

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри дизайну

_____ Віктор КАРПОВ

Протокол засідання кафедри

№10 від «11» травня 2026 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

ДИЗАЙН КНИГИ
«АБЕТКА УКРАЇНСЬКОГО ФОЛЬКЛОРУ»

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітня програма 022.01.01. «Графічний дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач вищої освіти:

Сирота Валерія Валеріївна

група ГДб-1-22-4.0д

Науковий консультант і куратор дизайн-проєкту:

Старший викладач

Здор Оксана Григорівна

Рецензент: _____

Київ — 2026

АНОТАЦІЯ

Сирота В.В. Дизайн книги «Абетка українського фольклору». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. 65 с.

Кваліфікаційна робота присвячена комплексному розробленню художньо-проектної концепції та ілюструванню авторського видання «Абетка українського фольклору». У дослідженні розглянуто історію становлення книжкової графіки, актуальні тенденції сучасного ілюстрування та літературні першоджерела української демонології. Особливу увагу приділено вивченню образно-пластичних характеристик 12 фольклорних персонажів та їхній трансформації у графічні символи. Проаналізовано творчий доробок Г. Нарбута, Е. Горі та майстерні «Аграфка», що стало методологічним підґрунтям для формування візуальної стратегії проєкту. На основі проведеного аналізу сформовано авторську концепцію «міфологічного реалізму», що поєднує автентичне текстове наповнення з деталізованою рукотворною графікою, вільною від декоративного спрощення. У межах практичного етапу створено серію з 16 розгортів видання (включаючи обкладинку, форзаци та титульну сторінку), виконаних у техніці *Biro art* (кулькова ручка). Отриманий результат є прикладом цілісного дизайнерського проєкту, що відображає національну ідентичність через синтез нарбутівської типографії та сучасної авторської стилізації.

Ключові слова: *графічний дизайн, абетка, Biro art, український фольклор, міфологічний реалізм, книжкова ілюстрація.*

Кваліфікаційна робота містить результати власного дослідження та авторського проєктування. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів відбувалося з дотриманням академічної доброчесності та мають посилання на відповідне джерело.

_____ В.В. Сирота

ANNOTATION

Syrota, V. V. The Book Design of "The Alphabet of Ukrainian Folklore". Qualification work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026. 65 p.

This thesis is devoted to the creation of a graphic design of the author's publication "Alphabet of Ukrainian Folklore". The qualification work is devoted to the complex development of the artistic and design concept and the illustration of the author's publication. In the research we considered the history of book graphics development, current trends in modern illustration, and the primary literary sources of Ukrainian demonology. Special attention is paid to the study of figurative and plastic characteristics of 12 folklore characters and their transformation into graphic symbols. We analyzed the creative works of H. Narbut, E. Gorey, and the "Agrafka" workshop, which provided the methodological basis for the project's visual strategy. Based on the analysis, the author's concept of "mythological realism" was formed, which combines authentic textual content with detailed handmade graphics, free from decorative simplification. Within the practical stage, a series of 16 publication spreads was created, including the cover, flyleaves, and title page, executed in the Biro art technique. The obtained result is an example of a holistic design project that reflects national identity through the synthesis of Narbut's typography and modern original stylization.

Keywords: graphic design, alphabet, Biro art, Ukrainian folklore, mythological realism, Narbut Abetka, book illustration.

The qualification thesis contains the results of original research and authorial design work. The use of ideas, findings, and texts of other scholars adheres to the principles of academic integrity and includes appropriate references to the respective sources.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ I. ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ ІЛЮСТРОВАНИХ ВИДАНЬ ФОЛЬКЛОРУ	10
1.1 Історико-мистецький аналіз сучасної ілюстрації.....	10
1.2 Специфіка відтворення фольклорного образу в дизайні.....	14
1.3 Методологічні підходи та художні практики в сучасній графіці.....	17
1.4 Дослідження аналогів.....	23
Висновки до розділу 1.....	25
РОЗДІЛ II. РОБОТА НАД ПРОЄКТОМ «АБЕТКА УКРАЇНСЬКОГО ФО- ЛЬКЛОРУ»	27
2.1 Обґрунтування ідеї.....	27
2.2 Візуальна мова проєкту та стилізація персонажів.....	29
2.3 Дизайнерське вирішення книжкового видання.....	35
Висновки до розділу 2.....	38
ВИСНОВКИ	40
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	42
ДОДАТКИ	47
ДОДАТОК А	47
ДОДАТОК Б	51
ДОДАТОК В	57

ВСТУП

Актуальність дослідження. Сьогодні українські дизайнери активно використовують народні мотиви для створення національного візуального продукту. Це зумовлено потребою зберегти культурну ідентичність в умовах глобалізації. Проте фольклор у дизайні – це не лише декоративний елемент, а спосіб передачі традиційних символів та знань. Графічне переосмислення міфології допомагає підтримувати інтерес до історії та робити її зрозумілою для сучасного глядача.

Українська демонологія, або так звана «нижча міфологія», тривалий час сприймалася крізь призму дитячих казок або спрощених ілюстрацій. Однак образи «темного» фольклору мають хтонічну природу та філософський підтекст.

Актуальність проєкту полягає у зміні стереотипних «світлих» образів на «темні» автентичні з похмурою і містичною естетикою. Такий підхід дозволяє розкрити персонажів як складову вірувань предків, де страх і повага до природи були невід'ємними.

Вибір формату абетки зумовлений її здатністю систематизувати великий обсяг інформації у чітку структуру. В українській графіці цей жанр має сталі традиції, закладені Георгієм Нарбутом, чия «Українська абетка» є взірцем поєднання шрифту та зображення. У проєкті літери виконують роль композиційного каркаса для ілюстрацій. Це дозволяє логічно пов'язати назву персонажа з його візуальним втіленням, що спрощує сприйняття фольклорного матеріалу. Такий підхід забезпечує цілісність видання.

Особливої актуальності в умовах тотальної цифровізації мистецтва набуває звернення до рукотворних технік як засобу збереження авторської автентичності. Використання кулькової ручки у межах проєкту стає не просто технічним вибором, а маніфестацією «втіленого мислення» художника, що протиставляється алгоритмічній стерильності цифрового зображення.

Стан наукової розробки проблеми. Дослідження історії української графіки та спадщини Георгія Нарбута висвітлені у працях П. Білецького, О. Лагутенко та інших дослідників. Автори проаналізували становлення національного стилю в оформленні книги та принципи поєднання шрифту з ілюстративним образом. Сучасний стан візуального мистецтва та трансформацію графічних форм у ХХ–ХХІ століттях дослідив В. Сидоренко. Ці роботи дозволяють обґрунтувати художню стилістику проекту та його зв'язок із традиціями українського графічного модерну.

Теоретичне підґрунтя для вивчення демонологічних персонажів складають праці В. Гнатюка, В. Войтовича та частково Г. Булашева. Художня інтерпретація цих вірувань представлена у повісті М. Коцюбинського «Тіні забутих предків» і творчості В. Короліва-Старого. Проблеми використання фольклору в сучасному дизайні та методи ідентифікації міфологічних образів розглядають А. Грицай та К. Гончар. Технологічні особливості графічних матеріалів і основи композиції викладені у посібниках В. Даниленка та В. Победіна.

Методологічні аспекти художньої практики, зокрема роль руки та тілесного досвіду у творчості, розкриті у дослідженнях Ю. Палласмаа та Р. Сеннетта. Питання антропології лінії та феномену рукотворного «сліду» в мистецтві висвітлені у роботах Т. Інголда. Аналіз світового досвіду ілюстрування кульковою ручкою підтверджує статус техніки *Vigo art* як професійного засобу сучасної графіки, що користується особливим «графічним авторитетом».

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).

Мета дослідження. полягає у розробці художньої концепції і створенні авторського дизайн-проєкту «Абетка українського фольклору» шляхом графічної інтерпретації 16 персонажів нижчої міфології у техніці малюнку кульковою ручкою та подальшого проєктування цілісного книжкового макета видання.

У відповідності до визначеної мети кваліфікаційної роботи були визначені такі **завдання**:

- Проаналізувати історико-мистецькі передумови та сучасні тенденції ілюстрування українського фольклору в системі графічного дизайну (Розділ 1.1).
- Визначити міфологічні особливості та візуальні маркери персонажів української демонології як смислової основу художнього образу (Розділ 1.2).
- Дослідити методологічні підходи в сучасній графіці, обґрунтувавши роль рукотворності та специфіку техніки *Viro art* у контексті цифрових трансформацій (Розділ 1.3).
- Здійснити компаративний аналіз та дослідження художньо-графічних особливостей видань-аналогів (Розділ 1.4).
- Визначити концептуальні, стилістичні та композиційні засади проєктування «Абетки українського фольклору» (Розділ 2.1).
- Обґрунтувати вибір графічної техніки *Viro art* та розробити серію авторських ілюстрацій міфологічних персонажів (Розділ 2.2).
- Розробити художнє та шрифтове рішення макета видання «Абетка українського фольклору» (Розділ 2.3, Висновки).

Об'єкт дослідження – процес графічної візуалізації образів українського фольклору в контексті сучасного книжкового дизайну.

Предмет дослідження – принципи художньої стилізації демонологічних образів і методи поєднання традиційного рукотворного штриха з цифровими формами побудови авторської абетки.

Методи дослідження. У процесі виконання кваліфікаційної роботи використано комплекс методів, що забезпечують системний підхід до вирішення поставлених завдань:

- аналіз і синтез – для опрацювання теоретичних, мистецтвознавчих та етнографічних джерел щодо української демонології і принципів графічного оформлення книги;
- історико-мистецтвознавчий метод – для вивчення еволюції української книжкової ілюстрації, зокрема аналізу графічної школи Г. Нарбута та традицій візуалізації міфологічних сюжетів;
- феноменологічний та антропологічний підходи – для обґрунтування ролі фізичного зусилля руки та «тактильної пам'яті» у процесі малювання;
- порівняльний аналіз – для дослідження сучасних аналогів ілюстрованих абеток, виявлення їхніх стилістичних особливостей і визначення оригінальності авторського підходу;
- візуально-композиційний аналіз – для дослідження художніх засобів, шрифтових рішень і пластичних характеристик образів 16-ти міфологічних персонажів;
- проєктний метод та метод моделювання – для розробки авторської дизайн-концепції, створення серії ілюстрацій у техніці *Biro art* та підготовки проєкту макета видання «Абетка українського фольклору».

Теоретичне значення Теоретичне значення роботи полягає в узагальненні та систематизації наукових і практичних підходів до графічної інтерпретації персонажів української міфології, у поглибленні уявлень про роль об'єднання шрифту та ілюстрації у створенні міфологічного образу, а також у теоретичному обґрунтуванні цінності рукотворного проєкту в епоху ШІ. Отримані результати розширюють розуміння методів стилізації і класифікації візуальних складових міфічних істот для потреб сучасної авторської графіки.

Практичне значення. Практичне значення роботи полягає у можливості використання розробленої концепції і серії авторських ілюстрацій видання «Абетка українського фольклору» у видавничій справі як самостійного художнього продукту. Окремі графічні рішення і персонажі проєкту можуть бути адаптовані для створення сувенірної продукції або використані в айдентиці територіальних громад для популяризації української міфології.

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 «Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 11 листопада 2025 року) та «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2026 року).

Сирота В. В. **ФОЛЬКЛОРНІ МОТИВИ В ДИЗАЙНІ УКРАЇНСЬКИХ КНИЖОК ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ.** *Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни.* Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ. 11 листопада 2025 року / Ред. кол. : О. В. Ковальчук (голова), М. І. Циганик, В. В. Карпов (відп. ред.) та ін. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 308 с. С. 240-242

Сирота В. В. **МІФОДИЗАЙН У СУСПІЛЬНОМУ ПРОСТОРИ: ГРАФІЧНЕ ПЕРЕОСМИСЛЕННЯ ГЕРОЇВ УКРАЇНСЬКОГО ФОЛЬКЛОРУ.** Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Всеукр. наук.-практ. конф. (16 квітня 2026 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. С. 227-228

Структура: робота складається зі вступу, двох розділів, шести підрозділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи із

додатками складає 58 сторінок, основний текст – 37 сторінок, додатки – 12 сторінок/сторінки.

