

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА
ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

«Допущено до захисту»
Завідувач кафедри дизайну

Протокол засідання кафедри
№__ від «__»_____ 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на тему:

**ДИЗАЙН ГРИ ГОЛОВОЛОМКИ
«SHADOW OF BROADWAY»**

Спеціальність 022 Дизайн
Освітня програма 022.00.01. Графічний дизайн
Перший (бакалаврський) освітній рівень

Здобувач вищої освіти:
**Красношапка Олександра
Русланівна**

група ГД62-21-4.0д

Науковий консультант:
Завідувач кафедри дизайну

Карпов Віктор Васильович

Куратор дизайн-проєкту:

Старший викладач кафедри дизайну
Брильов Сергій Володимирович

Рецензент:

Київ – 2025

АНОТАЦІЯ

Красношапка О. Р. Розробка дизайну гри-головоломки у стилі ар-деко «Shadow of Broadway». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 70 с.

Дипломний проєкт присвячений темі: «Розробка дизайну гри-головоломки у стилі ар-деко Shadow of Broadway». Метою роботи є дослідження та актуалізація стилю ар-деко у сучасному візуальному мистецтві через розробку ігрового дизайну. У межах дослідження було проаналізовано розвиток мобільних ігор, їх історію та вплив на користувача. Розроблено концепцію гри, яка включає дизайн локацій, образи персонажів і додаткові візуальні елементи, стилізовані відповідно до естетики ар-деко.

Особливу увагу приділено палітрі із поєднанням золотистих і темних відтінків для створення атмосфери загадковості, а також типографіці 1920-х років США, яку застосовано в логотипі та інтерфейсі. Проаналізовано ключові ознаки стилю ар-деко: геометричність, декоративність, контраст кольору, а також вивчено внесок українських митців, що дозволило глибше зрозуміти культурні відмінності. Отримані результати мають практичну цінність для розробників детективних мобільних ігор з акцентом на атмосферність і стилістику.

Ключові слова: геймдизайн, детектив, ар-деко, візуальний стиль, механіка гри, дизайн, естетика, мобільна гра.

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

Красношапка Олександра Русланівна

ABSTRACT

Krasnoshapka O. R. Development of Puzzle Game Design in Art Deco Style «Shadow of Broadway». Qualification paper. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2025. 70 p.

The diploma project is dedicated to the topic: «Development of the puzzle game design in the Art Deco style Shadow of Broadway». The aim of the work is to explore and popularize the Art Deco style in contemporary visual art through game design. The research includes an analysis of the development of mobile games, their history, and their impact on users. A game concept was developed, including location design, character visuals, and additional elements, all stylized according to Art Deco aesthetics.

Special attention is paid to a color palette that combines golden and dark shades to enhance the mysterious atmosphere, as well as typography inspired by 1920s American style, which was used in the game logo and interface. The main characteristics of the Art Deco style—geometric forms, decorative elements, and color contrast—were analyzed, along with the work of Ukrainian Art Deco artists to better understand cultural distinctions. The results obtained are practically valuable for developers of detective mobile games with a strong emphasis on atmosphere and stylistics.

Keywords: game design, detective, Art Deco, visual style, game mechanics, design, aesthetics, mobile game.

This qualification paper contains the results of original research. The use of ideas, findings, and texts of other scholars is accompanied by references to the appropriate sources

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ І. ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВОГО РИНКУ. 9	
1.1. Аналіз розвитку галузі мобільних ігор у світі та аспекти їх сприйняття на користувачів.....	9
1.2. Феномен стилю ар-деко.....	15
1.3. Представники ар деко в мистецтві живопису та театру в Україні....	22
Висновки до Розділу І.....	29
РОЗДІЛ ІІ. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ГРИ ДЕТЕКТИВУ У СТИЛІ АР-ДЕКО «SHADOW OF BROADWAY».....	32
2.1. Розробка концепції гри. Способи застосування стилю ар деко у візуальному мистецтві.....	32
2.2. Проектування візуальної айдентики гри. Пошук ключових візуальних референсів.....	36
2.3. Розробка графічних елементів гри. Дизайн логотипу, персонажів, локацій та додаткових предметів.....	44
Висновки до Розділу ІІ.....	47
ВИСНОВКИ.....	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	54
ДОДАТКИ.....	58

ВСТУП

Актуальність теми. Мобільні ігри є однією з найбільш динамічних і впливових сфер сучасної культури та цифрового дизайну. Їх стрімкий розвиток зумовлений поширенням мобільних пристроїв, доступністю платформи та зростанням інтересу до інтерактивних форм мистецтва. У сучасному геймдизайні все більше значення має не лише функціональна складова, а й візуальний стиль, який формує емоційне враження користувача, впливає на занурення у сюжет і підвищує загальну цінність гри як продукту культурного споживання.

У цьому контексті надзвичайно актуальним є застосування мистецьких стилів початку XX століття — зокрема, ар-деко, який асоціюється з епохою джазу, розкоші та інтелектуальних детективних історій. Його геометричні форми, декоративність і вишуканість створюють сильне візуальне враження, яке може стати визначальним елементом дизайну гри. Таким чином, інтеграція ар-деко в мобільну гру-головоломку не лише сприяє формуванню унікального образу проєкту, а й підкреслює культурну глибину та інтелектуальну складову сучасного геймдизайну.

Стан дослідження проблеми. Тема застосування стилю ар-деко в дизайні мобільних ігор залишається малодослідженою в академічному та практичному полі, особливо в контексті українського культурного дискурсу. Наявні матеріали здебільшого представлені у вигляді дизайнерських проєктів, студентських кваліфікаційних робіт або фрагментарних згадок у дослідженнях про візуальні стилі у геймдизайні. У працях зосереджуються на технічних аспектах розробки або загальній естетиці, однак поєднання історичного стилю ар-деко з візуальною мовою ігрової новели лишається перспективним напрямом для подальших творчих та наукових досліджень. Саме це і зумовлює актуальність обраної теми та практичного підходу.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Кваліфікаційну роботу виконано на кафедрі дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Робота є частиною наукової теми кафедри дизайну «Сталий розвиток суспільства та дизайн-діяльність у просторі айдентики територіальних громад», що передбачає проведення досліджень у сфері культури, мистецтва і дизайну та суміжних областей знань, презентацію результатів на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях, публікацію на шпальтах фахових видань, керівництво студентськими творчими та науковими студіями і гуртками, написання випускових кваліфікаційних робіт першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти (протокол засідання кафедри дизайну від 05.02.2025 р. № 5).

Метою роботи є застосування стилю ар-деко у сучасному візуальному мистецтві через розробку дизайну мобільної гри з детективним сюжетом.

Завдання дослідження. У межах дипломного проєкту було поставлено низку завдань, об'єднаних спільною метою — поєднати культурно-мистецький стиль ар-деко із сучасними інструментами геймдизайну для створення завершеного продукту, що відповідає вимогам мобільних ігор нового покоління. Зокрема, досліджено історичні та візуальні особливості стилю ар-деко, проаналізовано його вплив на сучасний графічний дизайн, а також охарактеризовано феномен ар-деко в мистецтві та дизайні, зокрема в живописі та театральному мистецтві. Значну увагу приділено опрацюванню концепції гри та визначенню способів інтеграції стилю ар-деко у візуальне оформлення. Крім того, проаналізовано розвиток мобільних ігор, зосереджуючи увагу на жанрі детективної головоломки, та визначено ключові елементи дизайну, які формують ігровий стиль і впливають на сприйняття користувача.

Усі завдання об'єднані спільною метою поєднати культурно-мистецький стиль із сучасними інструментами геймдизайну та сформувати завершений продукт, що відповідає вимогам до мобільних ігор нового покоління.

Об’єкт дослідження — візуальна складова геймдизайну мобільних ігор як інструмент формування естетичного та емоційного досвіду користувача.

Предмет дослідження у моїй роботі - процес розробки гри «Shadow of Broadway» у стилі ар-деко, що охоплює створення візуальної концепції, графічного оформлення та формування естетики проєкту.

Методи дослідження. У процесі виконання кваліфікаційної роботи застосовано **комплекс взаємопов’язаних методів**. Аналіз літературних джерел і прикладів геймдизайну дав змогу дослідити сучасні тенденції у сфері мобільних ігор та візуального стилю ар-деко. Історичний метод допоміг простежити витоки й еволюцію стилю ар-деко в контексті візуальної культури ХХ століття. Порівняльний метод було використано для зіставлення візуальних рішень у сучасних іграх-головоломках. Художньо-проєктний метод став основою практичної частини: він передбачав створення візуальної концепції гри, опрацювання графіки, логотипу, персонажів, локацій і декоративних елементів. Комбінація методів дозволила забезпечити цілісність дослідження та обґрунтованість дизайнерських рішень.

Теоретичне значення роботи полягає в узагальненні та систематизації знань про стиль ар-деко як візуальний напрям у дизайні та його адаптацію до цифрового середовища геймдизайну. У роботі проаналізовано специфіку графічних елементів ар-деко, особливості їхнього використання в контексті мобільних ігор та їх вплив на формування атмосфери ігрового світу

Отримані теоретичні висновки можуть бути використані як основа для подальших напрацювань у сфері культурно-орієнтованого геймдизайну.

Практичне значення роботи полягає у створенні повноцінного дизайну гри «Shadow of Broadway», який поєднує візуальні особливості стилю ар-деко з функціональністю сучасного геймдизайну. Розроблений проєкт містить готові графічні матеріали — ілюстрації локацій, персонажів, логотип, елементи інтерфейсу — що можуть бути використані для реалізації гри в межах ігрової платформи. Візуальна стилістика, що базується на історичному мистецькому

напрямі, може слугувати прикладом інтеграції культурної тематики у цифровий продукт.

Апробація результатів дослідження. Матеріали кваліфікаційної роботи обговорювались на засіданнях кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Основні положення й результати кваліфікаційної роботи було викладено у повідомленні на всеукраїнській науково-практичній конференції «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2025 року).

Красношапка О.Р. Розробка дизайну гри-головоломки. Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Всеукр. наук.-практ. конф. (16-17 квітня 2025 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. С. 111-112.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох основних розділів, які містять у собі по 3 підрозділи кожен, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 74 с.

РОЗДІЛ I

ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВОГО РИНКУ

1.1. Аналіз розвитку галузі мобільних ігор у світі та аспекти їх сприйняття на користувачів

Розвиток мобільного геймінгу розпочався задовго до появи сучасних смартфонів і був тісно пов'язаний із технічними обмеженнями тогочасних пристроїв. У ХХІ столітті мобільні ігри стали невід'ємною частиною сучасної цифрової культури. Їх стрімкий розвиток перетворив цю галузь на повноцінний інструмент не лише розваги, а й соціального, освітнього та естетичного впливу. Щодня мільйони користувачів по всьому світу занурюються у віртуальні ігрові світи, взаємодіють із персонажами, проходять рівні, приймають рішення — і все це відбувається за допомогою невеликого пристрою в кишені. Мобільна гра перестала бути просто додатком для короткого дозвілля — вона стала окремим медіаформатом, у якому поєднуються технологія, психологія, культура та мистецтво. Розуміння особливостей розвитку мобільного геймінгу, його історичного контексту та зміни сприйняття користувачем є критично важливим для розробки актуального й естетично виразного ігрового продукту. Розуміння особливостей розвитку мобільного геймінгу, його історичного контексту та зміни сприйняття користувачем є критично важливим для розробки актуального й естетично виразного ігрового продукту.

Історія мобільного геймінгу бере початок наприкінці 1990-х – початку 2000-х, з початком популярності мобільних телефонів. У цей період з'явилися перші примітивні ігри. Перша мобільна гра «Змійка», створена компанією «Nokia» у 1997 році, стала основою розвитку мобільної ігрової індустрії (*Рисунок А.1*). Сюжет цієї гри полягав в тому, аби змійка, якою управляв гравець, поглинала об'єкти, паралельно уникаючи зіткнень із власним тілом. Історія цієї гри бере початок у 1967 році, гра була створена як концепція і мала

назву «Blockage» (*Рисунок А.2*). Це була монохромна аркада для двох гравців, створена компанією «Gremlin Interactive» [1]. В цій грі гравці мали керувати персонажами за допомогою клавіш зі стрілками. Перемога у грі залежала в здатності того чи іншого гравця протриматися в грі якнайдовше, уникаючи зіткнень. Концепція цієї гри надихнула на створення численних варіацій: Bigfoot Bonkers (*Рисунок А.3*), Worm. Усі ці проєкти стали фундаментом для розвитку майбутньої Snake, яка згодом завоювала світову популярність. У процесі роботи Танелі разом з його командою зіткнулися з низкою технічних обмежень. Гру потрібно було адаптувати для маленького екрану з роздільністю 48×84 пікселів у чорно-білому форматі та враховувати невеликий обсяг пам'яті пристрою. Вже у 1997 році гра вперше була опублікована фінською компанією Nokia для монохромних телефонів 6110, запрограмована Танелі Арманто. Гра «Змійка» продемонструвала потенціал мобільних пристроїв як ігрової платформи, дала зрозуміти користувачам, що від телефонів варто очікувати більшого.

Зі зростанням технологічних можливостей мобільних пристроїв еволюціонували не лише графіка та інтерфейс, а й сам підхід до ігрової механіки. Якщо перші ігри обмежувалися мінімалістичною взаємодією, то вже з появою сенсорних екранів і розширенням можливостей анімації дизайнери почали експериментувати з поведінкою гравця, варіативністю дій та складністю сценаріїв. Як стверджує Джессі Шелл у праці «The Art of Game Design: A Book of Lenses»: «хороша гра -це не просто набір механік, а структурований досвід, який передбачає емоційне, логічне та тактильне залучення гравця.»[2] Саме з цього моменту у геймдизайні з'являється поняття «ігрових лінз» — перспектив, через які дизайнер оцінює взаємодію користувача з грою. Інакше кажучи, механіка перестає бути суто технічною категорією, вона перетворюється на інструмент формування враження, наративу, звички.

Показовим прикладом є гра «Angry Birds», що вперше вийшла у 2009 році. Вона стала результатом кропіткої роботи дизайнерів фінської студії «Rovio

Entertainment» (*Рисунок А.4*), які зробили ставку на просту, але продуману до дрібниць механіку: обмежене поле, мінімум інструкцій і яскравий візуальний образ. У процесі розробки старший дизайнер Яакко Лісало створив персонажів — злих пташок, які мали унікальні характеристики, що прямо впливали на ігровий процес. Завдяки чіткому балансу між складністю, повторюваністю дій та інтуїтивністю керування, гра викликала у гравців «стан ігрового потоку» — повного занурення в процес. Як результат — «Angry Birds» стала однією з найуспішніших мобільних ігор усіх часів: понад 3 мільярди завантажень і культовий статус у кількох поколіннях користувачів. Цей приклад наочно демонструє, що механіка, яка на перший погляд виглядає простою, насправді є ретельно спроектованим інструментом емоційного впливу та залучення.

