декор: акценти, що оживляють простір

Декор в інтер'єрі книжкового магазину не повинен перевантажувати простір, але має підтримувати загальну атмосферу та концепцію.

- **Настінні цитати** — естетичні вислови з книг, портрети авторів, стилізовані ілюстрації створюють «інтелектуальний» настрій.

- **Мистецькі інсталяції** — мобілі з книг, підвісні композиції з паперу, «дерева знань», інтерактивні арт-елементи (наприклад, стіна для записів).

- **Сезонний або тематичний декор** — змінні елементи, пов'язані з подіями (Новорічний ярмарок, фестиваль дитячої книги, Букерівська премія тощо).

- **Дитячі зони** часто мають яскраві декоративні елементи: ігрові будиночки, персонажі книг, м'які об'єкти.

«Книжковий простір має бути трохи казковим. Людина повинна відчувати: ось тут починається історія» — дизайнерка Олена Костенко, авторка інтер'єру книгарні-кав'ярні «Книголюб».

4. Матеріали: довговічність та емоція

Матеріали впливають не лише на візуальне сприйняття, але й на акустику, довговічність, легкість прибирання, екологічність.

- **Дерево** — головний матеріал для стелажів, підлоги, декоративних панелей. Створює затишок і природність.

- **Метал** — у поєднанні з деревом надає конструкціям міцності й легкості. Часто застосовується в стилі лофт.

- **Скло/пластик** — для елементів вітрин, підсвічування полиць, перегородок.

- **Тканини** — оббивка м'яких меблів, штори, декоративні елементи в подієвій зоні.

Приклад: У книгарні “*Element*” (Прага)[44] полиці зроблені з композитного матеріалу, облицьованого шпоною дуба. Підлога — з натурального пробкового дерева, яке має шумопоглинальні властивості.

5. Освітлення: функція і атмосфера

Освітлення відіграє подвійну роль — воно має бути достатньо функціональним, але водночас м'яким і атмосферним.

- **Загальне освітлення** — забезпечує рівномірне світло по всій площі. Часто це трекові системи з можливістю змінювати напрямок.
- **Локальне освітлення** — світильники над стелажми, підсвітка вітрин, точкові лампи.
- **Акцентне освітлення** — декоративні підвіси, люстри, підсвітка логотипів або арт-елементів.
- **Світлова температура** — тепле світло (2700–3000 К) сприяє комфортному читанню та створює затишок.

«М'яке тепле світло та затінення в куточках створюють ефект “камерного простору” — саме там хочеться розгорнути книгу», — архітектор Дмитро Головченко.

Висновок

Художнє оздоблення торговельних інтер'єрів має тривалу історію, що показує трансформації у культурних, суспільних та економічних змінах. Від найперших спроб оздоблення торговельних місць розкішними вітринами та різьбленими елементами в XIX столітті до сьогоденних новаторських дизайнерських підходів, де краса поєднується з функціональністю, — це мистецтво безупинно розвивається, беручи до уваги нові технології, тренди та потреби споживачів.

Історично художнє оздоблення було не тільки способом залучення клієнтів, а й демонструвало статус та престиж торговця чи торгової марки. Класичні стилі, такі як бароко, рококо, ар-деко, модерн, впливали на вибір матеріалів, палітри кольорів та форми інтер'єру, надаючи йому неповторного характеру. Кожна епоха приносила свої нововведення, які відображали світогляд та технічні можливості того часу.

У сьогоденній практиці художнє оздоблення інтер'єру торговельних приміщень стало комплексним та багатоаспектним процесом, який охоплює не лише естетичний бік, а й психологічний, маркетинговий та ергономічний. Дизайнери застосовують широкий спектр матеріалів — від природного дерева та каменю до передових полімерів та світлодіодних освітлювальних систем, утворюючи при цьому комфортне середовище, яке спонукає покупців до покупок. Важливу роль відіграють кольорові рішення, освітлення, текстури поверхонь та просторове планування, які разом формують загальну атмосферу та впливають на почуття відвідувачів.

Окрім того, у сучасних торговельних приміщеннях дедалі частіше зустрічаються інтерактивні елементи, мультимедійні технології, цифрові вивіски та адаптивний дизайн, що дозволяє миттєво змінювати оформлення залежно від сезонних акцій чи рекламних кампаній. Це сприяє зростанню лояльності клієнтів та формуванню унікального іміджу торгового простору.

Таким чином, художнє оздоблення інтер'єру торговельних приміщень — це не просто прикраса, а комплексний інструмент, що поєднує культурні традиції, сучасні технології та маркетингові стратегії. Воно допомагає не тільки формувати привабливий та впізнаваний бренд, а й створювати комфортне та результативне середовище для взаємодії з покупцем. У майбутньому ця галузь продовжить розвиватися, інтегруючи нові технології та відповідаючи на мінливі вимоги ринку та суспільства в цілому.

РОЗДІЛ 3. Засоби, прийоми, композиційне рішення художньої роботи в матеріалі.

3.1. Історія та засади створення художньої роботи

Напрямок художньої роботи було сформовано на основі тематики приміщення та специфіки його діяльності. Книжковий магазин східної літератури має націленість на

продаж, популяризацію та ознайомлення з таким видом літератури як манга, ранобе, додзінсі, манхви та інші підвиди популярної у східних азіатських країнах літератури подібного формату.

Манга представляє собою комплексну історію яка подається читачу у форматі ілюстрованої історії, де 80% книги це ілюстрації і лише 20% текст що доповнює візуальні події історії зображеної у творі. Даний формат літератури відрізняється від звичного нам, так як ближча для нас європейська та наша рідна література в більшості має формат текстової подачі де історія, сюжет, персонажі, події та деталі описані в текстовому вигляді та дають читачеві сформувати власне враження та образ в голові на основі прочитаного тексту.

Манга ж виступає протилежністю стандартній літературі та уособлює в собі автентичний формат відмінний від звичних нам книг. Кожен мангака, що є автор манги має свій унікальний стиль та бачення в передачі сюжету та історії особливими прийомами в композиції, перспективі, дизайні персонажів та оточенні, формуючи атмосферу та особливість історії - зтягаючи читача.[41,42,43,44,45,46]

Головні напрями художньої роботи були сформовані за особистими вподобаннями та з метою лаконічної інтеграції художньої роботи в інтер'єр як головного арт об'єкту в приміщенні. Формат художньої роботи має підкреслювати стилістику магазину манги та лаконічно вписуватися в інтер'єр, звертаючи на себе увагу та сформувати позитивне враження у клієнтів. Для своєї художньої роботи я вирішив обрати мангу що має велику популярність серед молоді та фанатів даного напрямку літератури. Цією мангою стала "Воку по Него Academia" та один в головних героїв історії Бакуго[47]. Даний герой має велетенську фан базу та відомий будь кому фанату даної франшизи, його характеристика представляє собою образ досить емоційного та дратівливого парубка, що хоч і виглядає досить агресивно та не досить дружно але насправді має дуже високий інтелект, дуже цінує та піклується про друзів, завжди прийде на допомогу та не залишить у біді. В ході знайомства з сюжетом Бакуго на початку історії виступає умовним антагоністом головному герою історії, але в ході сюжету персонаж розкривається для нас з іншої сторони, при взаємодії з головним героєм твору він часто демонструє читачу стан занепокоєності, одночасної злості та слабкості, що