РОЗДІЛ I

ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ

ІЛЮСТРОВАНІХ ВИДАНЬ ФОЛЬКЛОРУ

1.1 Історико-мистецький аналіз сучасної ілюстрації

Становлення сучасної української графічної школи нерозривно пов'язане з інтелектуальним та художнім пошуком початку ХХ століття, коли відбувся фундаментальний перехід від простої описової ілюстративності до побудови цілісного книжкового видання як складного візуального організму. Ключовою теоретичною основою цього періоду стала концепція «Grphein», детально розроблена в працях Ольги Лагутенко. Вона розглядає графіку як специфічний вид мистецтва, де процеси малювання і написання шрифту перебувають у стані органічної єдності [26, с. 208]. У своїй монографії «Українська графіка першої третини ХХ століття» (2006) дослідниця наголошує, що саме через впровадження принципів «Grphein» графічне мистецтво набуло статусу самодостатнього культурного явища, де лінія та літера стають основними носіями національного змісту, філософської думки та естетичного світогляду [26, с. 210].

Розвиток цих графічних засад неможливий без глибокого теоретичного врахування архітектоніки книжкового блоку, яка визначає правила гри для художника. Згідно з дослідженнями В. Овчіннікова, книжкова структура — це не лише набір сторінок, а складна «просторово-динамічна модель», де кожен елемент виконує свою конструктивну роль [36, с. 142]. Автор зазначає, що еволюція книги пройшла шлях від суворого підпорядкування зображення тексту в середньовічних манускриптах до створення вільного візуального середовища в епоху модернізму. Важливим аспектом архітектоніки є ритмічна організація розвороту, де пропорції і розташування елементів формують єдиний «дихаючий» простір. Овчінніков наголошує, що в системі «людина — книга» ілюстрація створює візуальний акцент, який керує увагою читача, визначаючи темп гортання сторінок. Це забезпечує ефект занурення, подібний до театральної

вистави, де сценографія сторінки створює необхідну атмосферу ще до початку читання тексту, це нагадує розмову двох людей у тихій кімнаті: відсутність візуального хаосу дозволяє почути кожне слово та вловити найменші інтонації голосу співрозмовника.

У цьому контексті постать Георгія Нарбута постає не лише як майстерного рисувальника, а й реформатора візуальної мови. Еволюційний шлях митця розпочався під значним впливом провідних європейських мистецьких осередків початку століття, зокрема мюнхенської школи графіки та естетики західного сецесіону. П. Білецький зазначає, що саме в цей період митець опанував майстерність роботи з силуетом та лінією, які згодом стали домінуючими рисами його стилю [5, с. 5]. Дослідник наголошує, що Нарбут володів особливим «відчуттям лінії», яка в його руках ставала гнучкою, живою і здатною передати найскладнішу форму без використання тональних переходів [5, с. 7]. Використання контрастної чорної плями на білому фоні дозволяло художнику досягати максимальної лаконічності та змістовності образу. Такий метод дозволяв митцеві відсікати все другорядне, фокусуючи увагу глядача на графічній архітектурності знака.

Переломним моментом в еволюції графічної мови став 1917 рік, пов'язаний із поверненням митця до Києва та розбудовою Української академії мистецтв, що створило базу для професійної мистецької освіти та перетворило графіку на інструмент формування національної ідентичності [19]. «Українська абетка» 1917 року стала справжнім маніфестом цього періоду. Як зазначає Маркіян Філевич, у цій серії Нарбут запропонував унікальну іконографічну модель, де кожна літера виступає центром складної візуальної системи [23]. Загальну структуру та стилістичне розмаїття нарбутівської «Абетки» можна простежити на серії аркушів (див. Додаток А, рис. А.1). Рання версія абетки відрізнялася камерністю та ігровим характером. Наприклад, на знаменитому аркуші з літерою «А» ми спостерігаємо ангела, античні архітектурні фрагменти та алегоричні постаті, які митець майстерно інтегрує у єдиний сюжет (див. Додаток А, рис. А.2). Літера «В» поєднала у собі зображення відер, вина та винограду, що

демонструє здатність митця створювати складні асоціативні ланцюжки навколо одного звукового знака. Шрифтовий знак у трактуванні Нарбута перестав бути суто технічним елементом; згідно з теорією Лагутенко, він набув статусу повноцінного художнього образу [26, с. 209].

Подальша трансформація стилю, яку ми спостерігаємо в серії 1919 року, демонструє стрімкий перехід від декоративної мініатюри до архітектонічного монументалізму. Головним джерелом натхнення для митця стало українське бароко XVIII століття, яке він переосмислив через призму модернізму. Лаконізм форм, сувора побудова планів та смілива інтеграція геральдичних цитат безпосередньо у структуру графічних знаків дозволили митцеві сформувати універсальний національний стиль [27]. П. Білецький зауважує, що в пізніх роботах Нарбута лінія стає більш суворою та владною, а композиція — геометрично вивірною, що свідчить про його прагнення до створення фундаментальної візуальної системи, яка здатна впорядкувати весь простір сторінки [5, с. 19]. О. Лагутенко у своєму дослідженні вказує, що такий підхід дозволив українській графіці вийти на рівень світових стандартів книжкового дизайну [26, с. 212]. Професійно це подібне до того, як архітектор розробляє проєкт хмарочоса: за зовнішньою лаконічністю фасадів прихована надскладна сталева конструкція, що тримає на собі всю вагу будівлі.

Паралельно з нарбутівською традицією в українській графіці активно розвивався підхід Анатолія Петрицького, який привніс у роботу з фольклорними сюжетами принципи «пластичної режисури» [18, с. 90]. Якщо Нарбут тяжів до суворої гармонії, то Петрицький у своїх оформленнях «Вертепу» використовував сміливу гру з масштабами, фрагментарність та гостру експресію, що дозволяло створювати образи неймовірної динаміки навіть у статичній ілюстрації [18, с. 91]. У наукових статтях збірника «МІСТ» наголошується, що метод Петрицького базувався на свідомому перебільшенні характерних рис персонажа, що робило його візуально активним. Він розглядав кожну сторінку як сцену, де герої взаємодіють між собою та з простором аркуша. У професійній практиці

сучасного дизайнера цей підхід втілюється у використанні нетипових ракурсів та кадрування, що змушують зображення буквально «оживати» в очах глядача.

Тяглість закладених Нарбутом традицій інтелектуальної графіки та принципів лаконічного знака чітко простежується у творчості Якова Гніздовського. У своїх книжкових працях він довів малюнок до рівня візуального ієрогліфа, де кожна лінія є ритмічно виправданою і композиційно завершеною [13, с. 12]. Особливу роль у його творчості відіграє робота з порожнім простором паперу, де тло стає активним учасником композиції. Митець досяг такої щільності графічного штриха, при якій зображення набуває скульптурної виразності. Глядач відчуває внутрішню напругу форми. Кожна риска є результатом тривалого аналізу та відбору найважливішого. Гніздовський, подібно до своїх попередників, послідовно відмовлявся від зайвого натуралізму на користь узагальненої знакової форми, яка миттєво зчитується глядачем як графічний символ. О. Лагутенко зазначає, що українська графіка середини ХХ століття зуміла зберегти цей потяг до конструктивного спрощення, шукаючи нові способи вираження національного духу через лаконічні форми [26, с. 215]. В. Сидоренко також наголошує, що здатність актуалізувати архаїчні образи через сучасну пластику зробила графічну спадщину минулого надійним фундаментом для новітніх дизайнерських пошуків у сфері ідентичності [38, с. 14].

Таким чином, історична еволюція української графіки пройшла складний шлях від декоративної ілюстрації початку століття до втілення найсміливіших ідей у формі цілісного художнього об'єкта [20; 22]. Цей шлях позначений невпинним прагненням митців до ідеальної гармонії між текстовим повідомленням і його графічним втіленням, де літера стає повноцінною візуальною розповіддю про всесвіт. Вивчення цього історичного досвіду — від архітектоники Овчиннікова до віртуозної лінії Нарбута та Гніздовського — є критично важливим для реалізації нових художніх проєктів. Розвиток ілюстрації базується на концептуальному переосмисленні спадщини, де авторський погляд домінує над документальним копіюванням. Це дозволяє створювати оригінальні візуальні структури, що транслюють етнічну ідентичність [14].

1.2. Специфіка відтворення фольклорного образу в дизайні

Проблема візуалізації українського міфу в сучасному дизайні вимагає теоретичного розрізнення між автентичною традицією і пізнішими, часто спрощеними ідеологічними нашаруваннями. Згідно з дослідженнями В. Пустовіт, вивчення фольклорних мотивів сьогодні є ключовим шляхом до відродження «ментальної ідентичності» та формування національного характеру. Специфіка дизайну в цій площині полягає у переході від ілюстрування побутової казки до графічного осмислення міфологічного хронотопу — особливого простору-часу, де магічне і реальне сприймаються як два боки одного й того самого світу [37, с. 114-116]. Робота ілюстратора передбачає проектування візуальної системи на основі глибинних архетипів замість копіювання етнографічних деталей.

Важливою методичною ознакою сучасної графіки є усвідомлений відхід від ілюстрування «казкового» епосу на користь складної демонологічної іконографії. Теоретичне підґрунтя для такої ідентифікації надає праця А. Грицай та О. Мельник, які розглядають міфологічний образ як «генетичний код», що вимагає виокремлення ключових візуальних маркерів. Впізнаваність героя забезпечується через формування його «графічного паспорта» — набору сталих атрибутів і фактурних особливостей, що дозволяють активувати колективну пам'ять глядача. У цій системі вибір між лінією, плямою чи штрихом прямо залежить від характеру персонажа і його іконографічного канону [15, с. 34-35].

Ключовим аспектом дизайну фольклорного образу є онтологічне та візуальне розрізнення між вищою та нижчою міфологією. Вищий пантеон (боги за В. Войтовичем та М. Костомаровим) уособлює космічний порядок, статику та ідею довершеності. У графічному відтворенні це диктує використання суворої симетрії, архітектонічної виваженості та ідеалізованих антропоморфних форм, що нагадують античні канони [9; 22]. Дизайнерське бачення божества як універсальної сили вимагає «стерильної» чистоти лінії та відсутності зайвої фактурності, що підкреслює їхню дистанційованість від матеріального світу.

Натомість представники нижчої міфології (духи лісу, води, поля за В. Галайчуком та В. Гнатюком) мають принципово іншу іконографічну природу — ірраціональну, мінливу та глибоко вкорінену в земний ландшафт. Такі персонажі як Хуха-Моховинка, Чугайстер чи Водяник не сприймаються як окремі суб'єкти, а постають як прояв самої природи: моху, кори, водяного шуму чи вітру. Це теоретично обґрунтовує відмову від класичних пропорцій на користь морфологічної гнучкості та текстурної насиченості. У дизайні абетки постать духа має «проростати» крізь графіку літери чи орнаменту, створюючи цілісну візуальну екосистему, де межа між формою та середовищем стає умовною [11; 12]. Цей контраст дозволяє ілюстраторові використовувати складні техніки штрихування для передачі тактильних якостей фольклорного світу, що є неможливим при зображенні статичних божеств. Динаміка таких персонажів диктує дизайнеру використання нелінійних ритмів, що передають хаотичну, але життєдайну та нестримну енергію природи.