Сучасні дослідження також підтверджують, що взаємодія користувача з грою не обмежується реакцією на візуальний сигнал. Структура гри безпосередньо впливає на поведінку гравця, його стиль мислення, швидкість реакції та навіть рівень стресостійкості. А в дослідженні «Mobile games to foster the learning of history at archaeological sites»[4] розкривається потенціал мобільних ігор як засобу навчання — тобто, механіка гри може бути не лише розважальною, а й когнітивною. Таким чином, механіка сучасної мобільної гри — це складний інструмент, що поєднує психологію, інтерфейсний дизайн, візуальний стиль і сюжетну логіку. Вона перестає бути лише способом «грати», а стає основним способом «переживати» гру як цілісний естетичний і когнітивний досвід.

Як і згадувалось у роботі раніше, сучасні мобільні ігри — це не просто візуальні об'єкти чи серії дій, а складна форма взаємодії між гравцем і цифровим середовищем. У центрі такої взаємодії стоїть користувач, чий досвід формується під впливом візуального оформлення, механік гри, інтерфейсу, звукового супроводу та навіть частоти оновлень. Як зазначає Джессі Шелл: «Сприйняття гри — це емоційна й сенсорна відповідь на дизайн, тому завдання геймдизайнера полягає не лише у створенні функціонального продукту, а у

формуванні цілісного досвіду, який буде знайомим, цікавим і водночас викликати почуття новизни та виклику».[2]

За результатами дослідження «Analysis of users of computer games» [3], сприйняття гри напряду залежить від контексту, у якому гравець занурюється в ігровий простір. Більшість мобільних ігор орієнтовані на фрагментарне споживання — під час очікування, транспорту, у вільні хвилини. Тому важливу роль відіграє швидкий запуск, мінімум часу на пояснення і негайна винагорода — тобто все те, що створює відчуття «легкого входу». Але з іншого боку, користувачі очікують візуального задоволення, глибини сюжету або принаймні логічної структури, що дозволить зануритися у гру надовго. У таких умовах навіть казуальні ігри повинні мати добре продуману архітектуру візуального ігрового світу.

У статті «Mobile games to foster the learning of history at archaeological sites» [4] розглядається приклад мобільних ігор, які поєднують ігровий досвід із пізнавальною функцією. Це свідчить про зростаючу тенденцію, коли гравець не просто очікує візуальної естетики або розваги, а шукає сенс, контекст, емоційний відгук. Саме тому важливим аспектом сприйняття стає атмосфера гри — як вона оформлена, як звучить, які відчуття викликає, у який період чи стиль вона занурює.

З досліджень можемо зрозуміти, що це не пасивний споживач, а активний учасник естетично-психологічного діалогу. Гра, яка здатна викликати емоцію, вразити стилем або занурити у сюжет, має набагато більше шансів на успіх, ніж та, що обмежується лише геймплейною новизною. Саме тому детальне вивчення сприйняття є необхідною частиною передпроектного дослідження будь-якої сучасної гри.

У сучасному геймдизайні важливу роль відіграє не лише розробка механік і візуального стилю, а й усвідомлене формування ігрового досвіду як цілісного поняття. Теоретичні основи геймдизайну охоплюють низку понять, серед яких особливе місце займають дизайн-структури, наратив, психологія

гравця, системне мислення та інтерфейсна ергономіка. Гра — це не просто інструмент для розваги, а форма комунікації між розробником і користувачем, яка здійснюється через візуальні сигнали, сюжет, правила, інтерфейс, звук та зворотний зв'язок. Одним із найвпливовіших дослідників у цій галузі є Джессі Шелл, автор книги «The Art of Game Design: A Book of Lenses» [5]. Він розглядає гру як систему лінз — тобто фокусних точок, крізь які дизайнер має розглядати свій продукт. Згідно з його підходом, кожен компонент гри — механіка, візуальний стиль, правила, персонажі, музика — повинен створювати взаємопов'язаний і логічний досвід. Наприклад, візуальна стилістика гри має відповідати її геймплею та цільовій аудиторії. Якщо йдеться про детективну гру в стилі ар-деко, як у проєкті «Shadow of Broadway», то весь візуальний і звуковий супровід повинен створювати атмосферу загадковості, елегантності, епохальності. Саме через таку «лінзу атмосфери» дизайнер перевіряє всі свої рішення на узгодженість.

Поглиблене розуміння функцій гри запропонувала також Мері Фланаган у праці «Critical Play: Radical Game Design».[6] Вона підкреслює, що ігри можуть бути не лише розважальними, а й соціально критичними, навчальними чи терапевтичними. Теорія «критичної гри» говорить про те, що дизайн гри має потенціал формувати ставлення, викликати роздуми, порушувати важливі теми — навіть у межах легких на вигляд жанрів. Це особливо важливо для мобільних ігор, які, попри свій масовий характер, можуть містити естетичну або смислову глибину. Наприклад, використання стилю ар-деко в грі — це не лише візуальний вибір, а й формування культурної рамки, яка накладає відбиток на сприйняття сюжету, персонажів і атмосфери гри.

Слід також відзначити, що сучасний геймдизайн спирається на принципи системного мислення. Гра розглядається як система, що складається з взаємопов'язаних елементів: гравця, правил, середовища, механік, цілей. Кожна зміна в одній частині впливає на всю структуру. Наприклад, зміна візуального стилю може змінити сприйняття темпу гри або рівня напруги. Тому дизайнер

має мислити системно — передбачаючи, як його рішення в одній області (наприклад, графіка) вплине на інші (інтерфейс, сюжет, механіка) [6].

Гра «Angry Birds» — яскравий приклад того, як правильно реалізовані теоретичні принципи геймдизайну можуть забезпечити комерційний успіх та культурне визнання. Попри на перший погляд просту механіку, гра ґрунтується на низці глибоких дизайнерських рішень, які повністю відповідають ключовим ідеям, описаними Джессі Шеллом [5] та Мері Фланаган [6].

По-перше, «Angry Birds» демонструє вдале використання концепції «лінз» Шелла. Кожен елемент гри — від механіки запуску пташок до дизайну рівнів і звукового супроводу — спрямований на досягнення одного ефекту: миттєвого занурення гравця у процес. Через лінзу «емоцій» бачимо, що гра створена так, щоб гравець відчував задоволення щоразу, коли зруйнував будівлю чи «переміг» свиню. *(Рисунок А.5)* Через лінзу «виклику» — ігрові рівні побудовані з прогресивним ускладненням, але при цьому зберігають відчуття доступності та контролю. Через лінзу «естетики» — кольорова палітра, округлі форми, мультиплікаційний стиль персонажів створюють позитивну, впізнавану атмосферу, яку неможливо не запам'ятати. По-друге, у грі простежуються елементи критичної гри за Мері Фланаган — хоч вона й не є ідеологічною чи соціально орієнтованою. Але сама механіка спрямована на розвиток логіки, фізичного мислення (траєкторія польоту, вага об'єктів, точка зіткнення) та спроб і помилок. Це той тип дизайну, який непомітно формує навички аналітичного мислення, при цьому залишаючись розважальним. Такий підхід поєднує «навчання через гру», що, за Фланаган, є ознакою ефективного й етичного геймдизайну.

З погляду системного мислення, у «Angry Birds» усе побудовано навколо балансу між окремими елементами системи: фізика гри, типи пташок, міцність будівель [1]. Якщо одна змінна буде не врівноважена (наприклад, пташка занадто сильна або рівень надто простий), гра втрачає свою привабливість. Цей баланс — результат численних тестів, ітерацій і аналізу поведінки гравців.

У підсумку варто зазначити, що теоретичні основи геймдизайну — це не лише набір понять і правил. Це філософія створення досвіду, де важливу роль відіграють і художнє бачення, і розуміння аудиторії, і здатність мислити візуально, логічно та емоційно одночасно.

1.2. Феномен стилю ар-деко

Ар-деко — стиль, що зародився у Франції на початку 1910-х років і швидко набув популярності, поширившись далеко за межі Європи. Його розквіт припав на 1920–1930-ті роки, коли він почав асоціюватися з образом прогресу, розкоші та американської мрії. Ар-деко охопив широкий спектр творчих сфер — архітектуру, графічний дизайн, моду, ювелірне та прикладне мистецтво, кінематограф. Відомий англійський мистецтвознавець Бівіс Хіллер у своїй праці «Art Deco Style» [7] справедливо назвав його «тотальним стилем», підкреслюючи його універсальність і всеохопність. Особливо активно напрям почав розвиватися у США після Великої депресії, де його естетика стала візуальним символом оновлення, оптимізму та урбаністичного прогресу. Втім, із початком Другої світової війни ар-деко поступився місцем функціональному модернізму, який надавав перевагу простоті, економічності та технологічній доцільності. Так завершився блискучий, але відносно короткий період панування декоративного модернізму.

Визначальною точкою утвердження стилю стала «Міжнародна виставка сучасного декоративного та промислового мистецтва в Парижі 1925 року» [7] (Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes), звідки й походить сам термін «ар-деко». На виставці було представлено понад 15 країн, а експозиції охоплювали архітектуру, меблі, текстиль, ювелірні вироби та модний одяг. Основними характеристиками виставкових зразків стали використання дорогих матеріалів (шовк, лак, срібло, чорне дерево), поєднання ручної праці та індустріального виробництва, вплив екзотичних культур — зокрема Єгипту, Африки та Азії.

Однією з ключових візуальних рис ар-деко є геометричність. Композиції цього стилю будуються на ритмічному повторенні форм: трикутників, зигзагів, напівкіл, сонячних променів. Ці форми використовувалися як у фасадах хмарочосів, наприклад, Крайслер-білдінг у Нью-Йорку (*Рисунок Б.1*), так і в орнаментах на тканинах чи афішах. Симетрія виступає основоположним принципом побудови будь-якого об'єкта — на відміну від органічних, хвилястих ліній ар-нуво, ар-деко надавав перевагу рівновазі та впорядкованості.

Другим важливим елементом є декоративність, яка виявляється у використанні дорогих матеріалів, блиску, лакування, золота, срібла, перламутру. Це не просто прикраса — це демонстрація візуального статусу, певна «естетика багатства», яка виникла як реакція на нестабільність післявоєнного світу. Ар-деко мав на меті показати нову еру прогресу, стилю та енергії. Як зазначає Бівіс Хіллер, блиск і глянець не були випадковістю, вони створювали атмосферу оптимізму в епоху, що прагнула світлого майбутнього.[7]

Візуальні контрасти — ще одна характерна риса. У живописі та графіці ар-деко часто використовував поєднання яскравого та темного, матового та глянцевого, кольору та металу. Наприклад, симультанна сукня Соні Делоне (*Рисунок Б.2*) була створена з контрастних матеріалів — вовни, шовку, хутра та барвистих кольорових блоків. Це створювало ефект візуального ритму, подібний до танго, що й було закладено в її художній концепції.

Як зазначалося раніше, стиль ар-деко домінував у візуальній культурі 1920–1930-х років. Його ключовими принципами були симетрія, геометрія, декоративність, сучасність та ідея функціонального шику. У чому ж полягає унікальність цього напрямку й чим він відрізняється від інших стилістичних течій свого часу?

Ще однією особливістю є поєднання ручної роботи з елементами масового виробництва, що надає ар-деко унікального балансу між елітарністю і доступністю. Вироби могли виглядати надзвичайно розкішно, проте виготовлялися за індустріальними технологіями — ця ідея була особливо

важливою для США, де стиль активно застосовували у масовій рекламі, друці, кінопостерах та автомобільному дизайні.

У першу чергу, ар-деко свідомо дистанціювався від свого безпосереднього попередника — стилю ар-нуво, який був характерним для кінця XIX — початку XX століття. Ар-нуво ґрунтувався на плавних, природних формах, вигнутих лініях, натуралістичних орнаментах, часто натхнених рослинним або тваринним світом. Його пластика була органічною, майже чуттєвою. Прикладом такого підходу є серія плакатів для французької актриси Сари Бернар (*Рисунок Б.3*), створена чеським художником Альфонсом Мухой.[9] Зокрема, його афіша до вистави «Жисмонда» визначила подальший стиль митця, який поєднував жіночі образи з декоративним рослинним фоном, орнаментами та арабесками. Роботи Мухи вважаються класикою ар-нуво, однак вони демонструють саме ту естетику, яку ар-деко згодом намагався переосмислити. Натомість ар-деко, навпаки, тяжів до впорядкованості, строгої симетрії, чітких геометричних структур — трикутників, зигзагів, прямих кутів і концентричних форм. У центрі композиції вже не природна жіноча постать, а архітектонічна конструкція: усе статично, врівноважено, без надмірної емоційності. Цей стиль прагнув бути візуальним уособленням прогресу, технологій, машинної естетики. Водночас — він не відмовлявся від естетики розкоші: блиск, лак, золото, декоративні матеріали лише підсилювали ефект візуальної досконалості.

Іншим напрямом, який частково співіснував із ар-деко, був модернізм — зокрема, його функціональний напрям, представлений школою Баухауз.[10] Головна різниця між ар-деко та модернізмом полягала у ставленні до декору та масовості. Якщо ар-деко відстоював декоративність і статусність, то модернізм, навпаки, прагнув простоти, раціональності та універсальності. Модернізм надавав перевагу конструкції над оздобленням, серійному виробництву над унікальністю. Девіз Баухаузу — «Форма слідує функції» — суперечив самій природі ар-деко, де форма часто домінувала над практичністю. Модернізм

відмовлявся від декору, основна риса цього стилю – функціональність та масове застосування. Відомий німецький навчальний заклад Баухауз, створений архітектором Вальтером Гропусом у 1919 році мав на меті об'єднати художнє та технічне. Завданням митців модерністської школи було створити продукт, який буде доступний не лише еліті, а й людям середнього класу. Вальтер Гропус сформулював ідею «практичного мистецтва», об'єднавши мистецтво і ремесло в одне ціле. Прикладом вдалого поєднання є одна з робіт Марселя Бройєра – одного з ведучих дизайнерів школи, який спеціалізувався на розробці меблів. Модель дитячого крісла (*Рисунок Б.4*), створена майже 100 років тому, є актуальною і досі. Але школа експериментувала не тільки у сфері меблів. Художник-експериментатор Пауль Клеє, який викладав у Баухауз, розробив власну теорію кольору. Робота «Castle Garden» (*Рисунок Б.5*), яка була написана у 1931 після поїздки митця до північної Італії, де на своєму шляху Пауль зустрів немало історичних будівель, які стали натхненням для цієї роботи. Картина виконана у приглушених кольорах, що додає естетики.[10]

Таким чином, ар-деко став стилістичною відповіддю на амбівалентні запити часу: з одного боку — прагнення до впорядкованого візуального порядку, з іншого — бажання зберегти естетику вишуканості, краси та індивідуальності. Його унікальність полягає саме в тому, що він балансував на межі декоративного і функціонального, традиційного і модерного, роблячи кожен об'єкт — від плаката до хмарочоса — витвором візуального мистецтва.