формує позитивне враження про персонажа, саме його недоліки та проблематика героя зробила його одним з найпопулярніших героїв фандому, а також надихала та продовжує надихати тисячі, або навіть мільйони незалежних авторів на створення художнього контенту в його честь. Кількість фан-артів, ранобе, об'ємних скульптур та іншого мистецтва присвяченого Бакуго дуже велика, а тираж випуску акрилових фігурок вражає.[48,49,50]

Визначившись з головним героєм художньої роботи постало питання визначення сюжету та динаміки подій в художній роботі, референсами до художньої роботи виступали: першоджерело(манга) та вже існуючі фан арти з персонажем. Основна ідея персонажа є концепція примирення зі своїми емоціями та прийняття слабкості в моменти труднощів, усі ми іноді відчуваємо себе слабкими, але замикатися у собі або виміщати емоції на оточуючих не є раціональним рішенням. Відштовхуючись від цього мною було сформовано основні ідеї, проаналізувавши які я розробив начерки до художньої роботи.[51,52]

Ідея представляє собою концепцію єднання особистості зі своїми емоціями, візуалізація самотності особистості та її недовіри до оточуючих. Композиція начерків базувалася на розміщенні персонажу у космічному просторі в довільному положенні розслабленого але тендітно скутого тіла, що стискає зірку у руках яка крізь пальці проривається червоним сяйвом. Даним сюжетом я хотів передати самотність персонажа на початку історії, і його проблематику насправді розумного та сильного духом хлопця, що має дисонанс зі своїми емоціями. Як людина, що цікавиться науковими дослідженнями в області психології та фізіології людської роботи мозку розумію як іноді важко може бути людям змінюватися. При народженні всі ми отримуємо у спадок особливі генетичні характеристики, схильність органів до патологій та девіацій, тим самим наперед впливаючи на формування у індивіда патернів роботи мозку при взаємодії з оточуючим світом. На прикладі персонажу Бакуго з твору “Boku no Hero Academia” ми можемо розглянути як підліток, що теоретично на основі спостереження має тендітну нервову систему та патерн високого коефіцієнта вироблення адреналіну в організмі має дуже емоційний та запальний характер але при цьому логічне мислення та високий інтелект, в історії твору є арка знайомства з його батьками де за короткою характеристикою, його мама представляє

собою трохи грубу в висловлюваннях, емоційну та візуально агресивну жінку, що на ділі є турботливою та доброю мамою, та батька який має перманентно спокійний та позитивний патерн поведінки. Дана комбінація генів та подальшого розвитку дитини в середовищі таких батьків призвела до формування особистості що дисонує в своїх бажаннях та можливостях. Основною ідеєю сюжету “Voku no Hero Academia” є світ у якому майже всі люди у світі отримали надлюдські здібності і щоб стримувати одних людей які мають цю силу але використовують її для злодіянь, було сформовано організації що склалися з героїв - людей що використовують свої сили для протидії злодіїв. Персонаж Бакуго за сюжетом з дитинства надихався героями та хотів стати одним із них, але через його характер та патерни поведінки в ході сюжету він стикається з труднощами, його агресивність та самотність що візуально демонструється впертістю та бажанням все зробити самостійно та краще за всіх, призводить до трагічних подій в історії як сюжетно так і особисто для персонажа.

Кульмінаційним моментом в сюжеті є битва з головним антагоністом історії, де Бакуго грає майже найважливішу роль виступаючи силовим авангардом в боротьбі з антагоністом. В кульмінаційний момент битви Бакуго отримає смертельні рани та фактично знаходиться на перепутті життя та смерті, але за його життя бореться інший герой що своїми надлюдськими здібностями старається зберегти життя парубку. В цей момент сюжету історія транслює монолог персонажа Бакуго де він резюмує своє життя та буквально розкриває душу читачеві змушує переглянути своє бачення про себе як героя історії. Цей момент запам’ятався всім фанатам та надихнув на величезну кількість фанатської творчості. Моя художня робота має на меті передати проблематику персонажа, виступати відсилкою на його монолог в кульмінаційному моменті, а також передавати почуття співпереживання персонажу.

3.2. Концепція художньої роботи

Основним мотивом художньої роботи буде передача характеру персонажа та відсилка на кульмінаційний момент переосмислення персонажа в сюжеті його історії. Концепція самотності персонажа буде передана за допомогою перебування головного героя в космічному просторі, що втілює в собі ідею того як персонаж сприймає

оточуючий світ, він вважає, що нікому не можна довіряти та відкриватися, потрібно розраховувати лише на себе - це для нього і є безкінечний холодний космос.

Сюжетним акцентом в роботі буде сяйво зірки в руках персонажа, що є відсилкою на його головну проблематику, запальний характер та емоційність, що йому заважають. В ході сюжету персонаж Бакуго визнає свої слабкості, відкривається в почуттях оточуючим та починає розуміти головного героя по імені Деку, кульмінацією персонажа в сюжеті є його емоційний ріс як особистості, прийняття та вміння раціонально використовувати його особливості.

Художня роботає також має за мету зацікавити відвідувача магазину придбати мангу в якій відбувається життя персонажа, ілюстрація має викликати емпатійні почуття та зацікавити у прочитанні історії, що позитивно вплине на продаж та може спонукати нових клієнтів поглиблюватися у світ манги та аніме культури.

3.3. Засоби, прийоми, композиційне рішення художньої роботи

Композиція художньої роботи будувалася за принципами гармонійного розподілу об'єму в просторі полотна, головний об'єктом виступає персонаж зображений в скафандрі космонавта. Дана комбінація дозволяє за допомогою пози та положення персонажа компонувати його у форматі таким чином щоб це виглядало врівноважено, легко та гармонійно. Білий колір скафандра буде контрастувати на фоні чорного та безкрайнього космосу.. Художня робота виконується в графічній техніці за допомогою матеріалів туш, перо та пензлик для заливки великих площин. Дана техніка дає можливість детально та цікаво проілюструвати об'єм та особливості скафандру і персонажа, та зберегти стилістичну відсилку до манги(оригінальний твір) яка в традиційній техніці виготовляється за допомогою пера та туші(перший рукопис мангаки який потім пускають у друк).[53]

Контрастним акцентом в роботі буде сяйво зірки яскраво бордового кольору що відсилає нас до кольору очей головного героя. Це є тонким афоризмом на вислів “Очі дзеркало душі” де зірка кольору очей героя палає яскравим світлом яке герой так

старанно стискає та намагається втримати в руках. Даний елемент технічно буде зображено на початку виконання роботи.