Наукова база В. Гнатюка дозволяє використовувати в дизайні естетику гротеску. Його «Нарис української міфології» та «Знадоби до української демонології» фіксують специфічні фізичні маркери демонічних істот — прозорість, відсутність спини, химерні пропорції [12; 18]. Специфіка відтворення образу полягає у свідомому перебільшенні цих аномальних рис, що дозволяє передати нелюдську, стихійну природу персонажа. Таким чином, графічна деформація виступає маркером іншоприродності, де кожен диспропорційний елемент підкреслює належність істоти до перехідного простору між світами. В. Галайчук підкреслює, що ці образи є матеріальними у свідомості народу (скрип половиць, зелене волосся, вовняна шкіра), що дає ілюстраторові право на використання складної гри фактур та високого контрасту [11, с. 2].

Звернення до первісної символіки за В. Давидюком дозволяє ілюстраторові вийти на рівень архаїчної знаковості. Дослідник вказує, що найдавніші пласти міфу базуються на геометризмі, а не на реалістичному зображенні [16, с. 18]. Використання архаїчних знаків — солярних символів, зигзагів, крапок — дозволяє апелювати до дохристиянського світогляду. Ритміка графічного образу,

за Давидюком, виконує роль візуального замовляння, де повторюваність штрихів створює магічне напруження [16, с. 45]. Це обґрунтовує вибір техніки, що дозволяє працювати з дрібними деталями, зокрема кульковою ручкою чи пером. Саме така ритмічна повторюваність штриха дозволяє досягти ефекту візуальної медитативності, залучаючи глядача до активного процесу розкодування глибинних прадавніх сенсів.

Концепція антропоморфізму І. Нечуя-Левицького додає дизайну психологічної глибини. Природа, за автором, є «олюдненою», де сили стихій мають емоції та родинні зв'язки [35, с. 21]. Метод гуманізації міфу В. Короліва-Старого дозволяє показати персонажів демонології як психологічно складних героїв, наділених власним етичним стрижнем [23, с. 5]. У дизайні це реалізується через акцент на мікровиразах обличчя, погляді та специфічній пластиці рук, що транслюють інтелектуальну активність істоти. Специфіка відтворення такого образу полягає у відході від зовнішньої монструозності на користь емоційного інтелекту персонажа. Це перетворює фольклорний знак на складний візуальний наратив, інтегрований у шрифтовий знак абетки [23, с. 42]. Таке олюднення міфу створює необхідний емпатичний зв'язок, перетворюючи химерну істоту на цілісний та зрозумілий характер з власною суб'єктивністю.

Систематизація образу за В. Войтовичем дозволяє об'єднати ці підходи у цілісну структуру, де специфіка відтворення персонажа передбачає створення навколо нього окремої візуальної екосистеми [8; 9]. Взаємодія чорної плями і білого тла аркуша стає відображенням міфологічного дуалізму (за Г. Булашевим), де чіткий штрих символізує акт творення образу з хаосу [6]. Цей аналітичний підхід дозволяє окреслити межі графічної стилізації, не втрачаючи при цьому індивідуальних рис та унікальної пластики кожного фольклорного персонажа. Отже, така логіка структурування демонологічного матеріалу підсумовує результати теоретичного опрацювання фольклорних джерел. Це формує цілісне бачення образу для подальшого професійного вибору методологічного інструментарію та відповідної манери графічного втілення проєкту в обраному матеріалі.

1.3 Методологічні підходи та художні практики в сучасній графіці

Сучасна графіка в її нинішньому стані перебуває на перетині складних методологічних зрушень, де традиційна рукотворність стикається з алгоритмічною точністю, а вибір інструментарію стає маніфестацією авторської позиції. В умовах тотальної цифровізації ілюстрація перетворюється на самостійну зону інтелектуального пошуку, де кожен візуальний елемент постає результатом діалогу між історичним спадком та новітніми технологічними викликами [19]. Пошук нових форм виразності сьогодні неможливий без глибокого розуміння природи малюнка як антропологічного жесту, що фіксує присутність людини в технологічному середовищі. Це зумовлює потребу в детальному аналізі того, як фізичне зусилля руки та опір матеріалу впливають на формування художнього образу.

Розуміння сучасного графічного процесу починається з переосмислення ролі тілесності у творчості. Югані Палласмаа у дослідженні «The Thinking Hand» доводить, що рука художника не є просто інструментом, підпорядкованим командам мозку; вона виступає як самостійна пізнавальна сутність, що володіє власною пам'яттю [48, р. 13-15]. У малюванні від руки виникає стан неподільної єдності ока, кінчиків пальців та інтелекту, що дозволяє митцеві оперувати досвідом, який неможливо перекласти мовою програмного алгоритму чи математичного розрахунку. Традиційний спосіб створення образу базується на безперервному сенсорному відгуку: текстура паперу, в'язкість чорнила, тиск на інструмент та навіть специфічний аудіальний супровід процесу («звук штриха») формують унікальну сенсорну архітектуру творчого акту. Палласмаа зазначає, що віртуальне середовище часто призводить до відсторонення розуму від тіла, тоді як малювання на фізичному носії повертає митця до реальності матеріального світу, забезпечуючи глибину сприйняття, недоступну при роботі зі стерильними цифровими поверхнями [48, р. 24]. Цей безперервний зворотний зв'язок формує тактильну пам'ять, де рука запам'ятовує не просто рух, а рівень фізичного опору матеріалу. Кожна мікровібрація, що виникає під час тертя

інструмента об волокна паперу, стає сигналом для мозку, дозволяючи миттєво коригувати силу натиску та інтенсивність штрихування [48, р. 32].

Цей підхід знаходить теоретичне підкріплення у працях Річарда Сеннетта, який розглядає майстерність як злиття фізичної праці та когнітивної діяльності [49, р. 9]. Сеннетт стверджує, що долання труднощів при роботі з матеріалом — чи то шорсткість аркуша, чи то непередбачуваність інструмента — стає головним рушієм творчого мислення. Папір не дає права на миттєве виправлення помилки за допомогою стандартних команд, що ставить ілюстратора в позицію абсолютної відповідальності за кожен проведений штрих. Стан безперервного ризику змушує автора бути максимально присутнім у кожній точці малюнка, перетворюючи графіку на інтенсивний інтелектуальний акт, де помилка може стати поштовхом до нового візуального рішення. Така етика майстерності формує особливий зв'язок між художником і твором, де кожна лінія є свідченням зусилля та вибору [49, р. 20-22].

Тім Інголд пропонує розглядати лінію у графіці крізь призму антропологічного «сліду» людської життєдіяльності [47, р. 72]. Він розрізняє два фундаментально різні способи творення ліній: «мандрівку» та «транспортування». Традиційне малювання — це мандрівка, де автор фізично проживає шлях на поверхні, реагуючи на її мікрофактуру та змінюючи напрямок залежно від внутрішнього ритму. Цифровий спосіб малювання часто нагадує транспортування — швидке поєднання заданих координат, де шлях між точками позбавлений випадковостей і живої пульсації. Жива лінія зберігає енергію руху тіла, фіксуючи часовий проміжок створення, що робить її динамічним записом авторської присутності [47, р. 75-77].

Використання технік, заснованих на незворотності, зокрема малювання кульковою ручкою, набуває особливої професійної ваги. У мистецтвознавчих дискусіях цей інструмент дедалі частіше розглядається як засіб «графічного авторитету», що вимагає від художника безкомпромісної точності [50]. Чорнило ручки не припускає можливості розтушовування чи видалення, що зближує сучасну практику з класичною традицією роботи пером [20, с. 18]. Кожен дотик

до паперу є остаточним, що вимагає від ілюстратора високої концентрації і впевненості у власному жесті. Психологічний стан художника в момент роботи кульковою ручкою можна порівняти з медитативним зануренням, де неможливість виправлення помилки стимулює особливий рівень самоконтролю. Нервова система мобілізується для виконання максимально точного жесту, що перетворює процес малювання на безперервний інтелектуальний перформанс, результатом якого є жива, насичена змістом лінія [50]. Сучасні автори використовують цей інструмент для досягнення фактурної щільності, яка за своєю складністю не поступається класичним офортам, але при цьому зберігає безпосередність швидкого начерку.

Досвід Анатолія Базилевича ілюструє силу такого підходу в українському мистецтві. Його «бравата лінії» — це сміливий, експресивний штрих, що передає не лише форму, а й внутрішню енергію образу [45]. Базилевич демонстрував, що традиційна техніка стає надзвичайно актуальною, якщо вона базується на вільній пластиці [28]. Його графічні рішення до «Енеїди» залишаються взірцем того, як інструментальний вибір формує цілісний візуальний всесвіт, де лінія виступає головним носієм емоційної напруги та авторського ставлення до персонажа [27, с. 5]. Таке спадкоємство дозволяє сучасним графікам спиратися на перевірені часом методи, адаптуючи їх до нових завдань дизайну.

Проблема збереження «аури» твору в епоху технічного відтворення залишається ключовою для теорії сучасного графічного мистецтва. Вальтер Беньямін пов'язував ауру з унікальністю існування об'єкта в часі та просторі, що безпосередньо стосується оригінального малюнка [43, с. 69]. Традиційний аркуш є ауратичним за визначенням, адже він несе безпосередній фізичний відбиток митця, його темп та енергію. Оцифрування перетворює цей унікальний артефакт на технічно відтворений файл, проте наявність рукотворного першоджерела дозволяє фінальному дизайну зберігати відчуття автентичності. Це стає важливим чинником у створенні книги як цілісного мистецького об'єкта, де ілюстрація не просто супроводжує текст, а формує власну візуальну атмосферу.

Сучасна графіка активно інтегрує естетику недосконалості як відповідь на стерильність цифрових зображень. У віртуальному просторі будь-яка похибка сприймається як технічний брак, тоді як у філософії ручної праці вона є невід'ємною частиною живого процесу. Це співзвучно принципам вабі-сабі — світогляду, що вчить бачити красу в природних дефектах та плинності часу [7]. Нерівність лінії, випадкова пляма чи зміна товщини штриха через вичерпання чорнила стають маркерами людської присутності, які роблять малюнок емоційно близьким глядачеві. Як зауважує О. Лагутенко, саме в такій «вібруючій» пластиці народжується впізнаване обличчя національної графічної школи, що протиставляється уніфікованим глобальним трендам [27, с. 215].

Розвиток штучного інтелекту (ШІ) створює нову методологічну парадигму, де процес візуалізації стає відділеним від тілесного досвіду та інтелектуальних зусиль автора. Генеративні алгоритми здатні продукувати образи високої складності, майстерно імітуючи будь-яку художню манеру, проте фундаментальним обмеженням ШІ залишається відсутність втіленої мудрості [26]. Алгоритм не «мандрує» поверхнею паперу, він не відчуває напруги м'язів чи радості від знайденої форми. ШІ позбавлений того, що В. Пустовіт називає «творчою лабораторією» — тривалого процесу пошуку, помилок та емоційного занурення в тему, що є обов'язковим для створення справді глибокого образу [15, с. 112]. Малювання для художника є актом екзистенційної участі, тоді як для алгоритму — результатом статистичної обробки даних. У світі, де технологія пропонує «швидкі рішення», ручна праця стає способом збереження людського виміру та авторської суб'єктивності. Використання ШІ неминує породжує ризики візуальної вторинності, оскільки генерація базується на комбінуванні вже існуючих зразків без розуміння їхньої семантичної глибини [26]. Ручний штрих, навпаки, виступає як унікальний «біометричний підпис», який неможливо повністю симулювати, бо він завжди пов'язаний із конкретною миттю життя і станом автора. Це робить рукотворну графіку найбільш надійним інструментом ідентифікації митця у перенасиченому візуальному просторі.