Після тріумфальної Міжнародної виставки декоративного мистецтва та промисловості у Парижі 1925 року стиль ар-деко швидко вийшов за межі Франції, охопивши Європу, Америку, Азію та навіть Африку. Його візуальна мова — поєднання геометрії, симетрії, розкоші та технологічної естетики — виявилася універсальною та привабливою для різних культур.[8] У США ар-деко знайшов особливе підґрунтя в архітектурі мегаполісів: прикладом слугують будівлі Крайслер-Білдінг і Рокфеллер-центр (*Рисунок Б.6*), які стали іконами американської модерності. У той самий час у Європі стиль активно

впроваджувався у графічному дизайні, рекламі, книжковій і модній ілюстрації. Як зазначає Бівіс Хіллер у своїй праці «Art Deco Style», саме ця універсальність і масштабність дозволили називати ар-деко «тотальним стилем», який вплинув на всі форми візуального мистецтва XX століття.[7]

Вивчаючи напрям ар-деко, варто окремо зосередити увагу на одній із найяскравіших його представниць — Тамарі Лемпіцькій, польській художниці, яка стала символом гламурної естетики 1920–1930-х років. Її творчість уособлює найхарактерніші риси ар-деко: геометричність, симетрію, елегантність і виразну візуальність. Народжена у Варшаві в родині польських аристократів, Лемпіцька здобула освіту у Швейцарії, а після Жовтневої революції разом із чоловіком емігрувала до Парижа — одного з головних центрів художнього життя того часу. Саме тут вона почала навчання у Моріса Дені та Андре Лота, представників модерністських течій, які суттєво вплинули на її мистецьку манеру. Лемпіцька створила впізнаваний стиль, у якому поєднала впливи кубізму, неокласицизму та ар-деко, вибудовуючи композиції з чітких площин, округлих об'ємів і насичених тіней. Її живопис часто зображував сильних, незалежних жінок у сучасному урбаністичному середовищі, передаючи дух епохи емансипації та нової жіночої ідентичності. Найвідомішою її роботою вважається «Автопортрет у зеленому Bugatti» (*Рисунок Б.7*), де вона зобразила себе в салоні розкішного автомобіля, у шкіряному плащі та шоломі. Цей образ — демонстрація самодостатності, естетичного смаку та інтелектуальної свободи. Як зазначає Джоя Морі, авторка біографії художниці, цей портрет — уособлення «modern femme fatale», сучасної фатальної жінки, яка сама визначає власну долю.[11]

Візуальна мова художниці — це мова структурованої розкоші: яскраві кольори, контраст світла і тіні, блиск металу, ідеалізовані риси обличчя, а також м'яко змодельовані об'єми, які перетворюють тіло на скульптурну форму. Лемпіцька фактично створила новий жіночий канон — поєднання сексуальності, інтелекту і стилю, де кожна деталь несла як художнє, так і

символічне навантаження. Не випадково її роботи прикрашали інтер'єри голлівудських зірок, серед яких були Мадонна, Джек Ніколсон та Барбара Стрейзанд, що лише підтверджує її значення як культової постаті у візуальній культурі XX століття.

Значний внесок у розвиток моди першої половини XX століття зробила художниця українського походження Соня Делоне (уроджена Сара Ельовна Штерн). Після переїзду з Одеси до Парижа вона активно занурилась у мистецьке життя авангардної Європи та стала однією з найвпливовіших дизайнерок і художниць свого часу.[12] Разом із чоловіком, Робером Делоне, мисткиня розробила унікальний художній напрям — симультанізм, основною ідеєю якого було передавання руху через динаміку кольору й форми. Цей напрям базувався на теорії контрасту кольорів, запропонованій французьким хіміком Мішелем Еженом Шеврелем, який досліджував взаємодію кольорів у суміжному розміщенні. Саме на основі його ідей Соня Делоне створила свій легендарний текстильний витвір — симультанну сукню 1913 року. *(Рисунок Б.8)*

Цей одяг став справжнім візуальним проривом: поєднання геометричних форм, чітких ліній та ритмічних блоків кольору нагадувало живописний колаж. У своїй роботі дизайнерка використала шовк, вовну, оксамит і хутро — поєднання матеріалів, характерне саме для подальшої естетики ар-деко. Як зазначається у дослідженні «The Simultaneous Dress of Sonia Delaunay: Fashion and the Tangibility of the Tango» [12], ця сукня втілює не лише новаторське бачення моди, а й передбачає формальні ознаки ар-деко — контрастність, декоративність, композиційну структуру та енергію ритму. Сама Делоне говорила, що її натхненням був танго — популярний танець того часу, ритміка якого перегукувалася з рухом тканини та кольорових площин.

Попри те, що сукня була створена ще до офіційного виникнення ар-деко як окремого напрямку, в ній чітко прочитуються всі візуальні характеристики стилю, які пізніше будуть розвинуті на Міжнародній виставці декоративного

мистецтва 1925 року в Парижі. Робота Соні Делоне стала однією з перших спроб інтерпретувати художню абстракцію через моду, наблизивши цей вид мистецтва до повсякденного життя і водночас заклавши основи для подальшого розвитку естетики ар-деко у сфері текстилю та дизайну одягу.

Ще однією ключовою постаттю, що вплинула на становлення модної естетики початку XX століття, був Поль Пуаре — французький модельєр, якого часто називають реформатором жіночого силуету [13]. Його радикальні рішення, зокрема відмова від корсетів на користь вільніших, природних форм, ознаменували кардинальний розрив із академічними канонами моди XIX століття. Натомість Пуаре пропонував нові конструктивні рішення, серед яких — «спідниця-мішок» (hobble skirt) (*Рисунок Б.9*), гаремні штани, тюрбани, туніки у формі абажура — все це стало революційними символами його стилю. Особливо після перегляду вистави «Шехерезада» дизайнер почав активно вивчати східні мотиви, які згодом вплинули на формування візуального словника ар-деко.

Пуаре одним із перших переніс орієнталізм у високу моду, але в 1920-х його стиль зазнав помітних трансформацій. На піку популярності ар-деко, у 1925 році, модельєр створив свою знакову сукню з бісером і ламе (*Рисунок Б.10*), яка візуально уособлювала естетику нового стилю. Витягнутий силует, блискучі тканини, чіткі геометричні візерунки та розкішна вишивка стали втіленням принципів ар-деко в моді. У цій роботі поєдналися дорогі матеріали — шовк, ламе, металева нитка, що цілком відповідало ідеології декоративного модернізму: краса, блиск і естетика статусу.[14]

Саме завдяки дизайнерам на кшталт Пуаре ар-деко утвердився не лише як декоративний стиль, а як система формування нового способу життя — елегантного, модерного, вільного від умовностей минулого.

1.3. Представники ар деко в мистецтві живопису та театру в Україні

Як і зазначалось раніше, ар-деко — художній стиль, що сформувався у 1920-х роках і охопив архітектуру, живопис, декоративне мистецтво, театр і дизайн. Йому притаманні геометризовані форми, декоративність, поєднання класичних мотивів із модерністською лаконічністю та орієнтація на розкіш як візуальний код доби.

Як зазначено у колективній монографії за редакторством Ганни Скрипник та Тетяни Кари-Васильєвої «Декоративне мистецтво України IX–XXI століть» [15], стильові процеси в українському мистецтві XX століття, зокрема формування ар-деко, відбувалися у тісному зв'язку з загальноєвропейським контекстом і водночас із глибоким зануренням у національну традицію.

Важливу роль у цьому процесі відігравало зростання інтересу до народного мистецтва, ремісничої спадщини та фольклору, які стали основою для переосмислення модерністських ідей. Саме на цьому ґрунті ар-деко в Україні набуває унікального локального забарвлення, що виявляється у поєднанні новаторських тенденцій із бароковими мотивами, народною орнаментикою та прагненням до утвердження національного стилю. напиши яке джерело тут використовувалось

Одним із найяскравіших представників українського ар-деко у галузі живопису та театру є Анатолій Петрицький — художник, сценограф і колорист, чия творчість вирізняється синтезом конструктивізму, авангарду та декоративності, характерної для ар-деко. У своїх портретах і театральних ескізах Петрицький сміливо поєднував геометризовані форми, узагальнені площинні конструкції та ритмічну композицію, що відповідає принципам стилю ар-деко. Його живописні твори часто базуються на контрастному зіставленні кольорових плям і ритмічному повторенні ліній, що надає композиціям декоративної цілісності. Зокрема, у серії портретів діячів культури 1920-х років художник застосовував принцип декоративного узагальнення,

зберігаючи психологізм образу, але відмовляючись від натуралізму — типовий прийом для ар-деко [16].

Театральна діяльність Петрицького — особливо в межах театру «Березіль» — також демонструє риси ар-деко через стилізацію костюмів, декоративно-площинне вирішення декорацій та активне використання орнаментального ритму. Як зазначено в дослідженні «Декоративне мистецтво України IX–XXI століть» [15], Петрицький разом із іншими митцями-бойчукістами сформував «національний варіант ар-деко» на перетині авангарду, модерну та фольклору, що став візуальною мовою нового українського мистецтва у 1920-х роках.

Занурюючись більш детально в театральне життя України 1920–1930-х років, не можна не помітити, як український театр став важливим осередком для втілення принципів ар-деко, зокрема в оформленні сценічного простору, костюмів та освітлення. Театральна сценографія цього періоду активно переймала характерні риси стилю — симетрію, площинність, орнаментальність, декоративний ритм та геометризовані елементи. Особливо яскраво це виявилось у творчості митців, які працювали з театром «Березіль» Леся Курбаса, де поєднувались ідеї модернізму, конструктивізму й ар-деко. Саме у театральному мистецтві відбувся синтез різних видів — живопису, декоративного мистецтва, архітектури, музики та танцю — що повністю відповідає синкретичній природі ар-деко [17].

Відомий театр «Березіль» було засновано Лесем Курбасом у 1922 році в Києві, а згодом перенесено до Харкова — тодішньої столиці УСРР. Цей театр став унікальним явищем в історії української культури, адже поєднував ідеї художнього авангарду, експериментального театру та національного відродження. Курбас прагнув створити новий тип театру, де сценографія, акторська гра, музика й пластика мали б функціонувати як єдина система. В межах такого підходу активно застосовувалися засоби конструктивізму, синтезу мистецтв, а також декоративно-ритмічні принципи, властиві ар-деко.

У театральному просторі «Березоля» оформлення сцени ставало не тлом, а дієвим середовищем, що впливало на ритм вистави й підсилювало її зміст. Художники-сценографи, серед яких особливо вирізнявся Анатолій Петрицький, використовували геометризовані форми, площинне мислення й стилізовану пластику персонажів — усе це наближало сценічне оформлення до естетики ар-деко, адаптованої до українського театального контексту

Роль візуального оформлення у виставах театру «Березіль» Лесь Курбас трактував не як декоративне тло, а як повноцінного учасника театального дійства. Декорації та сценографія набували виразної символічної ваги, допомагали формувати настрій, простір і ритм вистави. Наприклад, у постановці «Мікадо» (Рисунок В.1) художник Вадим Меллер створив оформлення, яке захоплювало глядачів своєю феєричністю, стилістичною єдністю та функціональністю. Кожна зміна сценічного простору супроводжувалась оплесками, адже глядач сприймав його як ще одного героя дії.

Курбас надавав великого значення взаємодії між режисером і художником. Візуальні елементи сцени, зокрема світло, костюми, задники й конструкції, не лише візуалізували події, а й активізували уяву глядача. Наприклад, у постановці «Великий льох» сценічний простір був оформлений у вигляді руїн церкви з дуплистим дубом, з яких «промовляли душі», що створювало містичну атмосферу і водночас змушувало акторів зосередитись на виразності мовлення, а не лише на фізичній дії.

Робота художників із простором сцени в театрі «Березіль» носила принципово новий характер, де сценографія розглядалась не як ілюстрація до дії, а як активний драматургічний компонент, що формував темп, ритм, образ і сенс вистави. Лесь Курбас наполягав на органічній взаємодії просторового середовища з акторською грою, світлом і рухом. Так, наприклад, у виставі «Едіп» (Рисунок В.2), оформленій Анатолієм Петрицьким, мінімалістичними засобами було створено глибоко емоційний і символічний простір: мішковина й

фанера, перетворені художником у кольорові сукна і колони, задавали не лише атмосферу трагедії, а й ритм акторської гри. Особливу роль відігравала червоно-багряна завіса, яка ритмічно рухалась між колонами й підсилювала сцени благання народу, емоційно зосереджуючи увагу глядача.

Інший приклад — вистава «Алло, на хвилі 477!» (*Рисунок В.2*), де традиційні декорації були замінені на мінімалістичні ігрові елементи. Особливе враження справляло велике світлове коло з лампочок, що оберталося, створюючи ефект динаміки — це дозволяло сцені постійно «дихати», не сковуючи рухів акторів, а художник, за словами критиків, розв’язував завдання темпу через освітлення та костюми.

Курбас неодноразово підкреслював, що художник має бути співавтором вистави, який формує не фон, а повноцінну архітектоніку смислів. Завдяки цьому сценографи «Березоля» не просто створювали антураж, а організовували простір як діючу силу вистави, що втілює філософські, символічні й емоційні пласти спектаклю.[18]

Таким чином, візуальне оформлення у виставах Курбаса набувало ключового значення як елемент драматургії простору, відображаючи ідеї режисера, посилюючи експресію гри акторів та сприяючи новій театральній мові, близькій до естетики ар-деко — з її орнаментальністю, геометрією, функціональністю і символізмом.

Ідеї ар-деко суттєво вплинули на становлення естетики українського модерністського театру 1920–1930-х років, зокрема в контексті сценічного оформлення, синтезу мистецтв та побудови візуального простору вистав. Театр цього періоду тяжів до геометризму, декоративної узгодженості всіх елементів сценографії та колористичної виразності, що цілком відповідало ар-деко як стилю, який поєднує естетизм, символізм і конструктивну логіку. Театри, зокрема «Березіль» Леся Курбаса, активно переймали західноєвропейські тенденції, адаптуючи їх до українського культурного контексту. Як зазначає Н. Єрмакова, художнє оформлення сцени в «Березолі» було не лише візуальним

тлом, а активним учасником дії, що формував образ і ритм постановки — саме це тяжіння до цілісної образної мови й вирізняє ар-деко в театральному мистецтві.