Художня робота виконувалася в три умовних етапи: [54]

- Начерки та колористичні рішення;
- Перенесення на формат лінійного малюнку олівцем;
- Наведення контурів та деталей пером та тушшю;
- Заливка окремих площин червоною та чорною тушшю;

Кожен з етапів мав свої тонкощі в роботі, та особливості виконання. Так за допомогою пера на стадії лайну було використано різні техніки штриховки за для передачі об'єму та текстурності скафандру. Заливки та контроль щільності пігменту за допомогою наслоювання шарів туші допомогли створити візуальний об'єм композиції та певний ритм який спрямовує погляд в центр композиції. На жаль так як туш досить криючий матеріал який не піддається корекції або видаленню небажаних помилок в роботі було використано акрилову фарбу білого кольору для корекції недоліків та доповнення простору фону зірками як композиційними елементами роботи.

3.4. Художня робота в інтер'єрному середовищі.

Композиція художньої роботи є досить симетричною та централізованою що дозволяє легко компоувати роботу в інтер'єрі. Зважаючи на особливості простору приміщення де буде розміщено арт об'єкт було визначено що постер з ілюстрацією буде знаходитися на стіні біля каси де простір візуально розділяє колонна. Візуально художня робота буде контрастувати з фоном так як дизайн інтер'єру приміщення базується на направленні стиля лофт і поверхня представляє собою цегляні поверхні вкриті білою фарбою на фоні яких постер з великою кількістю чорного простору буде контрастувати та ще більше концентрувати увагу створюючи ефект чорного квадрата на білому фоні. [55]

Також було вирішено, що постер буде надруковано на ПВХ пластику, так як даний матеріал є досить щільним, не пропускає світло так як постер матиме підсвітку позаду,

а також даний матеріал має технічну можливість перенесення малюнку на площину з матовим покриттям, що сприятиме постеру в протидії світлу, щоб не було бліків які можуть псувати сприйняття роботи.

ВИСНОВКИ

В роботі було розглянуто та проаналізувати один з напрямів ілюстрації, а саме - фан арт. Даний напрям в мистецтві на мою думку є дуже актуальним у сьогоденні та має величезні перспективи розвитку та укорінення в культурі світового мистецтва. Аналіз цього напрямку творчості допоміг поглиблено вивчити особливості та потенціал розвитку фанатського мистецтва, можливості його використання як комерційно так і за для самовираження. Як автор цієї роботи хочу зазначити, що я вже приймаю участь та активно користуюся цими знаннями, маючи соціальні мережі я мав змогу ділитися своїми ілюстраціями з фанатами різних фандомів та розширювати кількість фанатів моєї творчості, що надає мені можливість в подальшому відкритися до замовлень індивідуальних ілюстрацій для клієнтів та можливість заробляти на своє життя творчістю.

В свою чергу розробка дизайну інтер'єру та художньої роботи надала можливість проаналізувати особливості взаємодії мистецтва дизайну інтер'єру та мистецтва фан-арту як засобу художнього самовираження. Розробка дизайну інтер'єру та його особливої взаємодії з арт об'єктом, а також створення художньої роботи на основі особистих уподобань було цікавим та кропітким процесом в якому було проаналізовано актуальність використання мистецтва в дизайні інтер'єру та його роль у презентабельності магазину.

Аналіз особливостей роботи з дизайном інтер'єру книгарні надала можливість створення лаконічного та сучасного дизайну інтер'єру з урахуванням всіх особливостей приміщення. Аналіз та розробка художньої роботи виконала своє призначення та лаконічно вписалася в інтер'єрі приміщення, що позитивно вплине на візуальне сприйняття клієнтами та створить атмосферу сучасності та активного залучення людей до культури манги та східної літератури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. **А-ба-ба-га-ла-ма-га**: сучасна ілюстрація в українському видавництві // Репозитарій НАУ. URL: <https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/56494>
2. **Батрак В. І., Косинська А.** Ілюстрація як спосіб візуальної комунікації // Актуальні проблеми сучасного дизайну: матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції, Київ, 25 квітня 2024 р. Київ: КНУТД, 2024. Т. 2. С. 67–69. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/28296>
3. **Білокінь С. С.** Цифрове мистецтво як форма сучасного культурного простору [Електронний ресурс] // Українське мистецтвознавство. 2021. № 21. С. 121–128. URL: <https://uad.ndiu.org.ua/index.php/uad/article/view/234/194>
4. **Боярська В.** Сучасна українська ілюстрація // Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта: матеріали міжнародної конференції, Харків, 10–11 квітня 2019 р. Харків: НТУ "ХПІ", 2019. С. 129–131. URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/handle/KhPI-Press/68522>
5. **Гурні Дж.** Мистецтво кольору та світла / пер. з англ. К.: ArtHuss, 2017. 224 с.
6. **Дженкінс Г.** Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006. 336 p.
7. **Кадоркіна Ю.** Сучасна українська книжкова ілюстрація: оформлення прози та віршованих збірок // Молодий вчений. 2018. № 12 (64). DOI: 10.32839/2304-5809/2018-12-64-5. URL: <https://molodyivchenyi.ua>
8. **Копитко С.** Ілюстрація як візуальний образ у книзі для дітей // Вісник Книжкової палати. 2019. № 5. С. 34–38.
9. **Матвійчук Л. О.** Книжкова ілюстрація XXI століття: від традицій до сучасності / наук. кер. О. В. Кротевич // Інноваційні тенденції сьогодення: матеріали II Міжнародної наукової конференції, Дніпро, 17 березня 2023 р. Вінниця: Європейська наукова платформа, 2023. С. 260–261. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/25172>
10. **Мельник О. Я., Штець Я. В.** Українські народні мотиви: практика застосування у дитячій книжковій ілюстрації XX ст. 2022. URL: <http://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/4153>