Сучасний художник-графік вимушений існувати в гібридному полі, де малюнок від руки проходить через обов'язковий етап оцифрування. Під час сканування і подальшої обробки підвищується контрастність, нівелюються м'які переходи сірого, образ адаптується до вимог сучасної поліграфії [3, с. 308]. Така дизайнерська редукція дозволяє поєднати теплоту живої лінії з функціональною чіткістю сучасного макета. В результаті виникає новий тип візуального об'єкта, який зберігає структуру штриха, але набуває лаконічності, необхідної для ефективної комунікації. Саме мікроскопічні дефекти — нерівномірне вбирання чорнила або випадкові потовщення лінії стають головними доказами авторської присутності в цифровому макеті, зокрема, ці елементи неможливо відтворити за допомогою стандартних програмних фільтрів чи генеративних алгоритмів [3, с. 315].

Проекти на кшталт «33 літери для України» — міжнародна благодійна ініціатива, у межах якої ілюстратори та дизайнери з усього світу створюють авторські інтерпретації літер українського алфавіту для збору коштів і популяризації нашої культури [44], — наочно ілюструють, як різними способами візуалізації дизайнери намагаються передати складні смисли. У таких ініціативах буква перестає бути суто графічним знаком, а стає майданчиком для художнього експерименту, де шрифт взаємодіє з міфологічним чи фольклорним образом. Це підтверджує, що в основі будь-якої сучасної графічної практики має лежати глибоке розуміння семантики зображення. Як зазначають дослідники Університету Грінченка, дизайн сучасної книги — це багатопланове поєднання форми та змісту, де ілюстрація виступає не лише прикрасою, а й ключовим елементом візуальної розповіді, що формує досвід читача [3, с. 312].

Сучасні методи стилізації неможливо розглядати поза контекстом авангардних зрушень початку ХХ століття, які заклали фундамент для подальшого розвитку графіки. Віктор Сидоренко наголошує, що шлях українського візуального мистецтва — це безперервна трансформація від описовості до складних концептуальних систем [38, с. 45]. Основоположники національного дизайну, зокрема Георгій Нарбут, визначили ті принципи, на яких

тримається сучасна школа: поєднання високої технічної культури з глибоким знанням орнаментики та шрифтової побудови [5]. Нарбутівська «Українська абетка» залишається недосяжним взірцем того, як літера може стати самостійним художнім світом, сповненим символізму [30, с. 12].

Сучасна ілюстрація продовжує цей вектор, використовуючи штрих для створення психологічної напруги та образної глибини. Використання кулькової ручки як професійного медіума дозволяє досягти деталізації, притаманної класичній гравюрі, водночас зберігаючи безпосередність і швидкість виконання роботи. Це дозволяє митцеві бути мобільним, працювати поза межами академічної майстерні, але при цьому створювати роботи, які мають високу художню цінність. Малювання в такому режимі стає формою щоденної інтелектуальної практики, де кожен аркуш фіксує еволюцію авторського стилю і його взаємодію з навколишнім світом.

Аналіз актуальних методологічних підходів підтверджує, що попри потужний технологічний тиск, традиційна рукотворність залишається фундаментом графічного мистецтва. Поєднання ідей Ю. Палласмаа щодо втіленої мудрості [48, р. 132], Р. Сеннетта щодо етики майстерності [49, р. 114] та Т. Інголда щодо природи лінії [47, р. 118] дозволяє вибудувати нову стратегію творчості в епоху цифрових трансформацій. Малювання від руки в часи домінування штучного інтелекту стає способом маніфестації творчої лабораторії митця, де кожна лінія є результатом свідомого вибору та фізичного зусилля [37].

Адаптація графіки до вимог сучасного дизайну вимагає вибору засобів виразності. Використання кулькової ручки дозволяє досягти деталізації, що стає базою для цифрової обробки та інтеграції малюнка в макет абетки. Така взаємодія матеріального та віртуального забезпечує створення унікального продукту, який поєднує автентичність ручної праці з функціональністю новітніх технологій. Це дозволяє втілити замисел на професійному рівні, забезпечуючи життєздатність фольклорного образу в інтенсивному графічному просторі, де технічна культура автора стає гарантом якості його майбутнього об'єкта дизайну [42].

1.4 Дослідження аналогів

У процесі формування візуальної стратегії було проведено компаративний аналіз трьох аналогів. Основним теоретичним та практичним фундаментом для проєкту визначено «Українську абетку» Георгія Нарбута (1917–1919 рр.). Аналіз цього доробку через призму досліджень М. Філевича [23] та П. Білецького [5] дозволив виокремити ключові принципи архітекtonіки книги [45]. У виданні 2020 року [30], що базується на оригінальних ескізах, простежується унікальний метод композиційної побудови аркуша, де кожна ілюстрація є цілісною мізансценою. Як зазначає П. Білецький [5], предмети побуту, архітектурні деталі та персонажі Нарбута вписані в сюжет, що виглядає максимально переконливо та «життєво», попри фантастичність окремих образів.

Опрацювання матеріалів ресурсу «Support Your Art» [45] підтвердило тезу про те, що Нарбут створював не лише книгу, а графічний всесвіт, де шрифт та зображення є неподільним цілим. В авторському проєкті «Абетки українського фольклору» було прийнято рішення трансформувати нарбутівський принцип: замість наповнення кадру багатьма предметами, акцент зміщено на гіпердеталізацію одного персонажа. Відтак, запозичено сам підхід до «сюжетності» — герої проєкту не існують у вакуумі; вони вписані у середовище, яке базується на етнографічних деталях, що робить ілюстрацію «справжньою».

Другим аналогом, що став підґрунтям для деконструкції традиційного жанру, було визначено доробок Едварда Горі, а саме його знакову абетку «The Gashlycrumb Tinies; or, After the Outing» (1963) [46]. Цей твір розглядається як радикальний приклад «дорослої» абетки, що межує з естетикою макабру та свідомою творчою провокацією. Горі порушив соціальні табу свого часу, використавши традиційно дитячий за формою формат для послідовного опису фатальних випадків із дітьми, що зробило його роботу культовою в історії світової графіки. Для авторського проєкту досвід Горі є важливим як приклад концептуальної сміливості у виборі «темної» тематики, а також використання жорсткого перехресного штрихування (див. Додаток А, рис. А.3–А.4). Було

встановлено, що така манера малювання потребує високої точності лінії та особливої дисципліни штриха.

Третім вектором дослідження та важливим сучасним орієнтиром визначено серію концептуальних абеток-енциклопедій творчої майстерні «Аграфка» (Романа Романишин та Андрій Лесів), зокрема видання «Шептицький від А до Я» [41] та «Франко від А до Я» [40] (див. Додаток А, рис. А.5–А.8). Аналіз цих об'єктів дозволив встановити, що сучасна абетка трансформувалася у складний формат інтелектуального ребуса, де зображення кодує сенси через багатосарові візуальні метафори.

Видання «Шептицький від А до Я» [41] було опрацьовано як зразок побудови «візуальної енциклопедії особистості», де кожна літера стає ключем до певного аспекту життя чи філософських поглядів постаті. Встановлено, що використання обмеженої графічної палітри та поєднання символічних знаків із текстурами дозволяє досягти розкриття теми без прямолінійної розповіді.

Дослідження видання «Франко від А до Я» [40] дало змогу виокремити метод «візуального монтажу», де постать класика розкривається через систему знакових атрибутів, побутових деталей та символів, що формують цілісну оповідь. Встановлено, що дизайнери використовують складну ритміку плям і ліній, що створює ефект нелінійного читання. Цей підхід став підтвердженням того, що формат абетки є ідеальним інструментом для деконструкції міфологічного образу. Як «Аграфка» вводить глядача у життя героїв, так і в «Абетці українського фольклору» було обрано шлях розкриття персонажів через їхні специфічні звички, оточення та історії, зафіксовані у відповідних джерелах.

Звернено увагу на специфіку взаємодії тексту та графіки у цих виданнях. Було проаналізовано, як текстовий масив інтегрується у площину ілюстрації, стаючи її органічним продовженням або композиційним акцентом. Зокрема, у книзі «Франко від А до Я» [40] шрифт працює як графічний елемент, що підтримує загальну динаміку аркуша. Цей досвід було імплементовано у розробку авторських розворотів: фрагменти текстів Коцюбинського, Короліва-Старого чи Нестайка інтегруються безпосередньо у візуальну структуру (наприклад, текст у

вікні в ілюстрації з Бабаєм), що візуально підкріплює сюжет і створює ефект синергії дизайну та літератури [34].

Здійснений аналіз доводить, що методологія студії «Аграфка» базується на відмові від спрощеної ілюстративності на користь інтелектуального дизайну, що вимагає від глядача тривалого споглядання та дешифрування, це повністю корелюється з авторською позицією щодо популяризації фольклору через складні та деталізовані образи. Встановлено, що поєднання такої концептуальної глибини з авторською технікою *Biro art* дозволяє створити продукт, що відповідає актуальним тенденціям сучасного книжкового проектування, де книга є не лише джерелом інформації, а й самодостатнім артефактом.

Висновки до розділу 1

Узагальнення результатів теоретичного дослідження дозволяє сформулювати низку висновків, що визначають концептуальні засади візуалізації фольклорного образу в сучасному графічному дизайні.

По-перше, встановлено, що сучасна ілюстрація трансформується у засіб концептуальної інтерпретації спадщини, де авторське бачення домінує над документальною точністю. Такий підхід дає змогу створювати актуальний графічний продукт, який транслює етнічну самобутність через нові візуальні образи, затребувані у сучасному медіасередовищі. Це дозволяє ілюстраторові виступати як автору власного наративу, що відповідає викликам сьогодення, зберігаючи при цьому фундамент традиційної культури [14].

По-друге, аналіз специфіки фольклорного образу довів, що систематизація міфологічного матеріалу дозволяє об'єднати різні художні підходи у цілісну структуру. Специфіка відтворення персонажа передбачає проєктування навколо нього окремої візуальної екосистеми, де взаємодія чорної плями і білого тла аркуша стає відображенням міфологічного дуалізму. Чіткий штрих у цьому контексті символізує акт творення образу з хаосу [6]. Виокремлення «візуальних маркерів» та розробка «графічного паспорта» кожного героя дозволяють окреслити межі стилізації, не втрачаючи унікальної пластики та індивідуальних

рис фольклорних постатей. Перехід до «культуротворчої регенерації» образу забезпечує актуалізацію першоджерельної символіки відповідно до вимог новітньої візуальної мови [38].

По-третє, методологічні пошуки підтвердили, що попри потужний технологічний тиск, традиційна рукотворність залишається фундаментом графічного мистецтва. Поєднання філософських ідей щодо втіленої мудрості, етики майстерності та природи лінії дозволяє вибудувати нову стратегію творчості в епоху цифрових трансформацій [44; 48; 49]. Малювання від руки в часи домінування штучного інтелекту стає способом маніфестації творчої лабораторії митця, де кожна лінія є результатом свідомого вибору та фізичного зусилля [37]. Незворотність штриха, тактильність матеріалу та аура оригінального твору формують цінність, яку неможливо замінити алгоритмічною швидкістю. Ручний малюнок, навіть після оцифрування та дизайнерської редукції, залишається носієм живої енергії автора, перетворюючи графіку на візуальне свідчення людської присутності в технологічному світі.

По-четверте, на основі компаративного аналізу видань Г. Нарбута, Е. Горі та майстерні «Аграфка» обґрунтовано доцільність використання формату концептуальної абетки як ефективного інструменту для візуальної деконструкції міфологічних образів. Дослідження графічного досвіду аналогів дозволило визначити оптимальні принципи взаємодії шрифту й ілюстрації, що заклало художньо-методологічну основу для побудови авторського всесвіту «Абетки українського фольклору».

Таким чином, сформований теоретичний фундамент дозволяє стверджувати, що успішна реалізація графічного проєкту залежить від гармонійного поєднання глибинного аналізу першоджерел, психологічної гуманізації образу та безкомпромісного вибору художніх технік, що забезпечують авторську автентичність продукту.