Ар-деко приніс у сценографію модерністського театру нову декоративну логіку — акцент на площинність, симетрію, виразні контрасти кольору, узагальнення форм та графічність композиції. За спостереженням дослідників, у театральному просторі ар-деко виявляв себе через активне структурування простору, використання контрастних кольорових плям, геометричних фігур. Ці тенденції особливо помітні у постановках Курбаса, де архітектоніка сценічного простору поєднувалася з пластикою акторського руху та функціональним світлом — усе це формувало модерністський театр нового типу, який намагався синтезувати мистецтво візуальне, тілесне та символічне у єдину естетичну систему.

Саме ця незалежна творча позиція стала небезпечною для тоталітарного режиму. Як зазначає Н. Єрмакова [17], Курбас вважав театр не просто засобом ідеологічної агітації, а «трибуною емоцій», здатною формувати свідомість, — і це протиставлення офіційній культурній політиці стало однією з причин його переслідування.

У 1933 році Курбас був усунутий з театру, арештований у 1934-му, а згодом засланий на Соловки, де його ім'я потрапило до так званого «розстрільного списку». У листопаді 1937 року Лесь Курбас був розстріляний в урочищі Сандармох разом із сотнями інших українських діячів культури, серед яких — Микола Куліш, Валер'ян Підмогильний, Андрій Панів та інші митці, що стали жертвами сталінського терору. Його смерть стала символом знищення цілого покоління українського театру, який намагався говорити з глядачем не догмами, а свободою мистецького мислення.

Нажаль, репресії радянської влади не оминули й сферу образотворчого та театального мистецтва. Багато з репресованих діячів були не лише письменниками, а й театральними функціонерами, режисерами, сценографами,

художниками. Їхня діяльність охоплювала викладання в інститутах культури, керівництво драмгуртками, участь у формуванні державної культурної політики. Частина з них мешкала в будинку «Слово», що став символом винищення української еліти: більшість його мешканців (у тому числі й актори, як-от співробітники театрів у Харкові й Києві) були заарештовані, а багато з них розстріляні без права на захист. Сталінська влада розглядала театр як небезпечне середовище формування альтернативної думки, і саме митці, які використовували сцену як простір національної ідентичності, стали її першими жертвами.

Повертаючись до теми мистецтва, особливої уваги потребує одна з ключових фігур українського художнього авангарду Василь Єрмилов — чия творчість у 1920–30-х роках увібрала риси як конструктивізму, так і ар-деко. Його графічна мова поєднувала раціональну логіку композиції, властиву конструктивізму, з декоративною естетикою ар-деко, яка виявлялася у симетрії, контрастах, ритмі та площинній гармонії.[19]

У книжковій графіці Єрмилов створював обкладинки та макети, в яких використовував геометризовані елементи, типографічні композиції, гру шрифтів і кольорових плям. Наприклад, у обкладинках до журналів «Авангард» (Рисунок В.3) чи «Бюлетень авангарду» (Рисунок В.4) художник відмовлявся від ілюстративності, надаючи перевагу чистій типографіці, лаконічності й строгому композиційному ритму.

Ці роботи поєднували функціональність і вишукану декоративність, властиву ар-деко: шрифт трактувався як візуальна маса, а площини кольору — як архітектоніка аркуша. Крім того, Єрмилов експериментував із фактурами, матеріалами й формами, створюючи плакати, трибуни, мобільні стенди й друковану продукцію, що відповідала ідеям «технічного естетизму». Оформлення альбому «Чорнозем» і газет «Генератор» засвідчують синтез політичної функції, графічної лаконічності та естетичної сили впливу, що

цілком відповідає духу ар-деко — стилю, який вмів поєднувати утилітарність з мистецькою витонченістю.

Незважаючи на свій беззаперечний внесок у розвиток українського авангардного мистецтва, Василь Єрмилов, як і багато його сучасників, зазнав утисків і фактичного відсторонення від активної творчої діяльності внаслідок політики сталінського режиму. Його формальні експерименти, пошуки нової художньої мови, зокрема поєднання конструктивізму, типографіки й декоративності, не відповідали новим вимогам соцреалізму, який на початку 1930-х років був проголошений єдиним «правильним» методом у мистецтві. Усе, що виходило за межі чіткої ідеологічної лінії, таврувалося як «формалізм» або «ідеологічна плутанина» й підлягало замовчуванню або забороні.[20]

Хоча ім'я Єрмилова не згадується серед репресованих безпосередньо, його усунення з провідних мистецьких позицій, згортання виставкової та викладацької діяльності, зникнення з публічного простору — все це свідчить про його вимушене внутрішнє вигнання. Експерименти з кольором, матеріалом і формою, якими Єрмилов так захоплювався, стали неприйнятними в атмосфері тотальної ідеологізації мистецтва. Радянська влада не тільки відсторонювала, а й намагалася стерти сліди цілого мистецького покоління, яке будувало національну форму в межах європейського модерну — і саме таких, як Єрмилов, вона вважала «небезпечними».

Саме в цей період, за свідченням дослідників, в Україні відбувалася «кривава чистка» серед творчої інтелігенції — знищувалися митці, які ще донедавна були авангардними лідерами і будівниками нового художнього бачення.

Варто зазначити, що у 1920–1930-х роках частина українських митців, зокрема тих, хто працював у сфері театру та візуального мистецтва, виїжджала за кордон — для навчання, участі у виставках або подальшої творчості. Саме в цей час в європейських мистецьких колах активно формувався синтез стилів, зокрема модерну, кубізму, конструктивізму та ар-деко. Перебування в

міжнародному середовищі дозволяло українським художникам не лише переймати провідні тенденції, а й активно долучатися до формування нових естетичних напрямів. Однією з найяскравіших представниць цього процесу стала Олександра Екстер, яка працювала як в Україні, так і у Франції, демонструючи характерне для стилю ар-деко поєднання декоративності, геометричної ритміки й театральної експресії.

Олександра Екстер — одна з найвпливовіших представниць українського авангарду, чия творчість тісно пов'язана з естетикою ар-деко, зокрема через сценографію, дизайн костюма та декоративне мистецтво. В її роботах простежується поєднання геометризму, кольорового ритму та театральної стилізації, що вирізняє її як одну з попередниць сценічного ар-деко. Екстер активно працювала з матеріалами українського народного мистецтва — вишивкою, фактурними тканинами, орнаментом — і трансформувала їх у нову художню мову, яка поєднувала авангардну експресію з конструктивною декоративністю. Її ескізи для костюмів, театральних сумочок, парасольок і декоративного текстилю демонструють складну взаємодію кольору й форми, часто з використанням ромбічних, прямокутних і трикутних площин, що є типовим для ар-деко.

Крім того, як зазначає дослідник Г. Коваленко, в Екстер рано сформувався «талант театального декоратора», що проявлявся у здатності мислити простором сцени не лише функціонально, а як символічною композицією, де декоративні елементи виконують смислову роль. Її участь у проєктах виставок, оформленні костюмів, ширм, подушок, сумок та навіть парасольок на межі сценічного й утилітарного виявляє її багатогранний підхід до синтезу мистецтв — одного з головних принципів ар-деко.[21]

Висновки до Розділу I

Отже, у першому розділі було здійснено комплексний аналіз розвитку галузі мобільних ігор у світовому контексті та розглянуто їх вплив на

користувачів. Досліджено історичний шлях, починаючи від перших примітивних ігор кінця XX століття, таких як «Змійка» компанії Nokia, і закінчуючи сучасними мобільними іграми, які є складними медіаформатами з естетичним і соціальним значенням. Встановлено, що розвиток мобільного геймінгу був нерозривно пов'язаний з технологічними можливостями пристроїв і соціокультурними змінами, що забезпечили трансформацію простих механік у комплексні системи, здатні формувати емоційний та інтелектуальний досвід [1].

У розділі також був здійснений детальний розгляд теоретичних основ геймдизайну, зокрема через призму концепцій Джессі Шелла «ігрові лінзи» та Мері Фланаган «критична гра», що дозволило визначити мобільні ігри як складні інтерактивні середовища з виразною емоційною, логічною та соціальною складовими. На прикладі культових ігор, таких як Angry Birds, було показано, як ретельно спроектовані механіки, візуальний стиль і наратив формують глибокий користувацький досвід, що забезпечує комерційний успіх та культурне визнання гри [2].

Особливу увагу було приділено феномену стилю ар-деко, який виник у Франції в першій половині XX століття і швидко набув поширення у світі. Визначено основні характеристики ар-деко: геометричність форм, декоративність, використання дорогих матеріалів та симетричність композицій. Також встановлено відмінності стилю від інших течій, зокрема від ар-нуво та функціонального модернізму Баухаузу. Визначено вплив ар-деко на розвиток візуальної культури і його універсальний характер, який охопив архітектуру, дизайн, моду, театр та живопис. Прикладом впливу стилю були розглянуті роботи Тамари Лемпіцької, Соні Делоне та Поля Пуаре, що дозволило краще зрозуміти роль ар-деко у формуванні модерного способу життя та мистецтва початку XX століття.

Крім того, було проаналізовано розвиток стилю ар-деко в українському мистецтві, зокрема у театрі та живописі 1920-1930-х років. Висвітлено внесок таких митців, як Лесь Курбас, Анатолій Петрицький, Олександра Екстер та

Василь Єрмилов, творчість яких демонструє унікальне поєднання авангарду, модернізму і національних елементів у контексті ар-деко. Також було розглянуто вплив радянських репресій на українську мистецьку спільноту, що призвело до знищення цілого покоління митців, які прагнули вільного творчого самовираження.

Таким чином, перший розділ розкриває теоретичні та історико-культурні аспекти мобільного геймінгу і стилю ар-деко, що створює необхідну основу для подальших досліджень та формує підґрунтя для практичної реалізації проекту мобільної гри *Shadow of Broadway*. Отримані результати аналізу є важливим етапом у визначенні подальших концептуальних і стилістичних рішень для створення якісного і конкурентоспроможного ігрового продукту.

РОЗДІЛ II

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ГРИ ДЕТЕКТИВУ У СТИЛІ АР-ДЕКО «SHADOW OF BROADWAY»

2.1. Розробка концепції гри. Способи застосування стилю ар деко у візуальному мистецтві

Розробка концепції гри Shadow of Broadway розпочалася не з механік і не з технологій — вона виросла з ідеї створити глибокий, емоційно заряджений досвід, який гравець не просто проходить, а проживає. Як і пише Трейсі Фуллертон у «Game Design Workshop»: «гравець — це не глядач, це співтворець» [22]. Саме тому я зосередила увагу не на формальних елементах, а на відчуттях, які залишаються після: це занурення в стильну, суперечливу епоху, де сцена й реальність змішані, де кожна усмішка може приховувати інтригу або зраду.

Візуальна й наративна багатовимірність гри стала можливою завдяки концепції «лінз» Джессі Шелла [2]. Через лінзу емоцій я сформувала атмосферу, де гламур Бродвею межує з його тіньовою стороною. Лінза наративу дозволила побудувати сюжет навколо театру, розслідувань, зникнень і брехні — словом, усього, що ховається за завісою. А лінза естетики остаточно визначила стиль: ар-деко. Це не просто вибір форми — це візуальна мова епохи, яка ідеально артикулює контраст розкоші й загрози.

Детективний жанр у цьому контексті був обраний не випадково. Він органічно виріс із тематики. Адже 1920-ті — це, як пише М. Амідон Ластед у «The Roaring Twenties», доба подвійних стандартів: гламур і контрабанда, театр і корупція, шампанське й мафія [23]. Детектив — це жанр, що досліджує суперечності. Він дозволяє гравцеві стати учасником гри не лише сюжетно, а концептуально — розплутувати не просто події, а естетику, де за блиском завжди тінь.

Більше того, детектив чудово поєднується з ар-деко візуально. У книзі «Booze, Babes, and the Little Black Dress» йдеться про те, як саме 1920-ті створили архетип героя-розслідувача — стильного, інтелігентного, заглибленого у нічне місто [24]. А Бродвей — це арена, де мода, джаз і скандали зливаються в одну сцену. Саме на цьому перетині — театру, реклами, ночі й золота — вибудовується моя художня ідея. І детективний сюжет лише підкреслює напругу, що тече крізь цю естетику. Цільова аудиторія — це молоді дорослі 18–35 років, гравці, яким цікаво не просто «грати», а переживати. Як зазначає Фуллертон, успішна гра починається з чіткого розуміння, для кого вона. Ці гравці шукають стиль, сюжет, сенс, атмосферу. Вони цінують гру як форму вираження — саме це і дає їм *Shadow of Broadway*.

Сучасний гравець прагне естетичної ідентифікації. А стиль ар-деко — з його симетрією, лоском і містикою — працює як маркер «естетики вищого класу», яку тонко вловлює ця аудиторія. Це не випадковість, що в епоху фільмів на кшталт «*Babylon*» [25] чи серіалів як «*Peaky Blinders*» [26], саме 20-ті переживають візуальне відродження. Ностальгія стала трендом. І гравці, що тяжіють до неону, джазу й театральності, шукають ігри зі змістом, стилем і глибиною — саме те, чим є *Shadow of Broadway*.

Художня ідея гри *Shadow of Broadway* народилася з прагнення передати атмосферу Бродвею 1920-х років не просто як історичного фону, а як повноцінного персонажа — живого, елегантного, з глибокими тінями та неоновим блиском. Як підкреслює Трейсі Фуллертон у «*Game Design Workshop*» [22], ігровий досвід має бути емоційним і стилістично цілісним — саме це стало основою при розробці візуального та наративного світу гри. Через детективний сюжет, що розгортається у місті театру, джазу і кримінальних інтриг, гравець не просто спостерігає події — він стає їхнім учасником, потрапляючи у простір, де кожна деталь — від афіші до костюма — розповідає свою частину історії.

У своїй концепції я прагнула передати не просто візуальний стиль, а внутрішню атмосферу епохи — той тонкий контраст між зовнішньою вишуканістю й прихованою тривогою, який так точно характеризує ар-деко у контексті 1920-х. Це час, коли місто ніби посміхається — яскравими вивісками, театральними фасадами, блиском глянцю на піджаках і каблуках — але за цією усмішкою вирують заборонені клуби, нелегальні оборудки, особиста драма і тиша, яка лякає більше, ніж крики.

Мої візуальні рішення — тіні; фіолетово-синій неон, що мовчки розливається по фасадам; жорстка симетрія будівель у стилі ар-деко, що створює відчуття строгого порядку в хаосі — усе це працює не як декоративна обгортка, а як форма драматургії. Кожна текстура, кожен відблиск, кожен силует — це частина атмосфери, що шепоче, натякає, не говорить прямо. Це гра, яка тримається не на ефекті, а на напрузі. Вона не спокушає агресивною естетикою, вона запрошує повільно зануритися, спостерігати, читати між рядками і дивитися в тінь, а не в світло. І саме в цьому — її емоційна цінність і сила.