11. **Мягка Є. В.** Ілюстрування українських казок (графіка): кваліфікаційна робота / наук. кер. І. О. Красюк. Кривий Ріг, 2023. 60 с. URL: <http://elibrary.kdpu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/7163>
12. **Новікова Т. Д.** Візуальна комунікація: від інфографіки до арт-дизайну. Київ: Видавництво Ліра-К, 2019. 240 с.
13. **Петрашук С. А., Ковтун І. І.** Ілюстрація: види, техніки та можливості // Збірник праць XIX Міжнародної наукової конференції "Наука та освіта", 15–22 січня 2025 р., м. Хайдусобосло (Угорщина). Хмельницький: ХНУ, 2025. С. 76–83. URL: <https://elar.khmnu.edu.ua/handle/123456789/17886>
14. **PRAGMATIKA.MEDIA.** Вітрина для Bookstore Ye на вокзалі. 2025, 24 січня. Веб-сайт. URL: <https://pragmatika.media/en/news/knyharnia-ie-pokazala-iak-vyhliadatyme-novyj-inkliuz-yvnyj-mahazyn-na-vokzali-u-kyievi/>
15. **PRAGMATIKA.MEDIA.** Відкриття книгарні "Fundament" у Українському Домі. 2023, 13 грудня. Веб-сайт. URL: <https://pragmatika.media/en/news/v-ukrainskomu-domi-vidkryvaiut-knyharniu-fundament/>
16. **PRAGMATIKA.MEDIA.** Проєкт студії Prototyp — переможець ArchDaily Building of the Year 2024. 2024, 23 лютого. Веб-сайт. URL: <https://www.pragmatika.media/en/news/proiekt-ukrainskoi-studii-prototyp-stav-peremozhtsem-premii-archdaily-bulding-of-the-year-2024/>
17. **Сироїд В. В.** Дитяча книжкова ілюстрація: сучасні аспекти створення: кваліфікаційна робота / наук. кер. А. П. Дубрівна. Київ: КНУТД, 2024. 83 с. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/27378>
18. **Ткаченко М. І., Яковець І. О.** Ботанічна ілюстрація як специфічний жанр прикладної графіки та мистецтва // Український мистецтвознавчий дискурс. 2024. № 2. С. 141–147. DOI: 10.32782/uad.2024.2.16. URL: <https://ukrainianartscience.in.ua/index.php/uad/article/view/244>
19. **Український інститут книги.** Аналітичний звіт: Стан ілюстрації в українському книговиданні. Київ, 2020. Веб-сайт. URL: <https://book-institute.org.ua>

20. **Червінська Л. І.** Вибір цільових аудиторій для івент-заходів соціокультурного напрямку // Мистецтвознавчі записки: збірник наукових праць. 2020. Вип. 38. С. 3–8.
21. **Martinsen R.** Fan Art, Copyright and Commercialism in the Digital Age // The Journal of Popular Culture. 2020. Vol. 53, No. 4. P. 922–939.
22. **Braun M. S.** (ред.). Bookshops. Basel: Braun Publishing, 2012. 192 с. ISBN 978-3-03768-122-0.
23. **Clements A.** Better by design: what should a C21st bookstore look like? // The Bookseller. 2023. (журнал)
24. **Interiors Today.** Redefining Bookstore Design: The Readellion Bookstore in Kyiv // Interiors Today. 2023. Веб-сайт. URL: <https://interiors-today.com/commercial-offices/redefining-bookstore-design-the-readellion-bookstore-in-kyiv/>
25. **Особливості діяльності київських книгарень у 2022–2024 роках** // ResearchGate. 2024. Веб-сайт. URL: https://www.researchgate.net/publication/382169025_Osoblivosti_dialnosti_kiivskih_knygaren_u_2022-2024_rokah
26. **No longer a "tiny bubble."** How bookstores are becoming the third place // vctr.media. 2025, 1 лютого. Веб-сайт. URL: <https://newssky.com.ua/en/bilshe-ne-kryhitna-bulbashka-yak-knygarni-stayut-tretimy-misczyamy-mizh-kavoyu-komyuniti-ta-knyzhkovyumu-polyczyamy/>

ДОДАТКИ



Рис.[1] Ілюстрація в книзі;



Рис.[2] Різноманітні обкладинки;