РОЗДІЛ II

РОБОТА НАД ПРОЄКТОМ «АБЕТКА УКРАЇНСЬКОГО ФОЛЬКЛОРУ»

2.1 Обґрунтування ідеї

Процес розробки концепції кваліфікаційного проєкту пройшов через кілька етапів творчого пошуку, що було зумовлено прагненням до максимальної автентичності та змістовної глибини візуального образу. Початковий задум, що полягав у створенні серії ілюстрацій до легенд про дерева, було трансформовано в ході опрацювання фольклорних джерел [9; 10; 11]. Встановлено, що більшість дендрологічних міфів у художній літературі мають обмежений сюжетний потенціал, де дерево виступає переважно статичним об'єктом для перевтілень або декоративним помічником чи сховком. Відсутність цілісних наративів щодо цієї теми підштовхнула до зміни вектору дослідження у бік демонологічного пантеону, що дозволяє глибше розкрити автентичні фольклорні мотиви [37].

Ключовим фактором у виборі формату абетки став досвід професійної діяльності медіатором на виставці «Ukraine Wow» (2025 р.), де окрім культурного надбання Українського мистецтва та найрізноманітнішої спадщини було представлено більшу частину «Української абетки» Георгія Нарбути [5; 30]. Багаторазове споглядання цього графічного витвору дозволило проаналізувати її як складну систему «мікровсесвітів». Додатковим імпульсом стало відвідування виставки «Ілюстротека 2026» у Мистецькому Арсеналі, де було продемонстровано сучасні способи розвитку нарбутівських традицій [19]. На основі аналізу першої експозиції було прийнято рішення про створення авторської «Абетки українського фольклору», яка б базувалася на принципі деталізації та деконструкції усталених візуальних стереотипів [16], а вже друга експозиція лише закріпила бажання далі рухатись у цьому напрямку.

Важливим етапом проєктування стала методологія формування текстової бази. Було встановлено, що для створення «живого» візуального образу необхідно використовувати фрагменти з художніх та етнографічних творів, які розповідають історію життя персонажа. Весь масив джерел було структуровано за чотирма напрямками:

- **Гуцульський міфологічний цикл** (на основі повісті М. Коцюбинського «Тіні забутих предків» [33]). Обрано тексти для Арідника (с. 41), Нявки (с. 70), Чугайстра (с. 74) та Щезника (с. 7).
- **Етико-гуманістичний цикл** (за збіркою В. Короліва-Старого [23]). Обрано описи Водяника (с. 41), Домовика (с. 59), Потерчат (с. 34) та Хухи-Моховинки (с. 22).
- **Етнографічна першооснова** (праці В. Гнатюка [4; 12]). Використано фрагменти для Лісовика [12, с. 111] та Упиря [18, с. 65], що базуються на безпосередніх записах народних вірувань.
- **Авторська літературна казка**. Використано твори Лесі Українки [42] для образу Оха та В. Нестайка [39, с. 124] для Бабая.

Особлива увага була приділена концептуальному маніфесту проєкту — боротьбі зі «стерилізацією» фольклорного образу в сучасному культуротворчому процесі [14]. Леся Українка в «Лісовій пісні» (1911) здійснила першу масштабну «літературну реформацію» фольклорного образу. Мавка тут — втілення абсолютної свободи та високої духовності, вона прагне «мать живую душу», що робить її трагічною постаттю, це також про біль перетворення і неможливість поєднання двох світів без самопожертви. Леся Українка описує її мінливою: вона міняє вбрання залежно від пори року, її очі «міняються» від вогню до глибокої темряви, це символ самої природи, яка може бути лагідною, але лишається непізнаною. У той самий час було проаналізовано тенденцію до спрощення міфологічних постатей у масовій культурі, зокрема, у мультфільмі «Мавка. Лісова пісня». Встановлено, що «вигладжений» образ Мавки нівелює первісний зміст міфу — Мавка стає «Берегинею лісу». Її функція зміщується з екзистенційної (пошук душі) на героїчну (порятунок лісу від загарбників). Зелене волосся,

магічні візерунки на обличчі, ідеальна шкіра, все це нагадує більше героїню фентезійних відеоігор аніж духа лісу. Себто образ, створений для мерчу та дитячого сприйняття, а не для популяризації української міфології чи бодай наближеності до оригінального твору Лесі Українки. На противагу цьому, для літери «Н» у проєкті було обрано образ Нявки. Спираючись на текст М. Коцюбинського [33, с. 70], гуцульський фольклор, та етнографічні розвідки Г. Булашева [6; 18], було візуалізовано істоту, чия фізична незавершеність є ключовим маркером її хтонічної природи. У Коцюбинського Нявка — це небезпечна містична сила, «тінь», яка з'являється Іванові в образі його загиблої Марічки, це трагедія кохання, а трагедія втрати розуму і смертельного тяжіння потойбіччя. Нявка не хоче мати душу — вона хоче забрати живу людину у свій світ.

На основі проведеного аналізу джерел і творчого пошуку було сформовано основну концепцію проєкту. Вона полягає у створенні авторського мистецького видання у форматі абетки, що має на меті відродити автентичні образи української демонології і спровокувати читачів на власні дослідження у цій сфері.

Головна ідея проєкту базується на принципі «міфологічного реалізму»: відмові від спрощення фольклорних персонажів, що притаманне сучасній масовій культурі. Концепція передбачає повернення до «хтонічного» коріння міфу, де природа та її духи постають здебільшого небезпечними, таємничими та багатогранними силами проте не викликають істинного жаху, а подекуди навіть видаються зовсім добрими попри свої не надто людські наміри.

Цільова аудиторія проєкту визначена як підлітки та дорослі, що цікавляться національною ідентичністю і міфологією, це зумовило вибір деталізованої графічної мови, що вимагає довшого споглядання.

2.2 Візуальна мова проєкту та стилізація персонажів

Художньо-стилістичне рішення кваліфікаційного проєкту «Абетка українського фольклору» базується на синтезі традиційної графічної культури та авторської інтерпретації техніки Viro art (графіка кульковою ручкою). Візуальна мова видання була сформована як свідомо альтернатива цифровій ілюстрації, що

дозволило втілити принципи «мислячої руки» [48] та підкреслити автентичність кожного міфологічного образу.

Вибір інструментарію був зумовлений пошуком особливої «графічної авторитетності» лінії [50]. Для реалізації проєкту було обрано дві моделі кулькових ручок з різними фізико-оптичними властивостями. Перший тип інструменту — тонка ручка із м'якою подачею чорнила — використовується для опрацювання мікродеталей та створення високої щільності наповнення композиції. Другий тип — ручка з наближеним до сірого відтінком та маслянистою основою — застосовується для моделювання великих площин.

Методологія накладання штриха передбачає багат шаровість: початкове заповнення площини «сірим» відтінком з подальшим перекриттям темнішими, гострішими штрихами тоншої ручки. Такий підхід дозволяє досягти глибинної тональної розтяжки, що була б неможливою при використанні лише одного інструмента. Масляниста текстура чорнила сприяє плавності ліній, що корелюється з теоретичними засадами Т. Інголда щодо природи лінії як результату фізичного руху та зусилля [49].

Матеріальною основою проєкту обрано білий гладкий папір для креслення щільністю 180–190 г/м². Вибір гладкої фактури є стратегічним: на відміну від матових або рельєфних поверхонь, такий папір мінімізує розтирання маслянистого чорнила, що дозволяє зберігати чистоту ілюстрації при екстремальній деталізації, забезпечуючи збереження рукотворності твору, про яку писав В. Беньямін [1], та підкреслює майстерність ручної праці [49].

Центральною концептуальною засадою візуальної мови проєкту є відмова від реалізму. Встановлено, що прагнення до фотографічної достовірності у зображенні міфологічних істот суперечить самій природі фольклору. Для автора проєкту реалізм є синонімом пошуку ідеальності, тоді як концепція «Абетки» базується на унікальності неідеального світу.

Стилізація персонажів здійснюється через призму декоративної деталізації. Образи, що за джерелами мають антропоморфні риси, наділяються виразною людською анатомією та мімікою, проте їхня фактурна обробка перетворює їх на

графічні символи, а не на реальних істот. Ефемерні та прозорі сутності опрацьовуються через специфічну фактуру штриха, що створює ефект візуальної вібрації. Навіть такі однотипні елементи, як кучеряве волосся, стилізуються індивідуально для кожного персонажа, що підкреслює їхній характер.

Відмова від багатоколірності на користь монохромної гами зумовлена бажанням сфокусувати увагу глядача на складній візерунковій структурі композиції. Колір у проєкті не є декоративним наповнювачем, а виступає як функціональний акцент. Встановлено, що надмірна колористика могла б нівелювати графічну щільність *Biro art*.

Єдиним хроматичним акцентом у виданні визначено червоний колір, який використовується виключно для літери та заголовку на титулі. Таке рішення перегукується з ілюстраціями Г. Нарбути 1919 року, де колір відігравав важливу композиційну роль. Червона літера стає візуальним «якорем» розвороту, відокремлюючи структурний елемент абетки від ілюстративного полотна. Цей же колористичний принцип використано в оформленні форзацу та нахзацу (див. Додаток Б, рис. Б.2; рис. Б.3), які презентують повну модель алфавіту, написаного акцентним шрифтом *Narbut Abetka*: форзац виконано в активному червоному кольорі як символ початку розповіді, а нахзац — у чорному, що завершує міфологічний наратив.

Цілісність видання підкреслює художнє вирішення обкладинки (див. Додаток Б, рис. Б.1), де головним елементом ілюстрації виступає стовбур дерева, у текстуру якого на корінці вписано назву книги. На лицьовому боці назву розташовано аркою, а з нижнього правого кута виростає менше дерево калини на якому розміщено всі літери абетки так, аби вони утворювали схожість із плодами, ягодами. Рамування сюжету у верхньому кутку завершує павутина, а на звороті обкладинки цю роль бере на себе третє дерево. Наскрізний зв'язок із внутрішніми розворотами забезпечують введені в оформлення фігури дрібних лісових духів у грибних капелюшках, один із яких сидить на пеньку, створюючи пряму візуальну відсилку до образу Оха. Принципи побудови простору обкладинки стали основою і для розробки внутрішнього макета книги, де кожне графічне полотно

підпорядковане єдиній драматургії сприйняття сюжету. Робота над кожною ілюстрацією розпочинається з пошуку об'єкта-«входу», через який глядач починає сприйняття сцени. Композиційна рівновага досягається через зіставлення об'єктів різних масштабів, що створює відчуття глибини простору без використання прямих перспективних скорочень.

Додавання тексту в ілюстративне поле застосовано для посилення візуальної єдності розвороту. Це простежується у таких образах:

- В ілюстрації до літери «Б» (Бабай) текст інтегровано у площину вікна, що візуально підкріплює сюжет про персонажа, який боїться власного відображення.
- В ілюстрації до літери «Л» (Лісовик) текст вписується у ритміку гілля дерев.

Важливою вимогою до композиції є збереження «повітря» навколо тексту та літери. Простір довкола шрифтових масивів залишається чистим, щоб уникнути композиційних конфліктів із насиченим фоном, що дозволяє зберегти читабельність автентичних текстів та водночас насолодитися графічною складністю малюнка. Такий підхід до компоновання розворотів демонструє спадковість нарбутивської традиції архітектонічної цілісності аркуша.

Створення «хмар» та інших атмосферних явищ без чіткого контуру, виключно через накопичення штрихів, дозволяє передати об'єм та містичний настрій, не наближаючи зображення до ілюзорного реалізму, підтверджуючи, що ілюстрація в проєкті є самодостатнім графічним всесвітом, де техніка штриха є головним інструментом побудови наративу.

Кожна ілюстрація «Абетки» розглядається як складна багатофігурна композиція, де персонаж взаємодіє із середовищем, предметами побуту та іншими істотами. Це дозволяє уникнути статичності та перетворює кожен літеру на розгорнуту візуальну новелу.