Щоб передати дух епохи достовірно і виразно, візуальний стиль гри *Shadow of Broadway* базується на багат шаровому впливі ключових сфер ар-деко: архітектури, графіки, моди та театру. Кожна з них не просто надихає — вона формує мову, якою гра «говорить» із гравцем. У своїй праці *Art Deco Style* [7] Бівіс Хіллер підкреслює, що ар-деко — це тотальний стиль, у якому немає другорядного: фасади будівель, друкована продукція, одяг і навіть світло — все є частиною цілісного середовища. Саме так побудований і візуальний світ гри — як театральна сцена, де все підпорядковане ритму і настрою. *rot*

В архітектурі це виражено у натхненні формами знакових будівель, як-от Емпайр-Стейт-Білдінг. Цей образ я трансформувала у фон гри: геометричні тіні будинків, глибока перспектива вулиць — усе це створює відчуття сили, порядку й урбаністичної величі. У графічному дизайні орієнтиром стала естетика *Exposition Internationale des Arts Décoratifs 1925* [27] року в Парижі — події, яка закріпила ар-деко як візуальну мову нового століття. Постери,

шрифтова стилістика, декоративні рамки, контрасти кольорів — це все відображено в логотипі та внутрішньоігрових графічних елементах.

Ще глибше ар-деко відчувається у моді й театрі — там, де стиль буквально оживає на тілі. Натхненням для образу моїх персонажів стали картини Тамари Лемпіцької: холодна краса, різкі тіні, обличчя як маски. У неї жінки схожі на статуї з ідеальними згинами. Саме така емоційна дистанція працює в грі: ніхто не показує себе повністю, всі грають ролі.

У моїй грі ар-деко — це не просто красива обгортка. Це інструмент, через який усе працює: атмосфера, сюжет, навіть паузи. Він не сидить у фоні, а веде — формує простір, задає ритм, підкручує напругу. Симетрія, тіні, блиск, геометрія — все це не просто для стилю, а щоб передати відчуття: ніби все під контролем, але щось не так. Надихалась я в тому числі атмосферою *The Great Gatsby* (2013) [28] — тим, як австралійський режисер Баз Лурманн зробив із класичної історії не «просто красиво», а прям фізично відчутно. Там повітря гуде, світло блимає, музика стискає — і від цього ще більш тривожно, бо за фасадом все розвалюється.

Як пише Каромак Відіанінгсіх у своєму соціологічному розборі фільму [29], візуальний стиль у Лурманна — це спосіб говорити не тільки про красу епохи, а й про все, що в ній тріщить: про клас, жадобу, втрати. От і в мене — кожна деталь у грі працює на це. Ар-деко тут — не просто для ефекту, а як спосіб подати історію без слів, щоб гравець усе відчув шкірою.

Одяг і макіяж у фільмі відіграють значно більше, ніж просто естетичну роль — вони створюють окремий рівень наративу, через який глядач зчитує соціальні ролі, емоційні стани й атмосферу епохи. Саме зовнішній вигляд персонажів — сукні з паетками, блискучі костюми, ідеально викладене волосся, темні губи й холодний погляд — транслиують гламур, але водночас і поверховість, показну штучність того. І саме цей ефект я використовую у своїй грі «*Shadow of Broadway*». Вбрання персонажів — не просто «щось стильне», а частина історії. Герої виглядають, ніби зійшли з афіші — елегантні, холодні,

бездоганні — і це одразу створює відстань, напругу, дистанцію. Макіяж і костюми тут працюють як сигнал: цей світ глянцеви́й, але в ньому все не так гладко. Візуальна краса стає способом створити психологічний дискомфорт, і саме завдяки цьому гра починає звучати не як легкий ретро-детектив, а як візуальна драма з внутрішнім розривом.

У «Shadow of Broadway» ар-деко — це не декорація, не естетика заради «красиво». Це те, що рухає історію. Він формує настрій, тягне сюжет, створює ритм сцени. Усе — від силуету будівлі до кольору помади персонажа — підпорядковане цій візуальній мові. Як пише Бівіс Хіллер у Art Deco Style : «цей стиль ніколи не був фоном — він завжди диктував правила гри.» [7]. Я сприймаю ар-деко як повноцінний інструмент: він задає холодну відстань, блискучу напругу, підкреслює драму, яку не треба озвучувати.

2.2. Проєктування візуальної айдентики гри. Пошук ключових візуальних референсів

Візуальна айдентика — це не просто набір стилістичних рішень, а основа, на якій тримається емоційна й змістова цілісність гри. Саме вона формує перше враження, визначає характер світу, допомагає гравцю орієнтуватися у просторі та відчувати себе частиною подій. Як зазначено у дослідженні «The Semiotics of Game Art: Visuality in Video Games» [30], візуальна мова гри виконує роль смислового коду, через який гравець зчитує не лише сюжет, а й загальний настрій, темп, тип взаємодії. У цьому сенсі айдентика стає мостом між естетикою й геймплеєм: вона не просто оформлює дію, вона її направляє. У випадку «Shadow of Broadway» це особливо важливо, бо ар-деко виступає не фоном, а драматургічним інструментом — стилем, який керує ритмом, візуальними акцентами та атмосферою.

У грі «Shadow of Broadway» візуальний стиль не просто супроводжує сюжет — він є його частиною, одним із засобів розповіді. Як зазначає Трейсі Фуллертон у «Game Design Workshop» [22], ефективний ігровий досвід

неможливий без взаємодії між гравцем і світом гри, а ця взаємодія значною мірою формується через візуальний контекст. Стиль ар-деко у грі виконує функцію «мови простору» — він задає ритм, підказує настрій сцени, підсилює тривогу або навпаки — ілюзію розкоші й спокою. У розділі 2.1 вже було розказано, як через геометрію, світло, силуети й кольори візуальний ряд формує емоційне напруження, що напряду впливає на сприйняття подій.

У «Shadow of Broadway» сцена може «сказати» більше, ніж персонаж — через освітлення, архітектуру, деталь костюма або напружену симетрію кадру. Така взаємодія між візуальним і наративним дозволяє розповідати історію не словами, а відчуттями, що робить гру більш глибокою й атмосферною.

Візуальні референси відіграють ключову роль на етапі розробки гри, оскільки саме через них формується первинне враження про майбутній візуальний світ. Це не просто зображення для натхнення — це інструменти мислення, які дозволяють дизайнеру візуалізувати атмосферу, персонажів, колористику, шрифт, структуру середовища ще до появи фінального контенту.

Як зазначається у дослідженні «Visual Preferences for Educational Game Designs Through the Graphic Style Approaches» [31], стиль — це не просто форма, він напряду впливає на те, як гравець буде сприймати контент, чи захоче зануритися, чи зчитуватиме сюжет інтуїтивно.

Постери 1920-х років надихнули мене під час розробки стилістики «Shadow of Broadway». У книзі «The Art Deco Poster» Вільяма В. Крауза детально проаналізовано, як саме графічна мова ар-деко — симетрія, ритм, контрастні кольори й витягнуті композиції — формувала естетику міжвоєнного періоду [32]. Саме ці принципи я перенесла у свій проєкт: витонченість форми, декоративна типографіка та геометризовані площини стали основою для побудови візуального середовища гри. Постери того часу не просто рекламували — вони створювали настрій, атмосферу, ідею, що «живе» ще до того, як прочитаєш текст. Такий самий підхід я застосувала у своїй грі: кожен

екран, кожен елемент айдентики мав працювати як плакат — сильний, стиснений, емоційно точний.

Одним із візуальних референсів, який справив на мене найбільший вплив у процесі розробки стилістики «Shadow of Broadway», стала гра «Glass Masquerade» від студії Onyx Lute [33]. Цей проєкт буквально зачепив мене своєю витонченістю: кожен фрагмент, кожен кольоровий перелив виглядає як частинка вітражного вікна епохи ар-деко.

Це спокійна головоломка, у якій гравець збирає вітражні годинники з фрагментів скла, натхнених мистецтвом різних країн і стилем ар-деко. Кожен рівень — це новий абстрактний візерунок, що розкривається поступово, як мозаїка. Гра не має тексту чи діалогів — у ній усе будується на візуальному досвіді, ритмі й атмосфері.

У проєкті «Glass Masquerade» мене вразила насамперед кольорова палітра — вона глибока, приглушена, але водночас тепла й вишукана. В ній немає випадкових відтінків: бурштинові, бронзові, смарагдові кольори ніби світяться зсередини, створюючи ефект вітражу. Кожен відтінок продумано поєднаний з іншим: вони не змагаються між собою, а працюють разом як єдине полотно. Така палітра створює відчуття камерності й загадковості — саме той настрій, який я прагнула досягти у «Shadow of Broadway».

Окремо варто відзначити типографію: вона чітко відсилає до естетики ар-деко. Геометричні форми літер, витягнуті пропорції, декоративні засічки — усе це формує відчуття елегантності, строгості й стилістичної єдності. Шрифт тут не просто функціональний, а декоративний — він сам по собі є частиною композиції, візуального ритму. Саме такий підхід до шрифтів я адаптувала у своїй грі: не просто як носія інформації, а як елемент айдентики, що говорить мовою епохи.

Обкладинка «Glass Masquerade» (*Рисунок 7.1*) миттєво привертає увагу завдяки багатошаровій композиції, де поєднуються симетрія, декоративність і візуальна глибина. Центрована фігура з театральною маскою одразу задає

настрій — загадковий, сценічний. Обличчя з боків підсилюють симетрію, створюючи відчуття балансу, характерне для стилю ар-деко. Уся площа обкладинки заповнена візерунками й орнаментами, які нагадують мозаїку чи вітраж — це надає композиції відчуття щільності й витонченості водночас. Приглушена палітра — глибокі відтінки бордо, бурштину — створюють ефект теплого світіння, яке наче ллється зсередини. Назва гри вписана у стилістичну логіку: геометричний шрифт із характерною ар-деко-пластикою гармонійно вписується в загальний ритм зображення.

У підсумку «Glass Masquerade» стала для мене не просто прикладом візуального оформлення, а справжнім джерелом натхнення. Її вишукана палітра, орнаментальна композиція, естетика ар-деко та делікатна типографіка показали, як через візуальну мову можна створити глибоку атмосферу без слів. Цей підхід я частково інтегрувала у власну гру «Shadow of Broadway», де візуальний стиль теж виконує роль не фону, а повноцінного наративного інструменту.

Візуальні новели — це не просто жанр, а спосіб розповідати історії через емоцію, атмосферу й вибір. Цей формат поєднує в собі літературну глибину, кінематографічну виразність і геймплейну інтерактивність. І саме завдяки такому міксу візуальні новели створюють унікальний досвід — де кожне рішення має значення, а сюжет адаптується під гравця. Вони дозволяють грати не в механіку, а в настрій. Саме тому цей жанр став ідеальною формою для «Shadow of Broadway», де важлива не швидкість реакції, а здатність помічати деталі, відчувати напругу й проживати історію через екран.

Жанр візуальних новел виник у Японії наприкінці 1980-х — на стику інтерактивної літератури та графічних пригодницьких ігор. Справжньої популярності він набув у 1990–2000-х роках із виходом таких проєктів, як *Kanon* (1999) (Рисунок Г.2), *Clannad* (2004) та *Steins;Gate* (2009), які задали стандарти жанру та привернули увагу міжнародної аудиторії. За даними огляду на статтю газети Українська правда «Візуальні новели: гайд для початківців»

[34], саме Японія сформувала унікальну культуру візуальних новел, де текст, вибір і візуальна подача працюють як єдине інтерактивне полотно. У 2010-х жанр почав активно виходити за межі Азії, ставши важливим форматом для інді-розробників у всьому світі.

Не менш важливим референсом для «Shadow of Broadway» стала гра «The House in Fata Morgana» [35] — вражаюча готична візуальна новела, яка захоплює не тільки глибиною сюжету, а й вишуканим художнім стилем. Вона одразу зачепила мене своєю атмосферою — темною, емоційною, візуально складною, але водночас витонченою. У цій грі кожна деталь — від кольорової палітри до композиції кадру — працює на створення відчуття трагізму, пам'яті й часу. Саме такий тип візуальної атмосфери я прагнула перенести у «Shadow of Broadway» — коли графіка не просто ілюструє сюжет, а живе поруч із ним, дихає разом із персонажами.

Сюжет «The House in Fata Morgana» — це глибока, готична драма, яка розгортається впродовж кількох століть у загадковому маєтку, де час ніби зупинився. Гравець прокидається без пам'яті в покинутому будинку, і таємнича служниця веде його крізь різні епохи, кожна з яких пов'язана з новою трагедією та мешканцями цього місця.

Головна тема гри — це пошук істини про себе та інших, розмотування клубка подій, які здаються роз'єднаними, але виявляються частинами одного великого фатального візерунка. Сюжет подається фрагментовано, як мозаїка, що поступово складається в одне ціле — саме ця побудова й глибина емоцій стали для мене важливими під час опрацювання структури «Shadow of Broadway».

Дизайн «The House in Fata Morgana» — це не просто про «гарно намальовано». Це візуальна мова, яка говорить з гравцем навіть тоді, коли на екрані тиша. Тут усе — колір, фактура, світло, ритм — працює як повноцінна частина розповіді. Це гра, де історія не стільки розказується, скільки показується через погляди, вицвілі шпалери, тіні на підлозі. Візуальний стиль тяжіє до готики, але не в лоб.

Гра повністю намальована вручну. Стиль — це щось середнє між живописом, мангою та старовинними ілюстраціями. Автори уникли традиційного аніме-оформлення, обравши більш складну, фактурну стилістику, в якій кожен портрет персонажа — як картина (*Рисунок Г.3*). Особливу увагу приділено емоційним деталям: очі персонажів часто прикриті або повністю захищені, що підсилює атмосферу таємниці, страху, невідомості. Світло завжди м'яке, розсіяне, як у кімнаті, куди не доходить сонце. Це створює ефект театральної сцени, де гравець — глядач на виставі, що розгортається в тіні.

Інтерфейс максимально мінімалістичний, що дозволяє повністю зосередитись на зображенні. Текстові блоки не «ріжуть» екран, а інтегруються в нього, часто виносяться вниз як субтитри (*Рисунок Г.4*). Меню стилізоване під вітражне оформлення — з декоративними елементами, арками, рослинними орнаментами. Кожен елемент інтерфейсу витриманий у стилістиці решти гри, тож гравець ні на мить не випадає з атмосфери.

«The House in Fata Morgana» — це приклад того, як графічний дизайн у грі може не просто підтримувати сюжет, а й бути повноцінною частиною його структури. Через колір, шрифт, ілюстративну мову та побудову сцен ця візуальна новела створює цілісний емоційний досвід.