Рис.[3]“Чарівник країни Оз”, Френк Баум



Рис.[4]Сучасні бренд-плакати від Zeka Design



Рис.[5]Stone Valley — Tatiana Yamshanova



Рис.[6]Tatiana Yamshanova



Рис.[7]ЛЬОДОВИКОВЕ МИСТЕЦТВО: В АМАЗОНІІ ЗНАЙШЛИ ДОІСТОРИЧНІ МАЛЮНКИ



Рис.[8]свв. Кирила та Мефодія



Рис.[9] ілюстрація Леонардо Да Вінчі

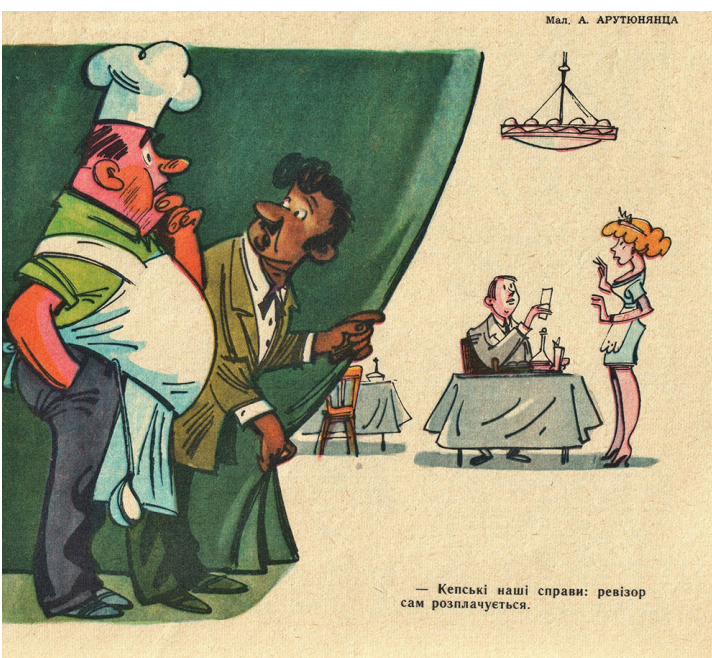


Рис.[10]А. Арутюнянц. «Кепські наші справи; ревізор сам розплачується». 1973

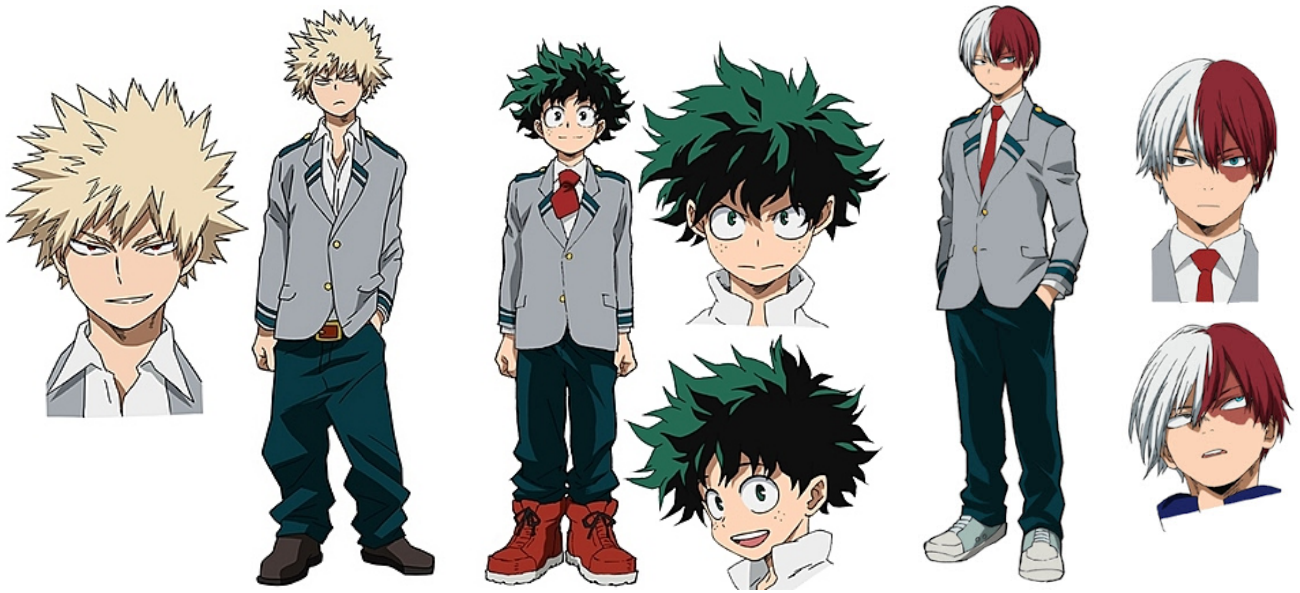


Рис.[13]Моя геройська академія(Бакуго,Деку,Шото)



Рис.[14]Євангеліон



Рис.[15]Хантер × Хантер



Рис.[16] "Темный Деку" автор Jjin_miryeon



Рис.[16] Обкладинка японського журналу Jump.



Рис.[17] Ілюстрація альтернативного фентезі всесвіту



Рис.[18] Ілюстрація фан арт з головними героями.



Рис.[19] Фан арт альтернативної кінцівки твору.



Рис.[20] Ілюстрація Ksrіkі Hаjіme



Рис.[21] Фан арт mіkoshіkо



Рис.[22] Футболка з персонажем Кіллау "Хантер × Хантер" (Hunter × Hunter)



Рис.[23] Футболка Adidas присвячена франшизі "Attack Titan"

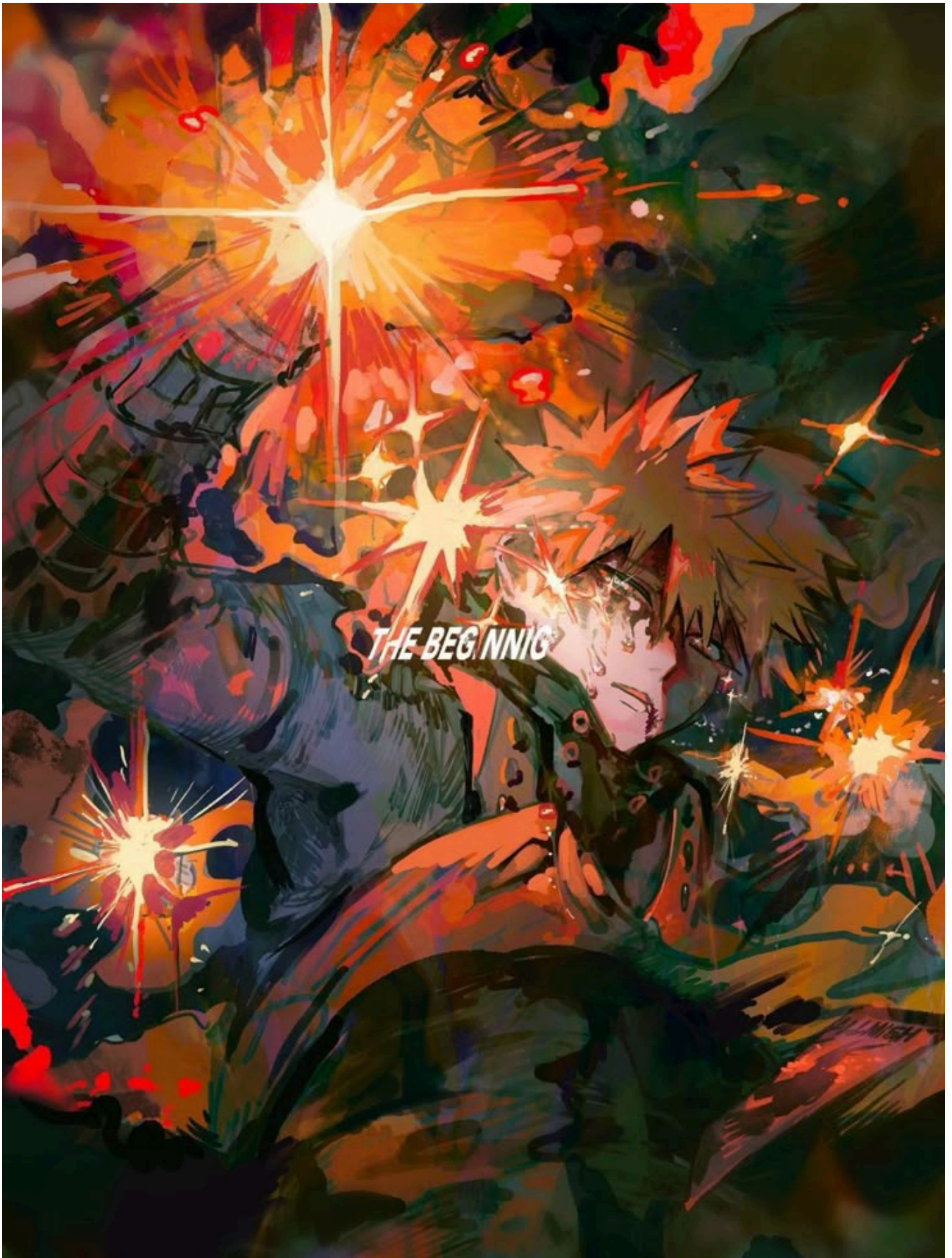


Рис.[24] Фан арт присвячений останній серії аніме Воку по Hero Academia



Рис.[25] Чохол з героєм Деку з аніме Воку по Неро Academia



Рис.[26] Книжкова крамниця з'явиться біля метро «Олімпійська».