Арідник (літера «А») (див. Додаток Б, рис. Б.5). Композиція побудована на принципі вертикальної динаміки. Арідник постає як володар небесних стихій, виринаючи з хмари у центрі розвороту. Його функція деміурга підкреслена

сюжетом: він тримає вівцю, з якої іде дощ, що візуалізує метафору «вівці-хмари». Ліворуч, навколо літери «А», пасуться вівці, частина яких на вершині гори перетворюється у небесні хмари, створюючи циклічність композиції. Праворуч ліс на передньому плані та сова на сосні врівноважують простір, додаючи йому глибини та містичної настороженості.

Бабай (літера «Б») (див. Додаток Б, рис. Б.6). Це одна з найдеталізованіших ілюстрацій, де Бабай займає домінуючу позицію. Стилзація одягу через традиційну гуню та віник із гілля у волоссі підкреслює його архаїчність. Композиція тримається на внутрішньому конфлікті: рука Бабая тягнеться до ліжка сплячого хлопчика, але захисний механізм дому (кіт, що кусає руку) зупиняє агресію. Етнографічна достовірність передана через інтер'єр: полиця з косівською керамікою (гличик, банячок), рушник, ложка. Трави, що сушаться на балках, та павутиння у волоссі персонажа створюють відчуття «застиглого часу», в який ідеально вписується текст у площині вікна.

Водяник (літера «В») (див. Додаток Б, рис. Б.7). Образ втілює ідею симбіозу міфічної істоти та фауни. Водяник подорожує верхи на гігантському сомі, тримаючи його за вуса, що підкреслює його статус господаря вод. Динаміка передана через рух косяка дрібних риб. Нижня частина композиції акцентована на текстурах: піщане дно, водорості та повалені затонулі дерева, з-під яких за персонажем спостерігають риби. Використання маслянистої ручки дозволило передати ефект «товщі води» через нашарування штрихів.

Домовик (літера «Д») (див. Додаток Б, рис. Б.8). Центром ілюстрації стає піч — сакральний центр української хати, оздоблений плитами косівської кераміки. Домовик зображений у стані спокою після праці, з рогачем у руках. Деталізація побуту (миска молока як підношення, стоси тарілок, віник) підкреслює гармонію між духом та господарями. Тут *Viro art* працює на передачу теплих фактур вовни та глини, створюючи відчуття захищеного простору.

Лісовик (літера «Л») (див. Додаток Б, рис. Б.9). Візуальна метафора «заплутаних стежок». Лісовик буквально тримає обидві дороги в руках, перекручуючи їх, що візуалізує його здатність збивати зі шляху. Стилзація

персонажа як частини лісу підкреслена грибами, що ростуть безпосередньо на його волоссі. Його незадоволений вираз обличчя контрастує з пластикою лісових хащів, де розмиваються контури фігури.

Нявка (літера «Н») (див. Додаток Б, рис. Б.10). Сюжет базується на прихованому жаху, що ховається за красою. Нявка сидить навприсядки біля озера, милуючись своїм ідеальним відображенням. Композиція дозволяє глядачеві одночасно бачити її прекрасне обличчя у воді та нутрощі зі спини. Вітер, що розвіює волосся, оголює «криваву дірку», а цікаві риби, що визирають із води, підсилюють трагізм ситуації через контраст невинної цікавості та природної аномалії.

Ох (літера «О») (див. Додаток Б, рис. Б.11). Робота з багаторівневим простором: земна поверхня та підземне царство під пеньком. Використання драбини як засобу комунікації між світами додає сюжету іронії. Царство Оха наповнене кристалами, що дозволило продемонструвати техніку передачі заломлення світла ручкою. Шапка з мухомора та безкінечна борода, що сягає низу пенька, роблять Оха органічним продовженням лісового рельєфу, по якому повзуть мурахи.

Потерчата (літера «П») (див. Додаток Б, рис. Б.12). Ілюстрація побудована на передачі психологічного стану страху. Сюжет із п'яним дяком, що застряг у болоті, поданий через нічну панораму трясовини. Потерчата зображені не як агресори, а як рятівники, проте дяк сприймає їхні вогники як нечисту силу. Робота з освітленням у *Biro art* тут досягає піку: темне болото протиставляється ефемерним, сяючим фігурам потерчат.

Упир (літера «У») (див. Додаток Б, рис. Б.13). Класичний готичний сюжет із фольклорним забарвленням. Упир у центрі ловить мишу, що акцентує на його хижій природі. Тло розвороту — нічний ліс та гора, де збираються інші упирі під повним місяцем. Контраст між деталізованим переднім планом (упир та миша) і силуетним заднім планом (гора, місяць) створює відчуття тривожного очікування.

Хуха-Моховинка (літера «Х») (див. Додаток Б, рис. Б.14). Найбільш тендітна та ідилічна композиція. Моховинка на дереві з метеликом на руці втілює мікросвіт лісу. Взаємодія з білкою та іншою хухою, що кличе її знизу, створює відчуття живої, наповненої екосистеми. Тут штрих максимально м'який, що підкреслює «пухнасту» природу персонажів.

Чугайстер (літера «Ч») (див. Додаток Б, рис. Б.15). Динамічна, майже танцювальна композиція. Чугайстер, що танцює з деревом, займає центральне місце. Ефект руху підсилюється заднім планом, де візок із конем та собакою хутко зникають удалечінь. Це протиставлення стихійної енергії духа та людського поспіху створює цікавий змістовий акцент.

Щезник (літера «Щ») (див. Додаток Б, рис. Б.16). Фінальний акорд абетки — свято музики. Щезник на камені, що грає на флюярі, оточений тваринами (цапи, зайці, пташка на гілці), які танцюють під його мелодію. Спляча лисиця під деревом на фоні додає сцені спокою та гармонії.

2.3 Дизайнерське вирішення книжкового видання

Дизайнерське вирішення авторського видання «Абетка українського фольклору» базується на принципах функціональної естетики та архітектонічної цілісності, що продовжує традиції української книжкової графіки початку ХХ століття. Основним завданням етапу проектування стало створення гармонійного середовища для взаємодії деталізованої графіки *Biro art* та автентичних фольклорних текстів.

Для проєкту обрано авторський формат сторінки 140×200 мм (вертикальної орієнтації). Такий вибір зумовлений тим, що пропорція сторін тут становить 1:1.43, що відповідає майже кишеньковому формату і дозволяє досягти особливого відчуття камерності, перетворюючи процес перегляду на близьке спілкування з міфологічним світом. Повна видавнича модель книги розрахована на репрезентацію всього українського алфавіту і становить 74 сторінки (37 фізичних аркушів). Цей обсяг включає 6 сторінок елементів початкового апарату та допоміжних елементів (авантитул, титульну сторінку, зворот титулу, вступна

частина), блок абетки з 33 літер, де кожна отримує повноцінний художній розворот (66 сторінок), та фінальні сторінки з випускними даними.

Зважаючи на те, що кожен розгорт видання є проілюстрованим для нього передбачено використання цупкого офсетного паперу підвищеної щільності (160–200 г/м²), що дозволяє виконувати двосторонній друк. За такої щільності паперу товщина книжкового блока становить 12 мм, що безпосередньо вплинуло на розрахунок розгорнутої обкладинки. Технічні параметри макета обкладинки становлять: ширина — 296 мм (розрахунок: 142 мм четвертої сторінки обкладинки + 12 мм корінця + 142 мм першої сторінки обкладинки), висота — 206 мм. Для технологічного процесу виготовлення палітурки закладено вільоти на обріз по 15 мм з усіх чотирьох боків.

Практична частина кваліфікаційної роботи представлена у вигляді серії цифрових візуалізацій (мокапів), скомпонованих на презентаційному планшеті формату А0 (див. Додаток Б, рис. Б.17). Експозиційна структура видання була оптимізована до 16 ключових розгортів, цей обсяг охоплює обкладинку, форзац, нахзац, титульну сторінку та 12 сюжетних розгортів із фольклорними персонажами, що репрезентує розроблену систему візуально-текстових зв'язків і загальну концепцію книги.

Композиційна побудова кожного розвороту базується на чітко визначених полях, що забезпечують «дихання» макета:

- Верхнє поле: 20 мм;
- Нижнє поле: 25 мм;
- Внутрішнє поле (корінець): 16 мм;
- Зовнішнє поле: 22 мм.

Важливим елементом організації текстових масивів є використання базової сітки документа (Baseline Grid) з кроком, що відповідає інтерліньяжу основного тексту. Це дозволяє досягти ефекту «лінійної тиші» — повної відповідності рядків на лівій та правій сторінках розвороту.

Типографія проєкту виконує не лише інформаційну, а й ідейно-художню функцію [4]. Основним шрифтовим акцентом обрано гарнітуру Narbut Abetka. Це

цифрова версія шрифту, розроблена Геннадієм Заречнюком у 2001 році на основі графічної спадщини Георгія Нарбута. Використання цього шрифту є свідомою апеляцією до національної візуальної ідентичності, закладеної майстром у 1917–1919 роках, це дозволяє поєднати модерністські пошуки Георгія Нарбута з сучасними видавничими можливостями. Шрифт Narbut Abetka зберігає в собі дух українського бароко, водночас залишаючись актуальним у контексті новітнього графічного дизайну. Кожна літера у цьому накресленні сприймається як повноцінний графічний символ, що має власну вагу та характер.

Шрифтова ієрархія проекту вибудована на основі чіткого розподілу візуальних ролей, де домінуючу позицію посідає акцентна літера. Виконана шрифтом Narbut Abetka кеглем 190 пунктів, вона розташовується у нижньому лівому кутку розвороту, створюючи потужний візуальний якір для глядача. Використання червоного кольору для літери, що є єдиним хроматичним акцентом у всьому виданні, дозволяє чітко виокремити її як головний структурний елемент абетки.

Логічним переходом від абстрактного символу до конкретного імені героя слугує назва персонажа, що виконує роль підзаголовка. Вона написана тією ж гарнітурою Narbut Abetka, проте зі значно меншим кеглем у 17 пунктів. Таке рішення забезпечує шрифтову єдність заголовного комплексу та водночас вибудовує зрозумілу ієрархію сприйняття інформації.

Для верстки основного масиву тексту обрано шрифт Garamond Regular кеглем 11 пунктів. Вибір цієї антикви старого стилю обумовлений її високою читабельністю та класичними пропорціями, які гармонійно поєднуються з рукотворною графікою ілюстрацій. Технічні параметри блоку передбачають використання оптичного кернінгу та інтерліньяжу в 14 пунктів, що створює оптимальну щільність тексту. Вирівнювання за лівим краєм, так звані «прапорцем», підкреслює сучасність дизайну та полегшує сприйняття фрагментованих фольклорних записів, роблячи читання більш природним.

Проектом передбачено динамічну верстку. На відміну від класичних абеток зі сталим розташуванням елементів, у даному виданні блок тексту (назва

персонажа + уривок) не має фіксованого місця. Текст та ілюстрація взаємодіють композиційно: залежно від сюжету малюнка, текстовий масив може розташовуватися над літерою або в інших частинах розвороту.

Таке рішення має на меті підтримання постійного інтересу читача до споглядання. Встановлено, що варіативність композиції стимулює глядача до тривалого вивчення деталей ілюстрації, не дозволяючи погляду «звикнути» до одноманітної сітки. Текст інтегрується в графічне поле, стаючи частиною сюжету (наприклад, у вікні Бабая або серед гілля Лісовика), проте навколо шрифтових блоків завжди зберігається необхідний вільний простір («повітря») для запобігання композиційним конфліктам.