Сюжет моєї гри — це тиха детективна історія з емоційною глибиною, зібрана у форматі візуальної новели. Події розгортаються в Нью-Йорку, 1928 року. Головна героїня — Рут Грейс, молода помічниця детектива, яка береться за своє перше справжнє розслідування — зникнення акторки з театру на Бродвеї, Клари Вілсон. Але вже з перших сцен зрозуміло: це не просто зникнення. Це історія, де важливо не лише знайти, а зрозуміти — себе, інших, і все те, що ховається між фразами. У грі немає біганини, тут усе будується на поглядах, виборі реплік і тому, чи правильний вибір ти обрав. І кожен твій вибір — не про правильність, а про співпереживання.

Гравець проживає історію крізь діалоги, вибір реплік. Рут стикається з переплетенням інтриг, напівправд, людської втоми й власних сумнівів. Історія,

як мозаїка, складається з фрагментів спогадів, речей, мовчазних підказок і ритму великого міста, яке наче саме підкидає.

Фінал «Shadow of Broadway» — це не гучна розв'язка, а тихий вибір. Рут знаходить Клару — і з'ясовує, що зникнення було інсценоване. А далі все залежить від гравця: сказати правду й повернути акторку до минулого, чи залишити її в новому житті. Це момент, де важливе не те, що сталося, а те, як ти це відчуваєш. Структура гри побудована так, щоб кожна сцена давала простір для паузи, для думки, для погляду. Тут сюжет не жене — він дихає. І саме це робить «Shadow of Broadway» не просто візуальною новелою, а спробою передати історію через тишу, напругу й стиль.

У процесі створення візуального стилю «Shadow of Broadway» я зверталась не лише до ігор, а й до ширшого кола референсів: архітектури, моди, театру та кінематографа 1920-х років. Саме ці сфери сформували візуальну мову епохи ар-деко, яка стала основою для мого проєкту. Одним із ключових орієнтирів стала архітектура Нью-Йорка того часу — особливо хмарочоси, що уособлюють модернізм і стрімкий ріст мегаполісу. Найвідоміший з них — Емпайр-Стейт-Білдінг — втілює всі головні принципи стилю: витягнуті вертикалі, симетрія, терасовані форми й декоративні металеві деталі.

Під час роботи над візуальним стилем «Shadow of Broadway» я надихалась не лише архітектурою чи дизайном ігор, а й сценічним мистецтвом і кінематографом. Театр і кіно 1920-х років відкрили для мене інший підхід до візуального — коли світло, пластика, костюми й простір працюють не окремо, а як єдиний емоційний механізм. Це не просто оформлення дії, а спосіб передати настрій, ритм і драму через візуальну композицію.

Зокрема, корисним референсом стала естетика фільму «The Great Gatsby» — адаптація База Лурманна, де ар-деко оживає в кожному кадрі: від вивісок до суконь, від неонових вечірок до гіпнотичного освітлення [28].

Костюми, макіяж і загальний вигляд персонажів — це не просто модна стилізація під 20-ті, це глибокий візуальний код. (Рисунок Г.5) Усе продумано до

дрібниць: наприклад, блиск на сукні — це не просто для ефекту, це спосіб показати, що героїня хоче сяяти. Чоловічі костюми — стримані, різко окреслені, з чітким кроєм — говорять про контроль, маску, спробу все тримати в собі. Саме така візуальна мова надихнула мене на створення власних персонажів. У «Shadow of Broadway» кожна деталь — силует, лінія плеча, глянцевість тканини, зачіска, навіть розмитість контуру — має значення.

У процесі створення візуального стилю гри «Shadow of Broadway» я зверталась і до театральної драматургії, зокрема до ідей Леся Курбаса, викладених у збірці «Філософія театру» [36]. Курбас підкреслював, що театр — це не лише простір для гри акторів, а «механізм мислення», де кожен елемент — світло, ритм, пауза, композиція — є інструментом для передачі ідеї. Цей підхід я адаптувала у грі: сцени побудовані як монтажні блоки, де світлові акценти, паузи та переходи між кадрами створюють емоційний ритм. Наприклад, використання світлових планів дозволяє передати внутрішній стан персонажів без слів. Таким чином, драматургія театру стала основою для побудови візуального наративу гри, де кожен елемент працює на створення глибокого емоційного досвіду.

Усе, що було закладено у візуальні референси, атмосферу, ритм і символіку «Shadow of Broadway», знайшло свій перший вираз у логотипі. Це не просто шрифт і не просто назва — це вхід у гру, її театральна завіса. Логотип я побудувала на основі принципів ар-деко: витягнуті вертикалі, чітка симетрія, акцент на ритмічних лініях і декоративних розривках, що нагадують архітектуру старого кінотеатру на Бродвеї. Він ніби світиться зсередини, як неонові вивіски вночі, але без надриву — стримано, точно, з холодною елегантністю.

Усі ці референси — від вітражної графіки «Glass Masquerade» до тривожної сценографії «Fata Morgana», від театального світла Бродвею до архітектурної строгості Емпайр-Стейта — поступово зібралися у власну візуальну мову, якою говорить «Shadow of Broadway». На основі цих

стилістичних кодів і концептуальних рішень я розробила повноцінну графічну систему гри — від логотипу, що задає перше враження, до персонажів, інтерфейсу, вивісок, фасадів і внутрішньо ігрових сцен. Усе це буде розгорнуто в наступному підпункті, де я покажу, як саме ця айдентика працює в динаміці: як вона рухається, тягне сюжет і говорить із гравцем ще до того, як починається текст.

2.3. Розробка графічних елементів гри. Дизайн логотипу, персонажів, локацій та додаткових предметів

Графічна частина «Shadow of Broadway» — це не набір окремих ілюстрацій, а цілісна візуальна система, побудована на стилі ар-деко як ключовому драматургічному інструменті. Через композицію, колір, ритм і силует я формувала візуальний простір гри як сцену: де кожен предмет, кожна тінь і кожна лінія — на своєму місці й має значення. У цьому розділі я покажу, як ці елементи між собою пов'язані та як разом утворюють єдиний образ гри — холодний, напружений і водночас витончено емоційний.

Розробку візуального стилю «Shadow of Broadway» я почала саме з логотипу — як з точки входу в атмосферу гри, першої репліки без слів. Логотип задумувався як візуальна «завіса», що відкриває гравцеві світ гри ще до того, як почнеться дія. Він виконує функцію першого емоційного контакту — задає ритм, стиль і загальну напругу, яка далі розгортається в сюжеті. У його побудові закладено принципи ар-деко: витягнуті вертикалі, чітка симетрія, декоративні лінії, що формують динаміку, подібну до театральної сцени перед відкриттям. Форма логотипу асоціюється з фасадом старого театру або неоновим вивіскою бродвейського кіно — і це не випадково, адже саме ці образи формують ключові візуальні маркери гри. Контрастна палітра (золото, чорний, бордо) підсилює відчуття елегантності та тривожної інтенсивності. Типографіка також наслідує ар-деко-пластичність: геометричні форми, витягнуті пропорції,

декоративні засічки — усе працює на створення стилістичної точності й напруги ще до появи персонажів чи реплік.

У композиції заставки гри логотип не просто «накладений» поверх зображення — він інтегрований як ключовий композиційний акцент, що підсилює загальну структуру сцени. Після серії ескізних пошуків, аналізу референсів і тестування різних варіантів стилістики шрифту було обрано гарнітуру Decondol Regular. Саме цей шрифт найбільш точно відповідав задуму: він поєднує витягнуті вертикалі, характерні для ар-деко, з декоративною ритмічністю, яка візуально перегукується з архітектурними формами сцени, сходами на задньому плані та геометрією світлового пляму.

Під час формування кольорової палітри для «Shadow of Broadway» я обрала комбінацію зеленого, золотого та бордо — кольорів, які історично асоціюються з вишуканістю, напругою й нічним життям у стилі ар-деко. Як зазначає Норберт Вольф у книзі «Art Deco» [37], саме ці відтінки найчастіше використовувались у театральних і кінематографічних плакатах 1920–30-х років, оскільки створювали ефект елегантно́ї сценічності, де глянець не приховує драму, а підкреслює її.

У своїй палітрі для «Shadow of Broadway» я використовую кольори, які не просто гарні самі по собі, а працюють разом як напружена система. Як писав Йоганнес Іттен у «Мистецтві кольору» [38], найсильніші емоційні ефекти виникають на стику контрастів — світлого і темного, теплого і холодного, яскравого й приглушеного. Саме на цьому я й будувала поєднання: зелений — глибокий, мовчазний, золото — тепле, дає відчуття блиску, але без крику; бордо — насичене, балансує між ними. Разом ці кольори задають ритм гри. У візуальному стилі «Shadow of Broadway» я свідомо збудувала палітру, яка не просто «гарно виглядає», а працює як система напруги та настрою. Основу становлять зелений, жовтий із золотим підтоном і насичений бордовий. Це кольори, які я обрала не випадково — вони зчитуються як естетичні маркери епохи, але водночас мають цілком сучасне навантаження. Зелений тут — не

декоративний, а «кімнатний», майже театральний: він будує простір, створює глибину й легку тривогу. Жовтий — це світло: він блищить, мерехтить, підсвічує важливе. Він не агресивний, а теплий і сценічний — той самий, що часто зустрічається в афішах і рекламних вивісках ар-деко. Бордо — нерв. Це колір напруги, глибини, пафосу й нічної сцени. Саме він акцентує деталі, формує емоційний тон.

Наступним етапом роботи над проєктом стала розробка ігрових локацій — простору, в якому гравець не лише рухається, а занурюється в атмосферу історії. У «Shadow of Broadway» кожна сцена — це не просто фон, а частина наративу, який читається через світло, колір, геометрію. Основні простори гри — театр, гримерка, вулиця Бродвею та кімната детектива — були створені як емоційно навантажені середовища з чіткою стилістичною логікою. Театр — монументальний, темний, з глибокими перспективами, наче застиг у напрузі між сценою і кулісами. Гримерка — насичена бордовими та мідними тонами. Вулиця Бродвею — геометрично чітка, з витягнутими фасадами й неоновими акцентами, які створюють ефект «нічного міста, що мовчить». А кімната детектива — глибокий зелений, мінімум деталей, лише світло з лампи та затінені силуети — простір для аналізу, для тиші перед наступною сценою. Усі локації побудовані за принципом стилістичної єдності з ар-деко: симетрія, ритм, строгі вертикалі, робота з контрастами — усе це формує візуальний ритм, що підтримує сюжет і підсилює емоційне сприйняття гри.

У візуальних образах персонажів гри я спиралась на архетипи 1920-х років, але не копіювала їх буквально — кожна фігура має свою внутрішню драму, закладену у формі, позі, кольорі. Акторка — холодна, витончена, майже скульптурна: її фігура побудована на різких світлотінях і симетрії, вона ніби завмерла в моменті між роллю і реальністю. Усі персонажі створені в межах стилістики ар-деко: видовжені пропорції, чіткі вертикалі, декоративна лаконічність, темна палітра з акцентами на бордо й золото.

Головна героїня гри — Рут, помічниця детектива, — створена як образ тиші, яка бачить усе. Її візуальний силует — витягнутий, стриманий. В одязі переважають холодні сірі й коричневі відтінки, що додають глибини й емоційної дистанції.

Композиційна єдність у «Shadow of Broadway» — це не про те, щоб усе було однакове. Це про те, щоб усе «говорило» однією мовою. Логотип із витягнутими літерами, арочною формою й контрастом кольорів одразу задає тон — строгий, сценічний. Цей настрій підтримують персонажі: у них небагато руху, але багато підтексту. Вони — ніби вирізані з темного світла, з мінімумом міміки й максимумом драматичної форми. Те ж саме — в локаціях. Театр, гримерка, вулиця, кімната детектива — кожна з них має свою функцію, але всі разом тримають спільний стиль: симетрія, глибина, тіні, зелень, бордо, золото. Усе працює на атмосферу — без зайвого, але з настроєм. Це не просто набір екранних сцен, а вистава, де графіка не прикрашає, а веде. Де кожен елемент не повторює інший, але точно знає, де його місце.

Отже, у процесі розробки графічних елементів «Shadow of Broadway» — від логотипу до персонажів і просторових сцен — я будувала не просто візуальний стиль, а цілісну систему, де кожен елемент працює на створення атмосфери. У цій грі графіка не оздоблює, вона веде — формує ритм, напругу, паузу. Ар-деко тут — не декоративна обгортка, а концептуальний фундамент: у симетрії, кольорах, формах, шрифтах закладено і драму, і контекст, і час. Саме завдяки цій цілісності Shadow of Broadway візуально «говорить» зі своєю аудиторією ще до того, як з'явиться перша репліка.

Висновки до Розділу II

У другому розділі було здійснено практичну реалізацію концепції гри Shadow of Broadway — від створення айдентики до проєктування ключових графічних елементів, що формують цілісне візуальне середовище гри. Уся візуальна система базується на принципах ар-деко — стилю, який обрано не

випадково, а як концептуальну основу, що одночасно формує естетику, драматургію й атмосферу проєкту. Усі елементи — логотип, палітра, композиції, архітектура локацій, образи персонажів — підпорядковані спільному ритму, формуючи єдиний художній простір.

Розробку було розпочато з логотипу як символічного «входу» до гри. Його побудова на принципах ар-деко (витягнуті вертикалі, симетрія, декоративна типографіка) дала можливість задати тон усьому стилістичному рішенню. Після цього було створено глибоку візуальну палітру, що базується на поєднанні глибокого зеленого, золотого й бордо — кольорів, які водночас відсилають до естетики 1920-х і працюють на створення емоційного напруження. Ці кольори не лише оформлюють графіку, а й виступають як засоби настроєвого впливу: вони задають темп, інтонацію й глибину сцени.

Створення локацій — театру, гримерки, вулиці Бродвею, кімнати детектива — відбувалось із позиції театрального сценографічного мислення: простори не тільки візуалізовані, а й «поставлені» як сцени з власним ритмом, паузами, світловими акцентами. Це дає змогу передати психологічний стан персонажів і драматургічну напругу навіть у нерухомих сценах. Таке мислення значною мірою спирається на ідеї Леся Курбаса про театр як «механізм мислення», де світло, композиція й пауза — повноцінні засоби вираження.

У візуальному оформленні персонажів було застосовано принципи архетипного моделювання, натхнені естетикою Тамари Лемпівської та стилем фільму «The Great Gatsby». Силуети, міміка, жести, макіяж і костюми працюють як «візуальні діалоги», у яких зчитуються характер, внутрішня напруга, соціальний статус і приховані конфлікти.

Уся графічна система гри «Shadow of Broadway» була побудована як єдина мова, в якій логотип, типографіка, інтерфейс, кольори, світло і форма не просто поєднані — вони спілкуються між собою. Ця система не є сукупністю красивих рішень — вона є способом створити середовище, де гравець не тільки

бачить і натискає, а відчуває, розпізнає й інтерпретує. Саме в цьому — головна сила візуальної частини гри: у її здатності розповідати без слів.