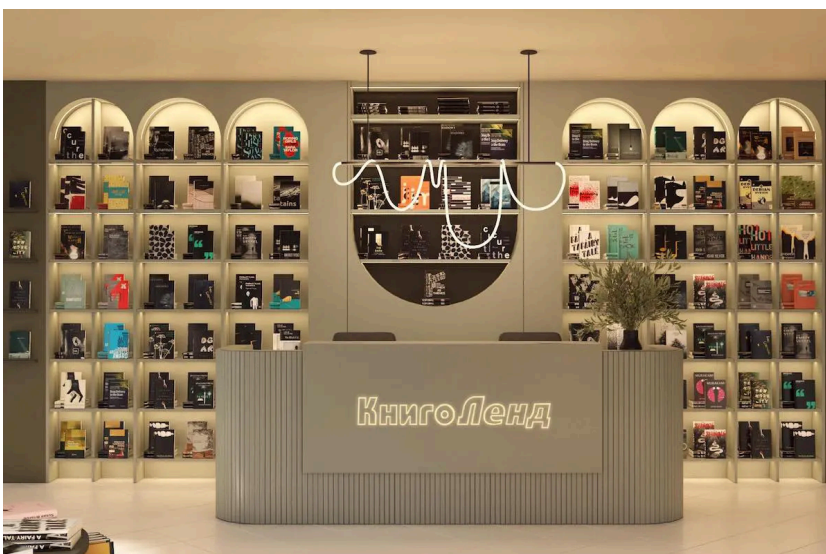


Рис.[27] Книжкова крамниця з'явиться біля метро «Олімпійська».

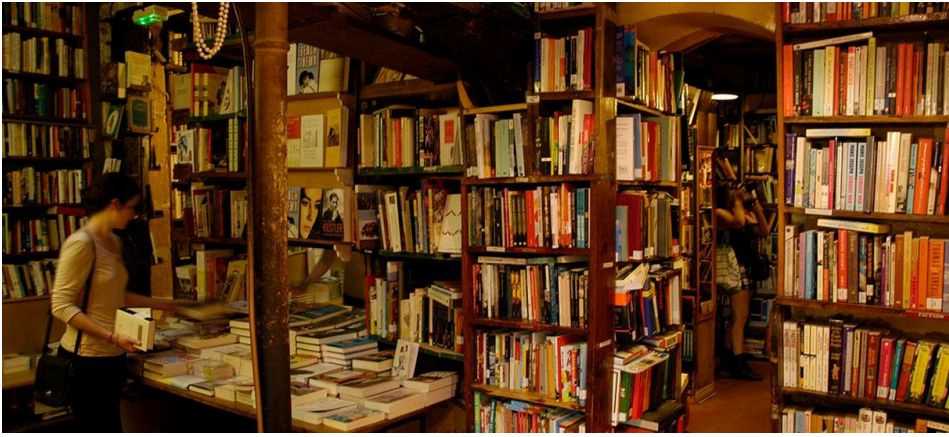


Рис.[28]Книгарня «Shakespeare and Company» в Парижі

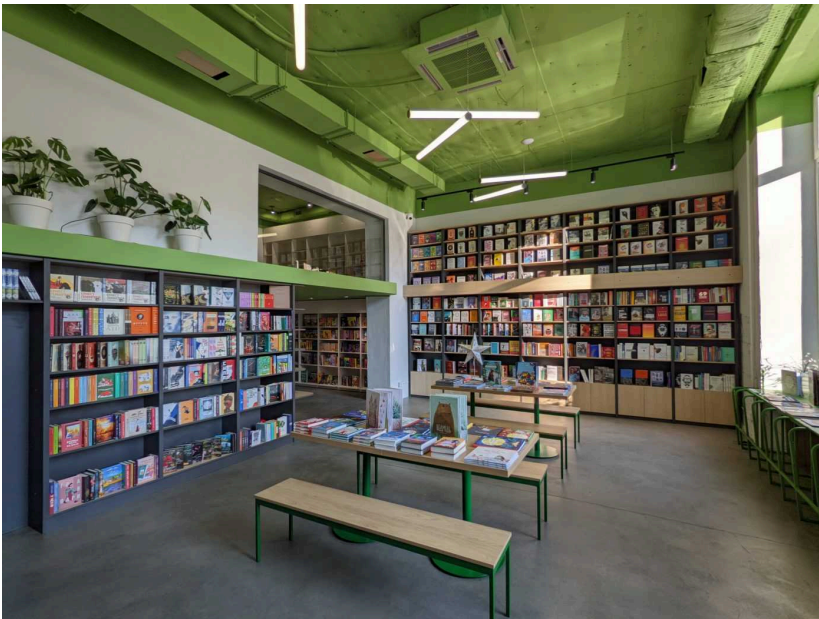


Рис.[29]Книгарня «Сенс» (Київ)

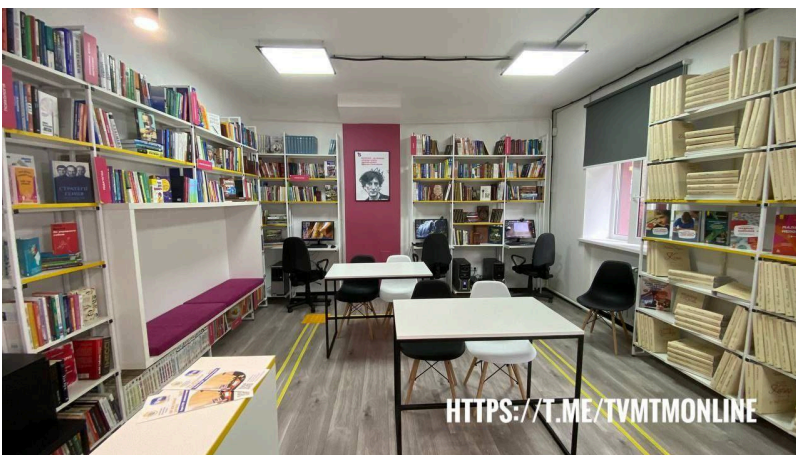


Рис.[30]Книгарня у Запоріжжі



Рис.[31] Книгарня Livraria Lello (Порту, Португалія)



Рис.[32] «Книгарня €» заклад у Києві

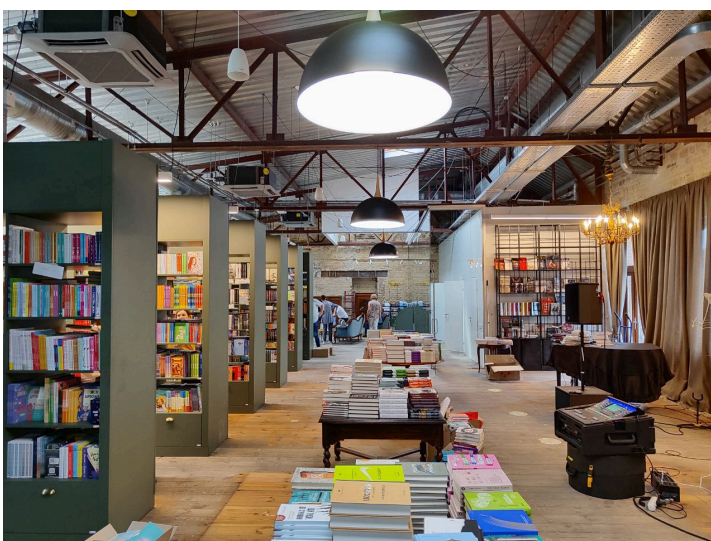


Рис.[33] Книгарня «Рідна мова» в Києві



Рис.[34]«Книгарня Є»