Титульна сторінка побудована на принципі центральної симетрії (див. Додаток Б, рис. Б.4). Слово «АБЕТКА» виділено червоним кольором (кегель 48 пт), тоді як решта назви виконана чорним шрифтом Narbut Abetka (кегель 37 пт). Інформаційний блок (Київ, Видавництво, 2026) виконано шрифтом Garamond (кегель 10 пт).

Висновки до розділу 2

У другому розділі було проведено комплексне обґрунтування практичного етапу реалізації проєкту «Абетка українського фольклору». Дослідження дозволило простежити шлях від формування авторського задуму до цілісного дизайнерського втілення видання. Встановлено, що концептуальною платформою проєкту став «міфологічний реалізм», який через деконструкцію автентичних джерел [12; 23; 24; 18; 34; 42] та аналіз досвіду видатних графіків, зокрема Г. Нарбути [33; 45], Е. Горі [50] та майстерні «Аграфка» [41; 40], дозволив відродити образи української демонології, уникаючи сучасної декоративної спрощеності.

Обґрунтовано вибір техніки *Vigo art* як інструменту втілення авторської філософії неідеальності та рукотворності світу [48; 49]. Через методику багат шарового штрихування кульковою ручкою було розроблено художню інтерпретацію 12 персонажів, де кожна візуальна фактура — від «кам'яної» плоти

Арідника до «шовкової» вовни Хухи — працює на розкриття характеру через екстремальну мікродеталізацію. Свідома відмова від ілюзорного реалізму на користь авторської стилізації дозволила перетворити ілюстрацію на самодостатній візуальний всесвіт, що спонукає глядача до інтелектуального дешифрування образів [50; 47].

Дизайнерське вирішення видання у вигляді 16 концептуальних розворотів формату 280×200 мм, адаптованих для презентаційного планшета А0, підтвердило ефективність обраної модульної сітки та динамічної верстки. Шрифтова ієрархія, побудована на синергії акцентної гарнітури Narbut Abetka та класичної антикви Garamond підкреслила етнічну самобутність проєкту та забезпечила цілісність усього макета. Впровадження єдиного червоного акценту на літері структурувало графічний простір, врівноважуючи насичену монохромну деталізацію. Результатом роботи став завершений графічний артефакт, що демонструє цілісність художньої мови, технологічну послідовність та професійне володіння інструментарієм сучасного книжкового проєктування

ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційної роботи було розроблено авторське видання «Абетка українського фольклору», що стало підсумком комплексного художньо-проектного дослідження. На основі отриманих результатів сформульовано наступні висновки:

Досліджено стан розробленості теми та актуальні тенденції в сучасній книжковій графіці. Встановлено гостру потребу у відродженні автентичних міфологічних образів через відмову від декоративного спрощення на користь концепції «міфологічного реалізму», що базується на поверненні до «хтонічного» коріння національного міфу.

Проаналізовано творчу спадщину Г. Нарбута, Е. Горі та майстерні «Аграфка», що стало концептуальним підґрунтям для формування власної візуальної стратегії. На основі опрацювання автентичних літературних та етнографічних джерел сформовано систему з 12 персонажів української демонології, чії образи базуються на текстах М. Коцюбинського, В. Короліва-Старого, В. Гнатюка та інших.

Обґрунтовано вибір техніки **Biro art** (графіка кульковою ручкою) як основного інструмента реалізації авторської філософії «неідеальності» та рукотворності світу. Розроблена методика багат шарового штрихування дозволила створити складні графічні фактури та передати характерну для фольклору похмуру й деталізовану естетику.

Розроблено художню інтерпретацію кожного персонажа як цілісної мізансцени, де герой взаємодіє із середовищем та предметами побуту. Свідома відмова від ілюзорного реалізму на користь авторської стилізації дозволила перетворити кожен ілюстрацію на самодостатній графічний всесвіт, що спонукає глядача до тривалого споглядання.

Створено дизайнерське вирішення видання у форматі 16 розгортів (280×200 мм). Шрифтова ієрархія, побудована на поєднанні акцентної гарнітури **Narbut Abetka** та класичної антикви **Garamond**, у поєднанні з червоним

колірним акцентом на літері, підкреслила етнічну самобутність проєкту та забезпечила архітектонічну цілісність усього видавничого макета.

Систематизовано прийоми динамічної верстки для забезпечення органічної взаємодії тексту та зображення, а фінальні результати проєкту представлено у вигляді серії мокапів на презентаційному планшеті формату А0.

Опрацьовані проєктні рішення повністю відповідають поставленій меті та завданням проєкту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артюх В. В. Про деякі джерела походження поняття «аура» у Вальтера Беньяміна. *Наукові записки НаУКМА. Філософські науки*. 2007. Т. 71. С. 68–74. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/handle/123456789/2715> (дата звернення: 23.04.2026).
2. Базилевич А. Був парубок моторний: історія створення ілюстрацій. *UARTLIB*. 2017. URL: <https://uartlib.org/exclusive/buv-parubok-motorniy/> (дата звернення: 23.04.2026).
3. Балабуха Н. М., Здор О. Г., Радько К. В. Дизайн книги як проєктна робота студентів спеціалізації «Graphic Design» Університету Грінченка. *АРТ-платформа*. 2024. Вип. 1(9). С. 304–323. DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.1.9.2024.304-323>.
4. Балабуха Н., Здор О., Радько К. Літерація як засіб комунікації. Графіка літер в авторському календарі. *Вісник Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури*. 2026. № 5. С. 144–153. DOI: <https://doi.org/10.32782/naoma-bulletin-2026-5-14>.
5. Білецький П. О. Георгій Нарбут. Київ: Мистецтво, 1983. 118 с.
6. Булашев Г. О. Український народ у своїх легендах, релігійних поглядах та віруваннях. Київ: Довіра, 1992. 414 с.
7. Вабі-сабі: мистецтво простого життя. *Makhno Studio*. 2023. URL: <https://makhnostudio.com/uk/blogs/wabi-sabi-the-art-of-simple-living/> (дата звернення: 23.04.2026).
8. Войтович В. М. Генеалогія богів давньої України. Рівне: Видавець Валерій Войтович, 2007. 556 с.
9. Войтович В. М. Міфи та легенди давньої України. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2005. 392 с.
10. Войтович В. М. Українська міфологія. Київ: Либідь, 2002. 666 с.
11. Галайчук В. В. Українська міфологія. Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2016. 288 с.

12. Гнатюк В. М. Нарис української міфології. Львів: Інститут народознавства НАН України, 2000. 265 с.
13. Гніздовський Я. Малюнки. Гравюри. Скульптура. Нью-Йорк: Пролог, 1967. 178 с.
14. Гончар К. Р. Український образотворчий фольклор у сучасному культуротворчому процесі : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства. Київ, 2015. URL: https://www.mari.kyiv.ua/sites/default/files/inline-files/Avtoref_K_R_Gonchar.pdf (дата звернення: 23.04.2026).
15. Грицай А., Мельник О. Ідентифікація українських міфологічних образів у сучасному графічному дизайні. *Актуальні проблеми сучасного дизайну*. 2021. Т. 2. С. 34–36. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/18095/1/APSD2021_V2_P034-036.pdf (дата звернення: 23.04.2026).
16. Давидюк В. Ф. Первісна міфологія українського фольклору. Луцьк: Волинська обласна друкарня, 2005. 310 с.
17. Запаско Я. П. Пам'ятки книжкового мистецтва: каталог стародруків, виданих на Україні. Львів: Вища школа, 1981. 136 с.
18. Знадоби до української демонології. Т. 2, вип. 2 / зібрав В. Гнатюк // *Етнографічний збірник*. Львів: З друкарні Наукового товариства ім. Шевченка, 1912. Т. 34. 312 с.
19. Ілюстротека. Українська ілюстрація в діалозі двадцятих : матеріали виставки (Київ, Мистецький арсенал, 2 квітня – 10 травня 2026 р.) / куратори: О. Грищенко, О. Старанчук. Київ, 2026.
20. Капелька А. О. Використання штучного інтелекту під час створення графічних проєктів у сучасному дизайні. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 6. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.6.12>.
21. Котляревський І. Енеїда. Київ: Дніпро, 1969. 301 с. URL: <https://uartlib.org/exclusive/buv-parubok-motorniuy> (дата звернення: 23.04.2026).
22. Костомаров М. Слов'янська міфологія. Київ: Либідь, 1994. 384 с.
23. Королів-Старий В. К. Вибрані твори. Київ: Качало, 2023. 160 с.

24. Коцюбинський М. М. Тіні забутих предків. Київ: Знання, 2014. 192 с.
25. Кульчицька О. Л. Графіка. Альбом / упоряд. та авт. вступ. ст. А. О. В'юник. Київ: Мистецтво, 1969. 74 с.
26. Лагутенко О. А. Graphien Графіки: нариси з історії української графіки ХХ століття. Київ: Грані-Т, 2007. 86 с.
27. Лагутенко О. А. Українська графіка першої третини ХХ століття. Київ: Грані-Т, 2006. 240 с.
28. Лагутенко О. А. Українська графіка першої третини ХХ століття: загальноєвропейські тенденції та національні особливості розвитку : автореф. дис. ... д-ра мистецтвознавства : 17.00.05. Київ, 2008. 36 с.
29. Лебедева К. Еней був парубок моторний. *Бібліотека українського мистецтва*. URL: <https://uartlib.org/exclusive/buv-parubok-motorniy> (дата звернення: 28.04.2026).
30. Милорадович В. П. Українська відьма. Нариси з української демонології. Київ: Веселка, 1933. 72 с.
31. МІСТ: Мистецтво, історія, сучасність, теорія: зб. наук. праць / Ін-т проблем сучас. мистец. НАМ України. Київ: ІПСМ НАМ України, 2020. Вип. 16. 208 с. URL: <https://www.mari.kiev.ua/sites/default/files/inline-images/pdfs/MIST-16-2020.pdf> (дата звернення: 28.04.2026).
32. Назад до витоків: основоположники українського дизайну. *Telegraf.Design*. 2021. URL: <https://telegraf.design/nazad-do-vitokiv-osnovopolozhniki-ukrayinskogo-dizajnu/> (дата звернення: 28.04.2026).
33. Нарбут Г. Українська абетка та казки в ілюстраціях Георгія Нарбути / пер. укр. В. С. Бойко. Харків: Фоліо, 2020. 102 с.
34. Нестайко В. З. Дивовижні пригоди в лісовій школі: Загадковий Яшка. Сонячний зайчик і Сонячний вовк. Київ: Школа, 2022. 124 с.
35. Нечуй-Левицький І. Світогляд українського народу. Ескіз української міфології. Львів: Друкарня товариства ім. Шевченка, 1876. 80 с.
36. Овчинников В. С. Історія книги: Еволюція книжкової структури. Львів: Світ, 2005. 420 с.

37. Пустовіт В. Ю. Автентичні фольклорні мотиви: вивчення української міфології в старшій школі. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2022. Т. 33 (72). № 1. Ч. 3. С. 111–116.
38. Сидоренко В. Д. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: Розвиток візуального мистецтва України ХХ-ХХІ століть. Київ: ВХ[студіо], 2008. 188 с. URL: <https://www.mari.kiev.ua/sites/default/files/inline-images/pdfs/Sydorenko.pdf> (дата звернення: 23.04.2026).
39. Тиховська О. М. Психоаналітичне підґрунтя образів язичницьких богів в українській міфології Закарпаття. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: Філологія*. 2020. Вип. 1 (45). С. 280–285. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/9530120d-eebb-4755-a9bc-8e428e6e1695/content> (дата звернення: 23.04.2026).
40. Тихолоз Б., Тихолоз Н. Франко від А до Я / іл. Творчої майстерні «Аграфка». Львів: Видавництво Старого Лева, 2016. 72 с.
41. Ткачук Г. Шептицький від А до Я / іл. Творчої майстерні «Аграфка». Львів: Видавництво Старого Лева, 2015. 80 с.
42. Українка Леся. В дитячому крузі. Віршована казка Про Оха-чародія. Харків: Антологія, 2020. 112 с.
43. Філевич М. «Українська абетка» Георгія Нарбути. *Народознавчі зошити*. 2018. № 6 (144). С. 1506–1527. URL: <https://nz.lviv.ua/archiv/2018-6/14.pdf> (дата звернення: 23.04.2026).
44. 33 літери для України: міжнародний благодійний мистецький проєкт. *Читомо*. 2022. URL: <https://chytomo.com/dyzajnery-vsoho-svitu-interpretuvaty-mut-litery-ukrainskoi-abetky-dlia-dopomohy-ukraintsiam/> (дата звернення: 30.04.2026).
45. Нарбут! Легенда українського брендингу. *Support Your Art*. 2020. URL: <https://supportyourart.com/stories/narbut/> (дата звернення: 09.05.2026).
46. Gorey E. *The Gashlycrumb Tinies; or, After the Outing*. New York: Harcourt, Brace & World, 1963. 64 p.
47. Ingold T. *Lines: A brief history*. London; New York: Routledge, 2007. 186 p.