Таким чином, розділ II демонструє, як шляхом продуманого візуального дизайну можна сформувати атмосферну, стилістично цілісну гру, де кожен елемент несе не лише естетичну, а й семантичну та емоційну функцію. «Shadow of Broadway» — це проєкт, у якому стиль є змістом, а графіка — формою мислення. На завершення я розробила планшети, на яких зібрала й систематизувала всі свої напрацювання щодо гри — від концепт-артів до інтерфейсних рішень — супроводивши їх докладними поясненнями (*Рисунок Г.6*).

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження було проаналізовано історію становлення та розвитку стилю ар-деко як одного з ключових напрямів візуального мистецтва XX століття. Встановлено, що ар-деко поєднує в собі геометризовану чіткість, декоративність, симетрію та естетику урбанізованої розкоші, які стали не лише відображенням епохи 1920–30-х років, а й універсальними візуальними кодами, що успішно адаптуються до сучасного дизайну. Окремо було розглянуто внесок європейських та українських представників стилю (Тамара Лемпіцька, Соня Делоне, Олександра Екстер, Анатолій Петрицький, Василь Єрмилов), що дозволило глибше зрозуміти культурний контекст і специфіку декоративного модернізму. Теоретичний аналіз підтвердив, що ар-деко — це не лише естетика форми, а візуальна мова із сильним драматургічним і концептуальним потенціалом.

Здійснений аналіз засвідчив, що ар-деко не втратив своєї актуальності у сучасній візуальній культурі й активно використовується в новітніх формах цифрового мистецтва, зокрема в геймдизайні. Його чітка структура, симетрія, декоративність і відчуття стилізованої драми ідеально поєднуються з вимогами до художньої виразності в ігровому середовищі. Завдяки своїй універсальності ар-деко здатен задавати тон і настрій, створювати атмосферу напруги або елегантності через візуальні рішення. У контексті розробки мобільних ігор цей стиль працює не лише як естетика, а як повноцінний інструмент формування глибокого емоційного досвіду користувача.

Також у ході дослідження було з'ясовано, що мобільні ігри — це не лише розважальний продукт, а складна система взаємодії між гравцем і цифровим середовищем. Вони поєднують у собі інтерфейс, наратив, візуальний стиль і механіку, що разом формують цілісний користувацький досвід. Завдяки роботам Джессі Шелла та Мері Фланаган було доведено: гра повинна не тільки залучати,

а й викликати емоції, стимулювати мислення та бути інтуїтивно зрозумілою. Успішний геймдизайн — це результат свідомого поєднання художніх і технічних рішень, орієнтованих на очікування сучасного гравця.

Було з'ясовано, що мобільні ігри — це не лише розважальний продукт, а складна система взаємодії між гравцем і цифровим середовищем. Вони поєднують у собі інтерфейс, наратив, візуальний стиль і механіку, що разом формують цілісний користувацький досвід. Завдяки роботам Джессі Шелла та Мері Фланаган було доведено: гра повинна не тільки залучати, а й викликати емоції, стимулювати мислення та бути інтуїтивно зрозумілою. Успішний геймдизайн — це результат свідомого поєднання художніх і технічних рішень, орієнтованих на очікування сучасного гравця [2, 6].

Аналіз українського контексту дозволив виявити важливий внесок українських митців у формуванні унікального національного варіанту стилю ар-деко. Постаті на кшталт Леся Курбаса, Анатолія Петрицького, Олександри Екстер та Василя Єрмилова стали центральними у трансформації європейських стилістичних тенденцій у локальне мистецьке явище. Їхня діяльність поєднувала декоративність, геометризм і театралізовану експресію з українським фольклором, сценографією та типографікою, створюючи глибокий синтез традицій і модерну. Незважаючи на складні історичні обставини та репресії, українське ар-деко 1920–1930-х років демонструє високу художню цінність і залишається джерелом візуального натхнення й сьогодні.

Дослідження театрального авангарду 1920–1930-х років допомогло зрозуміти, що діяльність Леся Курбаса та театру «Березіль», відіграли ключову роль у формуванні нового типу сценографії, що тяжіла до ар-деко. У цей період візуальна мова театру стала повноцінним засобом мислення: світло, паузи, композиція, декорації — усе працювало не як фон, а як активний елемент драматургії. Завдяки принципам геометричності, ритму, площинності та декоративної стилізації, театр почав сприйматись як простір концептуального висловлювання. Художня позиція митців цієї доби полягала не лише в

естетичному оновленні сцени, а й у спробі створити нову мову театру, яка б торкалася глядача на глибинному рівні — не лише через сюжет, а через візуальний образ, ритм і тишу.

Практична реалізація гри «Shadow of Broadway» засвідчила, як художня концепція може перетворитися на цілісну візуальну систему. Усі ключові елементи — логотип, айдентика, персонажі, локації — були створені на основі принципів ар-деко, що стало не лише стилістичним, а й наративним інструментом. Логотип задав тон і ритм, ставши «вхідною завісою» у візуальний світ гри. Айдентика формувала атмосферу: палітра, шрифти й композиції працювали разом на створення напруженого, витонченого середовища. Образи персонажів і простори були спроектовані як частини єдиного театрального дійства — кожен силует, колір і світлова пляма доповнювали загальну естетику й підсилювали драму.

Узагальнюючи проєктні рішення, варто зазначити, що типографіка, кольорова гама та атмосфера гри «Shadow of Broadway» були продумані як єдиний візуальний код. Обрана гарнітура зі стилістикою ар-деко передає дух епохи та водночас зберігає сучасну зчитуваність. Кольорова палітра — глибокий зелений, бордо та золото — працює не просто як декор, а як емоційна система: зелений занурює в тишу, бордо додає тривоги, золото підсвічує деталі, створюючи ритм сцени. Загальна атмосфера — це баланс між естетикою театру, нічного міста й психологічної напруги. Усе це дозволило побудувати не просто гру, а візуальну історію з власною стилістичною мовою.

Інтеграція теоретичних напрацювань у практичну частину проєкту дозволила трансформувати естетику ар-деко в конкретні дизайнерські рішення. Візуальна мова, сформована на основі історичного аналізу стилю, його архітектурних, графічних і театральних проявів, була перенесена у графічну систему гри — від логотипу до побудови сцен і характерів. Симетрія, витягнуті вертикалі, ритмічні композиції, декоративні кольори — усе це стало не лише

стилістичним тлом, а робочими інструментами, що керували ритмом, напругою й виразністю гри. Так ар-деко став не темою, а способом проєктного мислення.

Співвідношення художньої стилістики з геймплейними задачами в проєкті «Shadow of Broadway» відбувалось на всіх рівнях візуального проєктування. Ар-деко виконує не лише естетичну функцію, а й стає засобом управління ігровою атмосферою, ритмом сцени, паузами та увагою гравця. Кожен елемент — від освітлення до текстури костюма — спрямований на формування глибокого користувацького досвіду: не динамічного, а емоційно насиченого, такого, що будується на співпереживанні та повільному зануренні. Таким чином, гра не тільки візуально стилізована, а й структурована відповідно до драматургії образів і геймплейних задач.

Проєкт «Shadow of Broadway» став прикладом того, як культурно-історичний стиль може не просто прикрашати, а формувати повноцінну художню систему гри. Ар-деко у цій роботі — не лише візуальний мотив, а концептуальна основа, яка дозволила об'єднати атмосферу. Через послідовну стилізацію, обґрунтовану типографіку, кольорову напругу та театральну логіку побудови сцен було сформовано глибокий користувацький досвід, де графіка не оздоблює, а веде гравця. Створений проєкт є не лише дизайнерською вправою, а основою для подальшої реалізації гри або подібних продуктів, у яких стиль і зміст взаємно підсилюють одне одного.

У результаті кваліфікаційної роботи було доведено, що стиль ар-деко може успішно функціонувати не лише як історичне явище, а як дієвий інструмент сучасного геймдизайну. На прикладі гри «Shadow of Broadway» реалізовано концепцію, в якій стиль стає частиною наративу, атмосфери й структури. Робота поєднує глибокий теоретичний аналіз із практичним візуальним рішенням, демонструючи, як художня традиція може оживати у цифровому середовищі й створювати емоційно насичений, стилістично цілісний досвід для гравця.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Kent, S. L. (2001). The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond. New York: Three Rivers Press.
2. Schell J. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
3. Kuittinen, J., Kultima, A., Niemelä, J., Paavilainen, J. (2007). Casual Games Discussion. University of Tampere, Hypermedia Laboratory.
4. Monteiro C., Leite C., Lima J. Mobile games to foster the learning of history at archaeological sites // Emerging Technologies and Systems for Translational Research. – Springer, 2008. – ст 219–226.
5. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. – 3rd ed. – Boca Raton : CRC Press, 2019. – ст 600
6. Flanagan M. Critical Play: Radical Game Design. – Cambridge, Mass:MIT Press, 2009. – ст 346
7. Hillier B. Art Deco Style. – London : Studio Editions, 1997. – ст 192
8. Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes (1925). Каталог виставки. Париж.
9. Mucha A. (1894). Gismonda. Théâtre de la Renaissance, Paris.
10. Bauhaus: A History (2020). Berlin: Taschen.
11. Mori G. (2018). Tamara de Lempicka: Reina del Art Déco.
12. Vaccari A. The Simultaneous Dress of Sonia Delaunay: Fashion and the Tangibility of the Tango [Електронний ресурс] // Elephant & Castle. – 2021. URL:
https://www.academia.edu/71984306/The_Simultaneous_Dress_of_Sonia_Delaunay_Fashion_and_the_Tangibility_of_the_Tango
13. Koda, H., Bolton, A. Paul Poiret (1879–1944) [Електронний ресурс] / H. Koda, A. Bolton // The Metropolitan Museum of Art. – 2008. – URL:
<https://www.metmuseum.org/essays/paul-poiret-1879-1944>

14. Poiret, P. *My First Fifty Years* / Paul Poiret. – New York: Duckworth Books, 2020. – 312 p.
15. Декоративне мистецтво України IX–XXI століть: стильові трансформації, художні інтерпретації, загальноєвропейський контекст : колект. монографія / ред. Г. А. Скрипник, Т. В. Кара-Васильєва. — Київ : ІМФЕ ім. М. Т. Рильського НАН України, 2019. — 512 с.
16. Печенюк М. Мрачний український гумор Анатолія Петрицького [Електронний ресурс] / Михайло Печенюк // ArtUkraine. — 2019. — URL: <https://artukraine.com.ua/ukr/a/mrachnyy-ukrainskiy-yumor-anatolya-petricko-go/>
17. Єрмакова Н. Березільська культура: історія, досвід. — Київ: Фенікс, 2012. — 512 с.
18. Сидоренко В. та ін. Нариси з історії театрального мистецтва України XX століття. — Київ: Інститут проблем сучасного мистецтва, 2006. — 512 с.
19. Ніколаєва, М. Василь Єрмилов: харківський геній дизайну [Електронний ресурс] / Марія Ніколаєва // Накипіло. — 2023. — URL: <https://nakypilo.ua/novyny/vasyl-yermylov-kharkivskyi-henii-dyzainu/>
20. Павлова Т. Український «Авангард» в обкладинках Василя Єрмілова // Худпром: Український журнал з мистецтва і дизайну. — 2020. — № 1.
21. Коваленко Г. Олександра Екстер. — Київ : Родовід, 2021. — 376 с.
22. Fullerton T. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. — 4th ed. — Boca Raton : CRC Press, 2018. — 535 p.
23. Lusted M. A. *The Roaring Twenties* / Marcia Amidon Lusted. — Minneapolis : ABDO Publishing Company, 2012. — 112 p.
24. Seligman A. *Booze, Babes, and the Little Black Dress: The Dark, Seductive Side of the Roaring Twenties* / Autumn Seligman. — Kindle ed. — Amazon.com, 2023.
25. Шазелл Д. *Babylon* [Відео] / реж. Д. Шазелл ; Paramount Pictures. — США, 2022.

26. Найт С. *Peaky Blinders* [Відео] / автор ідеї С. Найт ; BBC Studios. – Велика Британія, 2013–2022.
27. Exposition internationale des arts décoratifs et industriels modernes. — Paris, 1925. — [Електронний ресурс]. — URL: https://en.wikipedia.org/wiki/International_Exhibition_of_Modern_Decorative_and_Industrial_Arts.
28. Баз Лурманн (режисер). Великий Гетсбі [The Great Gatsby] / Австралія, США: Warner Bros. Pictures, 2013. — Фільм.
29. Відіанінгсіх К. American cinema studies: sociological analysis of the film of «The Great Gatsby» / Karomah Widianingsih.
30. Machin, D. The Semiotics of Video Games / D. Machin // Academia.edu. — 2013. — [Електронний ресурс]. — URL: https://www.academia.edu/2531227/The_Semiotics_of_Video_Games.
31. Dolah, J., Lee, L., & Pangayan, V. (2019). Visual Preferences for Educational Game Designs Through the Graphic Style Approaches. Gendang Alam, Special Edition.
32. Крауз В. В. Ар-деко в афіші / пер. з англ. — Нью-Йорк: DRG Publishing, 2002. — 144 с.
33. Onyx Lute. *Glass Masquerade* [Електронний ресурс] / Onyx Lute. — URL: https://store.steampowered.com/app/511470/Glass_Masquerade/.
34. TellerySpyro_GTX. Візуальні новели: гайд для початківців — Частина 1 [Електронний ресурс] // Mezha.Media. — 2024. — 15 липня. — URL: <https://mezha.media/2024/07/15/vizualni-novely-hayd-dlia-pochatkiivtsiv-1/>
35. The House in Fata Morgana [Електронний ресурс] / NOVECT. — MangaGamer, 2016. — URL: https://store.steampowered.com/app/303310/The_House_in_Fata_Morgana/
36. Курбас Л. Філософія театру : статті, виступи, рецензії / Леся Курбас ; упоряд. Н. Корнієнко. — Київ : Смолоскип, 2008. — 400 с.
37. Wolf, Norbert. Art Deco. Munich: Prestel, 2016. — 288 p.

38. Itten, Johannes. The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color. New York: Wiley, 1973. — 276 p.
39. Волгін Ю.Є., Єфімов Ю. В., Балабуха Н.М. Абстрактні композиції у творчості Аркадія та Геннадія Пугачевських. Арт-платформа. Вип. 2(9).2024.
40. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: Міленіум,. № 1. С. 21-36.
41. Лихолат О. Дизайн навчальних презентацій в навчально-виховному процесі закладів освіти. Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти, (15), 2021. 36-48
42. Бровченко А. Становлення українського етнодизайну. Молодь і ринок 2024. № 3/223. С.81-86.

ДОДАТКИ

Додаток А. Історія мобільних ігор



Рисунок А.1. Розробник Taneli Aranto. Nokia, «Змійка» (Snake, 1997р.)



Рисунок А.2. Розробник Gremlin Interactive, «Blockage», 1967 р.