Рис.[35]Книгарня «Сенс» на Подолі (Київ)



Рис.[36]Книгарня «BookSpace» в Дніпрі



Рис.[37]Книгарня Barnes & Noble (США)



Рис.[38]Книгарня "Сенс" у Києві



Рис.[39]Книгарня Waterstones у Великобританії



Рис.[40]Книгарня *Vikva* в Києві



Рис.[41]Сторінка з манги “Евангеліон”



Рис.[46]Сторінка манги “Моя реінкарнація у слизня”



Рис.[47]Персонаж Бакуго



Рис.[48]Акрилова фігурка з персонажем Бакуго з аніме “Моя геройська академія”



Рис.[49]Акрилова фігурка з персонажем Бакуго з аніме “Моя геройська академія”



Рис.[50]Акрилова фігурка з персонажем Бакуго з аніме “Моя геройська академія”

A

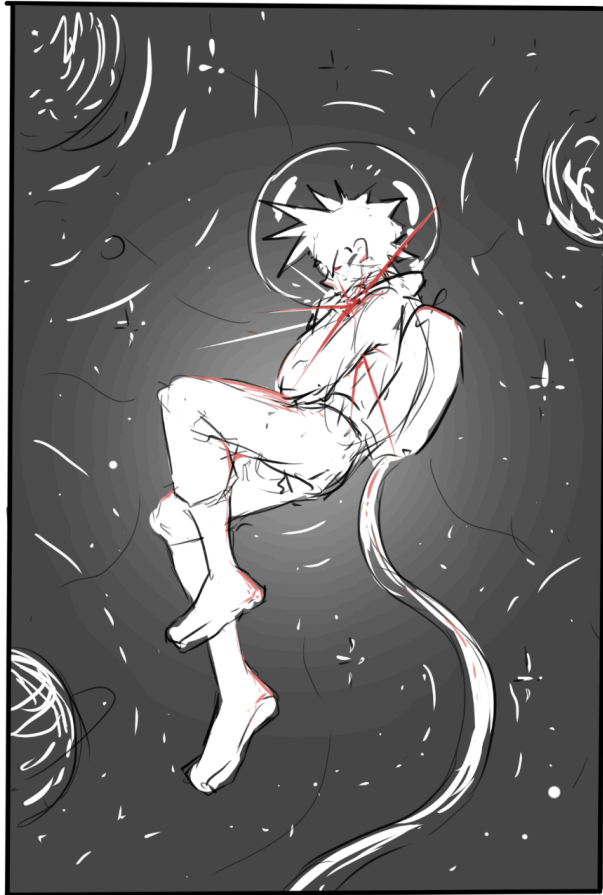


Рис.[51]

B

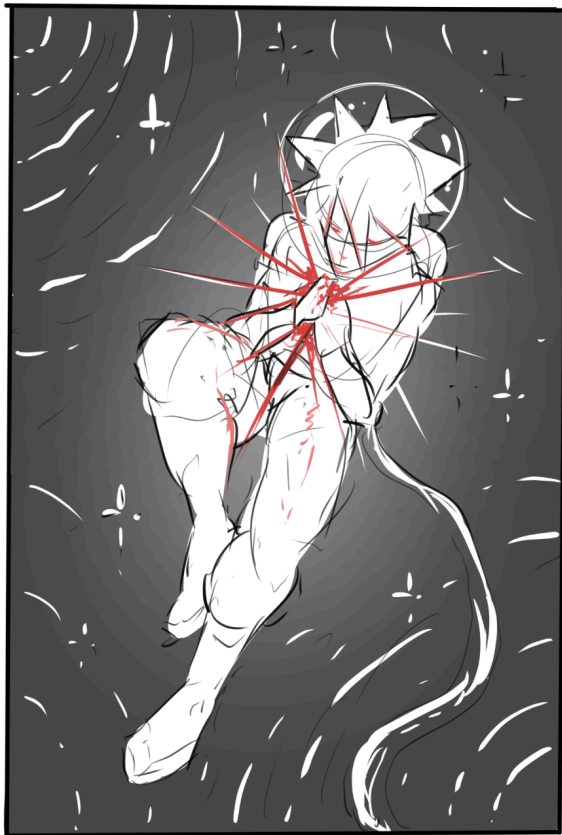


Рис.[52]



Рис.[53]Сторінка манги “Моя геройська академія” де присутній персонаж Бакуго в оригінальній стилістиці автора.

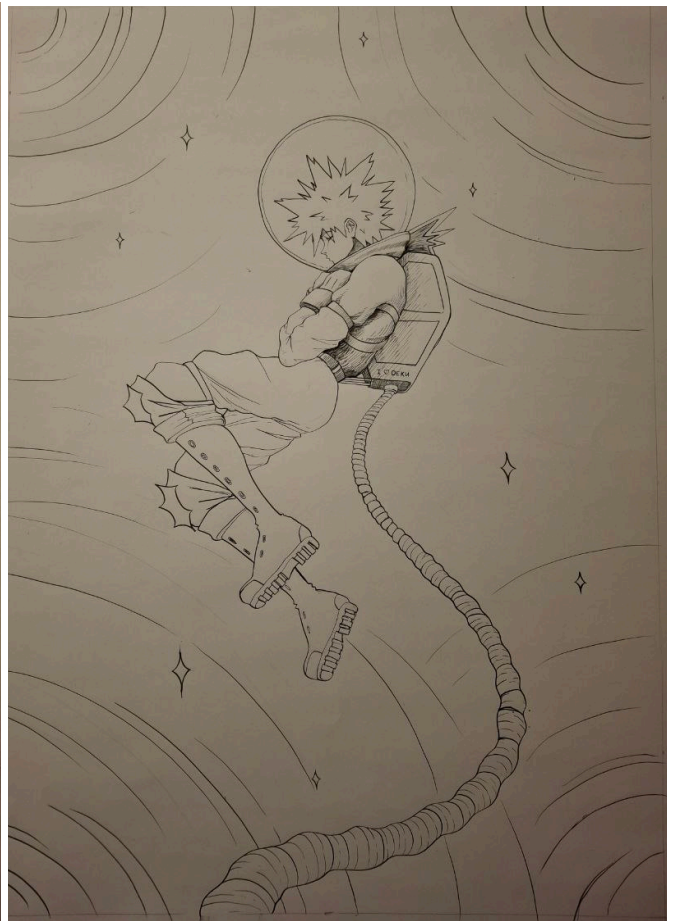


Рис.[54]