Рисунок А.3. Разработчик Meadows Games, «Bigfoot Bonkers» 1976 г.

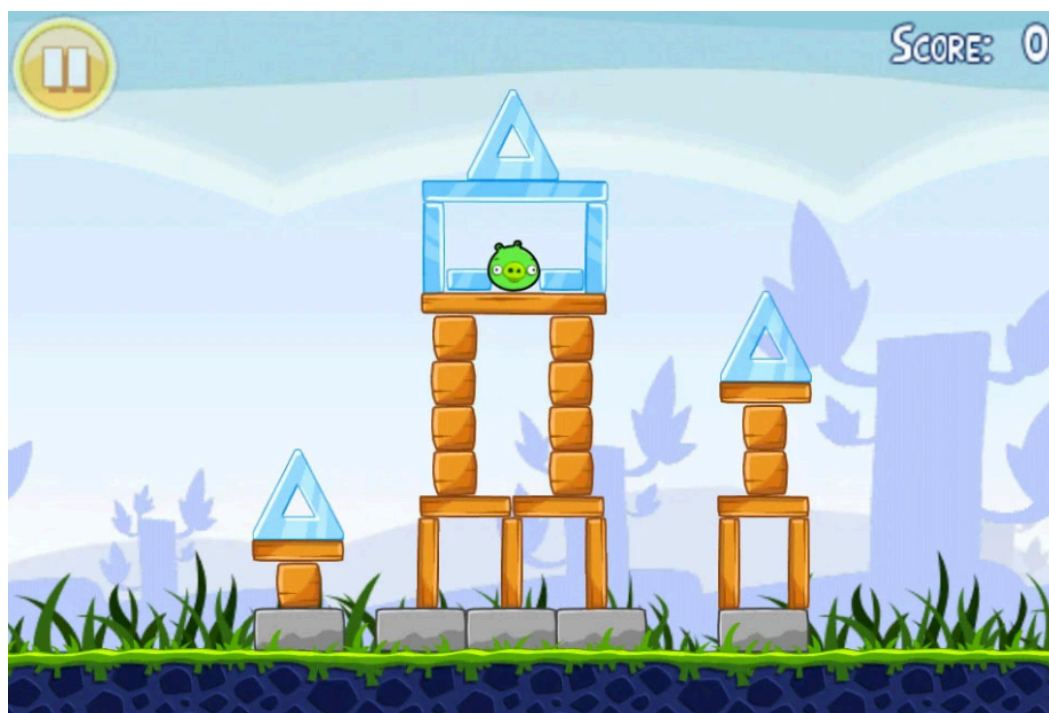


Рисунок А.4. Разработчик Rovio Entertainment, «Angry Birds», 2009 г.



Рисунок А.5. Розробник Rovio Entertainment, «Angry Birds», 2009 р.

Додаток Б. Естетика ар деко в обличчях і творах



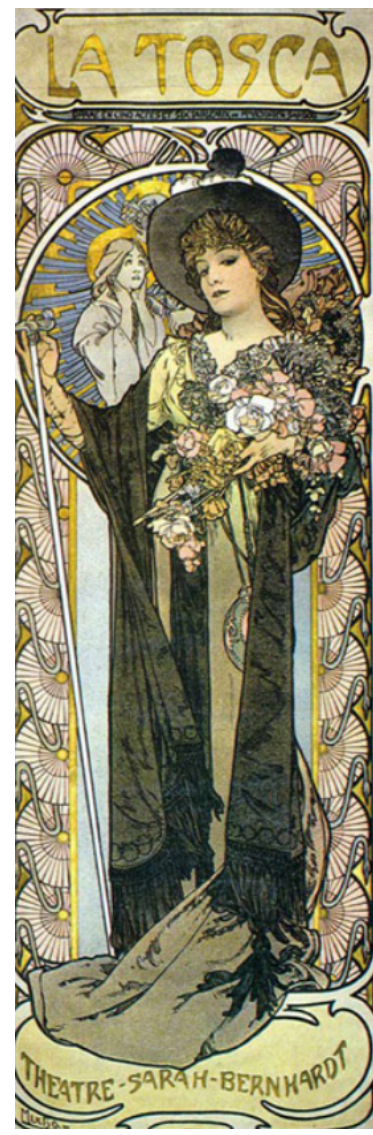
Рисунок Б.1

Архітектор Вільям Ван Ален
«Крайслер-білдінг», 1930 р.



Рисунок Б.2. Соня Делоне

«Симультанна сукня», 1913 р.



*Рисунок Б.3 Альфонс
Муха, Серія плакатів для
Сари Бернар.*



*Рисунок Б.4. Марсель Бройєр
«Модель дитячого крісла».*



*Рисунок Б.5. Пауль Клеє
«Castle Garden», 1931р.*



*Рисунок Б.6
головний архітектор Реймонд Гуд
«Рокфеллер-центр», 1939 р.*



*Рисунок Б.7. Тамара Лемніцька
«Автопортрет у зеленому Bugatti»,
1929 р.*



Рисунок Б.8.
Соня Делоне,
«Ескіз симультанційної сукні» 1913 р



Рисунок Б.9.
Пол Пуаре, «Спідниця-мішок» 1908 р.



Рисунок Б.10.
Поль Пуаре, «Сукня з бісером і ламе», 1913 р.

Додаток В. Українське мистецтво 1920-х років

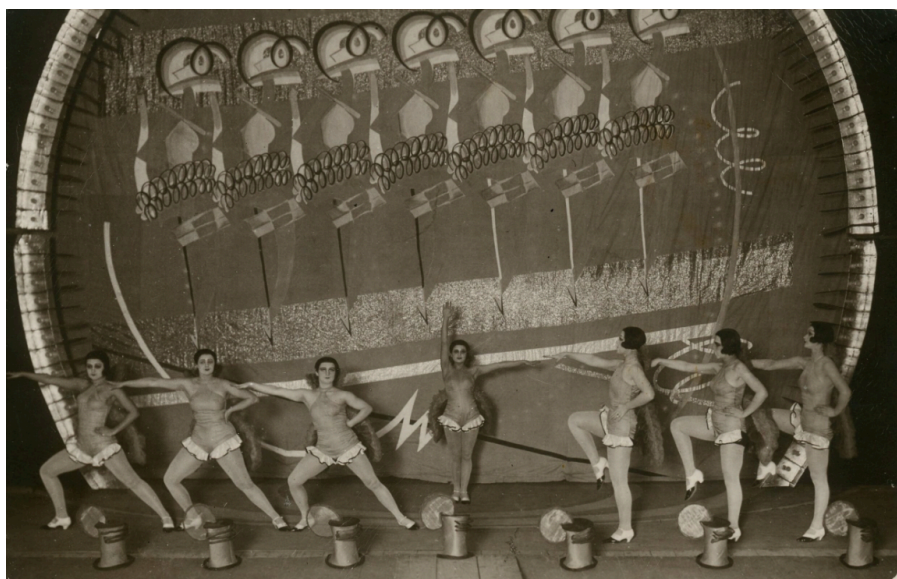


Рисунок В.1.

*Лесь Курбас, декорації Вадим Меллер
Вистава «Мікадо», 1927 р.*



*Рисунок В.2. режисер Лесь Курбас,
сценографія Анаталь Петрицький
Вистава «Едін», 1916 р.*



*Рисунок В.2. Режисер Лесь Курбас, сценографія Вадим Меллер
Вистава «Алло, на хвилі 477!», 1929 р.*



Рисунок В.3. Василь Єрмилов
Обкладинка до журналу «Авангард», 1929 р.



Рисунок В.4. Василь Єрмилов
«Бюлетень авангарду», 1929 р.

Додаток Г. Візуальні новели та стилістичні орієнтири



Рисунок Г.1

студія Onyx Lute

Обкладинка гри «Glass Masquerade», 2016 р.



Рисунок Г.2. Компанія Key

Фрагмент з мобільної гри «Kanon», 1999 р.



Рисунок Г.3. Студія Novest

Обкладинка до гри «The House in Fata Morgana», 2016 р.

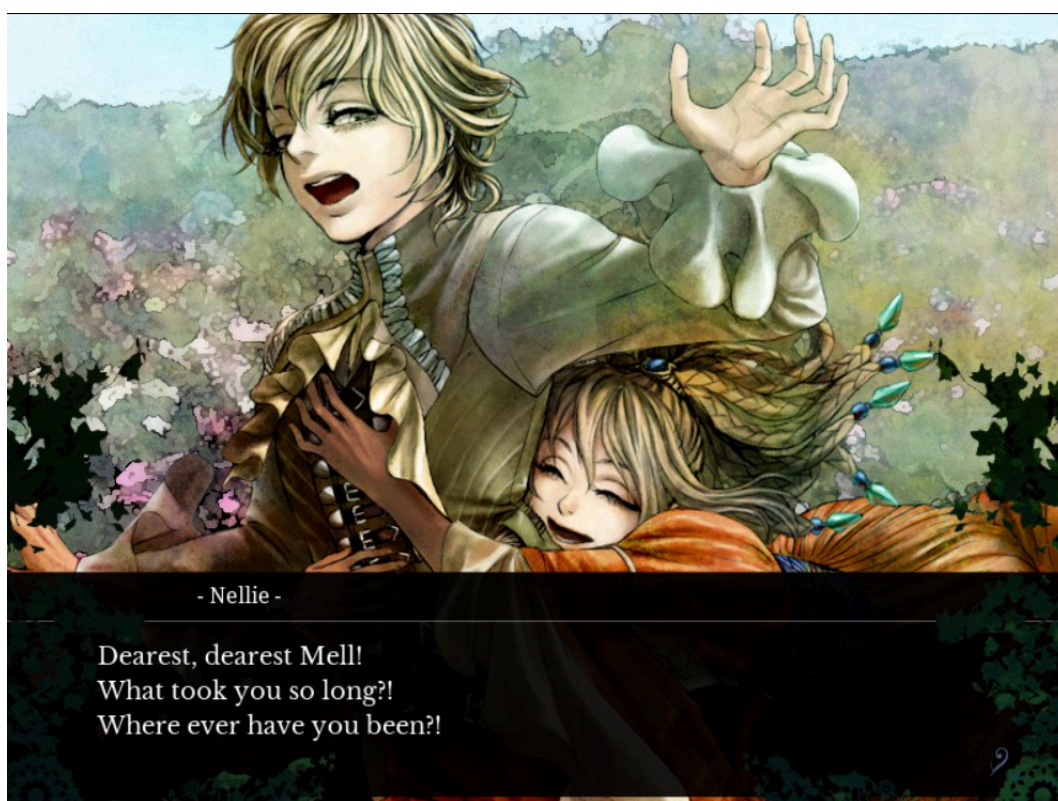


Рисунок Г.4. Студія Novest

Фрагмент з гри «The House in Fata Morgana», 2016 р.



*Рисунок Г.5. Режисер Баз Лурманн
фрагменти з фільму «Великий Гетсбі», 2013 р.*

Додаток Д. Практична реалізація: авторські планшети



Рисунок Д.1. Презентаційні планшети (1)

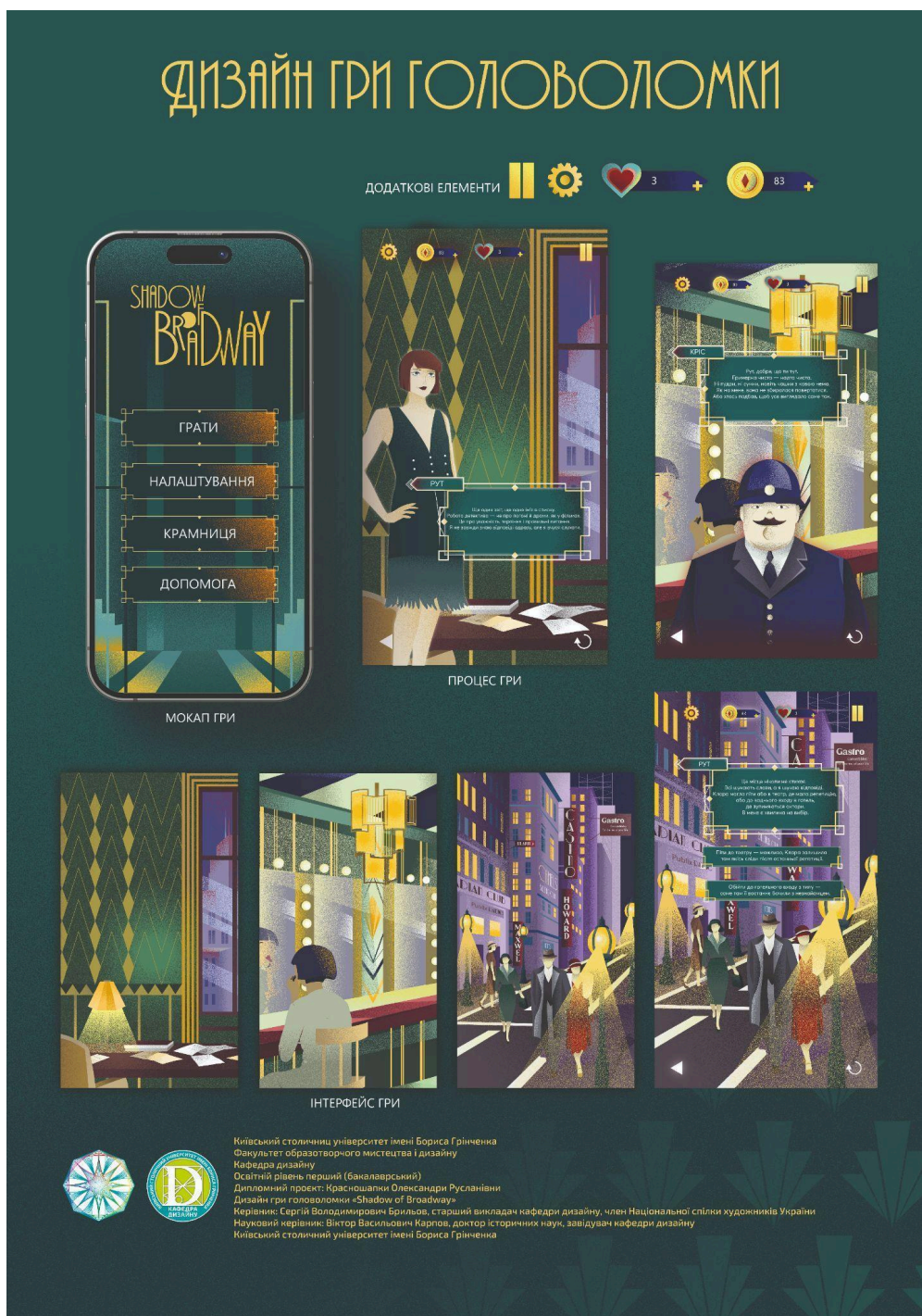


Рисунок Д.1. Презентаційні планишети (2)