Рис.[55]Художня работа 500x700 мм

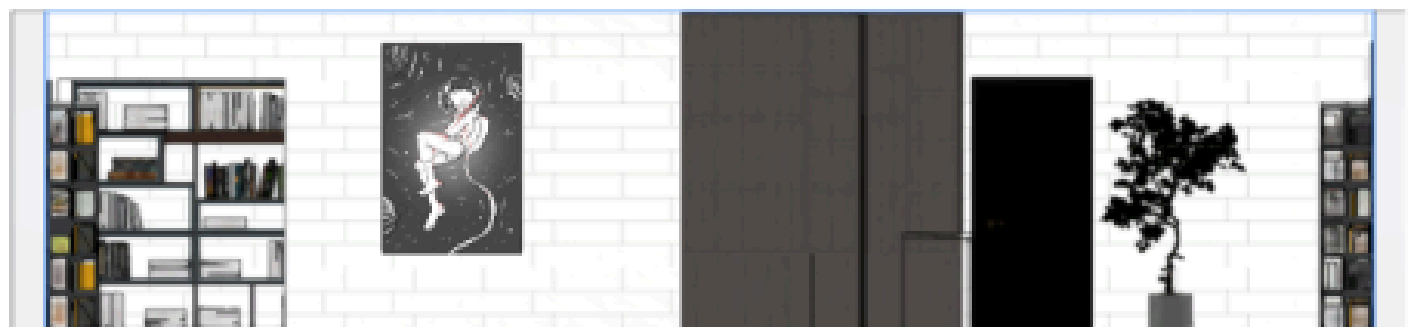
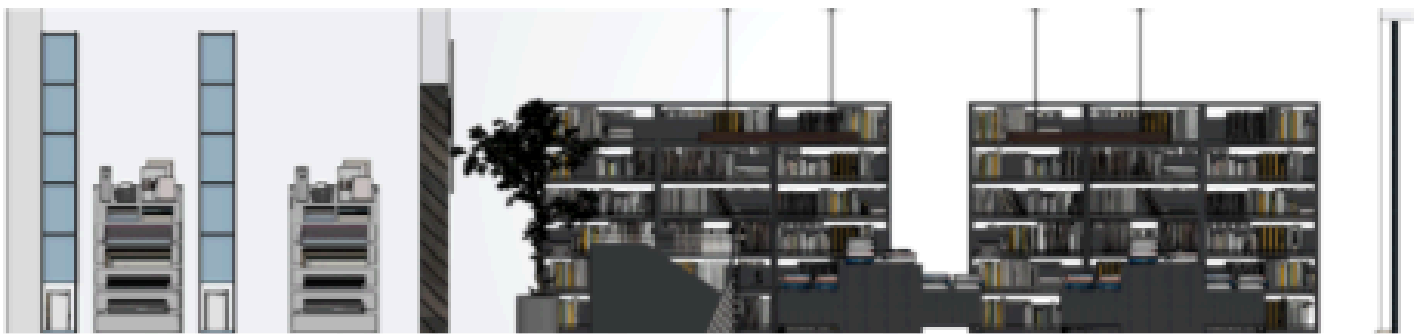
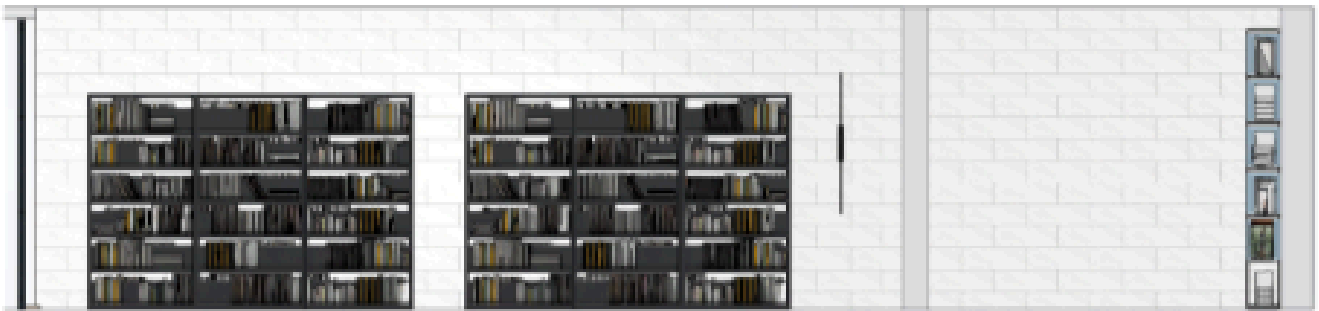
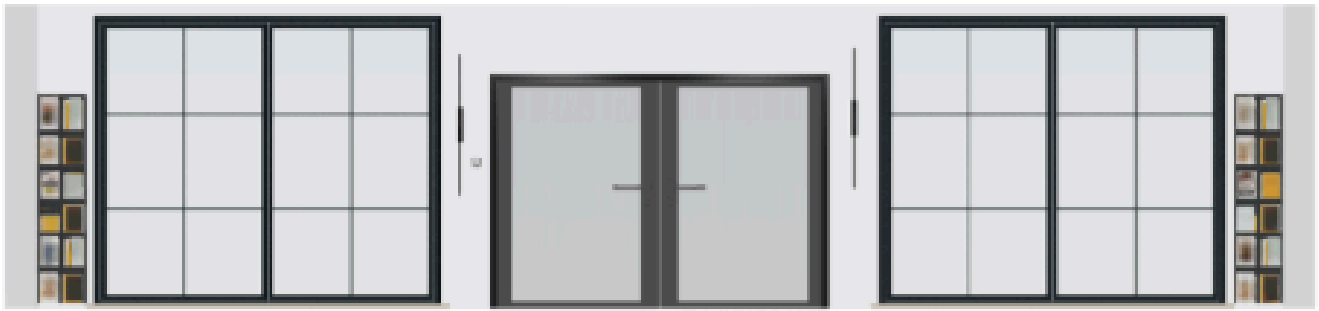


Рис.[56]Розгортки інтер'єру з художньою роботою.



Рис.[57]Художня робота в інтер'єрі



Рис.[58]Візуалізація дизайну інтер'єру



Рис.[59]Художня робота в інтер'єрі

Tue Jun 24 22:59:56 EEST 2025, Покотило Костянтин Михайлович, Київський національний університет будівництва і архітектури

Anti-Plagiarism (UA) v-15.281 Educational

The maximum coincidence with one document 0.0%

Dictionaries check: en_US, ru_RU, ua_UA. Errors in the documents: 11%

| | | | | |
|---|----------|---------|---------------------------|---------|
| ID: 247611 Title: Художня робота «Іскра» у художньо-декоративному оздобленні інтер'єру книгарні східної літератури Added in a DB: 2025-06-24 Authors: Бессараб Олександр В'ячеславович Heads: Доц. Сьомка С.В., ас. Красна Т.І. Consultants: Opponents: | Document | | Sum coincidence on the DB | |
| | Symbols | Lexemes | Symbols | Lexemes |
| | 64165 | 555 | 265 (0%) | 5 (1%) |

Plagiarism sources

| ID | Description | Plagiarism presence in the document | |
|----|-------------|-------------------------------------|---------|
| | | Symbols | Lexemes |