URL: <https://taskscape.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/03/lines-a-brief-history.pdf> (дата звернення: 30.04.2026).

48. Pallasmaa J. *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*. Chichester: Wiley, 2009. 160 p.

49. Sennett R. *The Craftsman*. New Haven & London: Yale University Press, 2008. 334 p. URL: <https://www.usc.rarar.com/IML-499/fall-2015/readings/The-Craftsman.pdf> (дата звернення: 30.04.2026).

50. The Ballpoint Pen – Drawing as authority. *Fine Art Drawing Blog*. 2016. URL: <http://fineartdrawinglca.blogspot.com/2016/02/the-ballpoint-pen.html> (дата звернення: 23.04.2026).

51. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проектна робота студентів спеціалізації графічний дизайн університету Грінченка. АРТ-платФОРМА, 2024. 9 (1). с. 304-323.

52. Белікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проекту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 4. С. 17–32.

53. Брильов С. В. Ігровий дизайн для графічних дизайнерів: структура, методика, компетенції. АРТ-платФОРМА. 2025. С. 268–281. DOI: 10.51209/platform.2.12.2025.268-281 \

54. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Трансформація образотворчого мистецтва та дизайну в умовах цифрової епохи (на прикладі Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless). *Теорія та практика дизайну*. 2026. № 2 (40). С. 327–333. DOI: 10.32782/2415-8151.2026.40.31

55. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Академічна художня школа як основа формування візуальної культури та національної ідентичності: український досвід в образотворчому мистецтві та дизайні. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2026. № 3. С. 47–51.

56. Брильов С. В., Кочубей М. С. Роль академічної школи в розвитку образотворчого мистецтва та дизайну в сучасних умовах. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2026. Вип. 97, т. 1. С. 106–111. DOI: 10.24919/2308-4863/97-1-15

57. Гаркін, П. В. Афішна тумба в історії київської реклами. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 2026. С. 64–73.
58. Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. *Арт-простір*. 2024. Вип. 4. С. 228-231.
59. Єфімов Ю.В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. Київ : КСУБГ, 2024. 120 с.
60. Єфімов Ю. В., Синявська Н. В., Рибінський Б. А. Національні кольори в рекламних макетах як елемент візуального опору та національної самоідентифікації. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 2026. С.118–123.
61. Задніпрняний Г. Т. Каліграфія–прекрасна гілка на дереві шрифтів. *АРТ-ПРОСТІР*, КУБГ, 2018. Вип. 3. с. 13-18.
62. Задніпрняний Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. *АРТ-ПРОСТІР*, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.
63. Карпов В., Сиротинська Н. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.
64. Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 4. С. 82-90.
65. Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43-53.
66. Карпов В.В. Тоталітарне мистецтво та мистецтво спротиву в Україні ХХ століття за дослідженням Олексія Роготченко. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 118-125.
67. Карпов, В. В., Лихолат, О. В., Єфімов, Ю. В., Волгін, Ю. Є., Штрамило, О. В. Розвиток ідей українського художнього авангарду першої третини ХХ століття в сучасній графіці Анни Миронової. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 2026. С. 134–147.

68. Карпов, В. В., Марченко, А. А., Мельник, М. Т. Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2026. С.173–179.
69. Корж-Радько Л. А., Радько К. В. Живописний світ натюрмортів володимир-ра радька: від академії до авангарду. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 2026. С. 176–185.
70. Кошка А. Д., Здор О. Г., Лихолат О. В. Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю (на прикладі авторського дизайну до твору Івана Франка). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 3. С. 60–69.
71. Лихолат О. В., Миронова Г. А., Єлисеєва, В. В. Сучасні тенденції в дизайні дитячої книги: від класичної ілюстрації до цифрової інтерактивності (на прикладі «Чарівника країни ОЗ»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5. С. 82–98.
72. Лихолат, О. В. Стратегічні вектори професійної підготовки магістрів графічного дизайну в Україні в контексті європейської інтеграції та технологічної трансформації. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2026. № 27.
73. Лихолат, О. В., Здор, О. Г., Безпала, М. А. Ілюстрована енциклопедія як форма візуалізації знань: на прикладі міфологічного образу дракона. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2026. (2), С. 261–276.
74. Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О.. Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 138-146.
75. Скорич, М.-Д. В., Лихолат, О. В., & Миронова, Г. А. Дизайн книжкового видання як засіб актуалізації класичної літератури в сучасному культурному просторі України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2026. С. 434–446.
76. Лихолат О. В., Миронова Г. А., Овдійчук Т. В. Дизайн бренду музичного лейблу як інструмент візуальної комунікації у цифровому музичному середовищі (на прикладі розробки бренду DM.MEDIA). *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2026. (3), С.200–211.

77. Снігур В. І. Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років : дис. ... д-ра філософії в галузі мистецтвознавства : 023. Київ, 2026. 349 с.
78. Туркотенко, П. О., Волгін, Ю. Є., & Карпов, В. В. (2026). Айдентика мотиваційного мобільного застосунку «ТТОГ». *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 139–149.
79. Штрамило, О. В., Волгін, Ю. Є., Єфімов, Ю. В., Рибінський, Б. А., & Миронова, Г. А. (2026). Типологія знаків в контексті візуального брендингу: дійсна і хибна. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 556–562.
80. Karpov V. Eidetics of the human art in the context of the neuroart // Cultural and Arts Studies of National Academy of Culture and Arts Management. Lviv-Torun, Liha-Pres, 2019. P. 117 – 133.
81. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: НАКККіМ, 2018.
82. Karpov Viktor. Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. *Studiul Artelor Şi Culturologie: istorie, teorie, practică*. 2024, nr. 1 (46). P. 103-111

1.

ДОДАТКИ
ДОДАТОК А
Аналоги та прототипи досліджуваних об'єктів

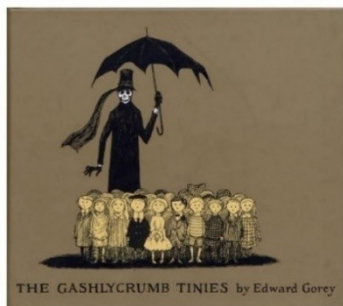


Рисунок А.1 – Фрагменти аркушів з альбому «Українська абетка» (експозиція на виставці Ukraine WOW). Фото автора, 2025 р.»



Рисунок А.2 – Г. Нарбут, аркуш із літерою «А» з альбому «Українська абетка», 1917 р. Джерело: URL: <https://www.wikiart.org/uk/georgiy-narbut/arkush-a-z-albomu-ukrayinska-abetka-1917> (дата звернення: 04.06.2026).

Продовження Додатку А



A is for AMY who fell down the stairs



B is for BASIL assaulted by bears

Рисунок А.3 – Е. Горі, обкладинка та фрагмент абетки «The Gashlycrumb Tinies», 1963 р. Джерело: Gorey E. The Gashlycrumb Tinies; or, After the Outing. New York: Harcourt, Brace & World, 1963. 64 р.



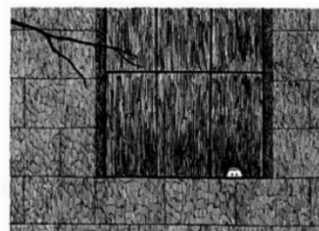
K is for KATE who was struck with an axe



M is for MAUD who was swept out to sea



L is for LEO who swallowed some tacks



N is for NEVILLE who died of ennui

Рисунок А. 4 – Е. Горі, сторінки абетки «The Gashlycrumb Tinies» (ілюстрації до літер K, L, M, N), 1963 р. Джерело: Gorey E. *The Gashlycrumb Tinies; or, After the Outing*. New York: Harcourt, Brace & World, 1963. 64 p.

Продовження Додатку А



Рисунок А.5 – Творча майстерня «Аграфка», обкладинка видання «Франко від А до Я», 2016 р. Тихолоз Б., Тихолоз Н. Франко від А до Я / іл. Творчої майстерні «Аграфка». Львів : Видавництво Старого Лева, 2016. 72 с.

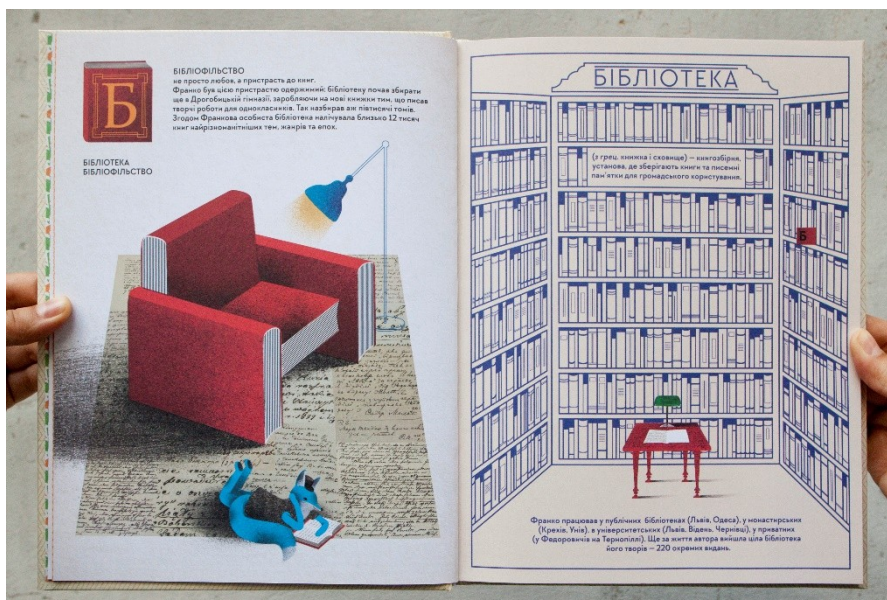


Рисунок А.6 – Творча майстерня «Аграфка», розворот «Б – Бібліотека» видання «Франко від А до Я», 2016 р. Тихолоз Б., Тихолоз Н. Франко від А до Я / іл. Творчої майстерні «Аграфка». Львів : Видавництво Старого Лева, 2016. 72 с.

Продовження Додатку А



Рисунок А.7 – Творча майстерня «Аграфка», розворот «М – Музей» з видання «Шептицький від А до Я», 2015 р. Ткачук Г. Шептицький від А до Я / іл. Творчої майстерні «Аграфка». Львів : Видавництво Старого Лева, 2015. 80 с.



Рисунок А.8 – Творча майстерня «Аграфка», розворот «Р – Родина» з видання «Шептицький від А до Я», 2015 р. Ткачук Г. Шептицький від А до Я / іл. Творчої майстерні «Аграфка». Львів : Видавництво Старого Лева, 2015. 80 с.

ДОДАТОК Б

Графічна частина проєкту «Абетка українського фольклору»



Рисунок Б.1 – Обкладинка видання «Абетка українського фольклору».

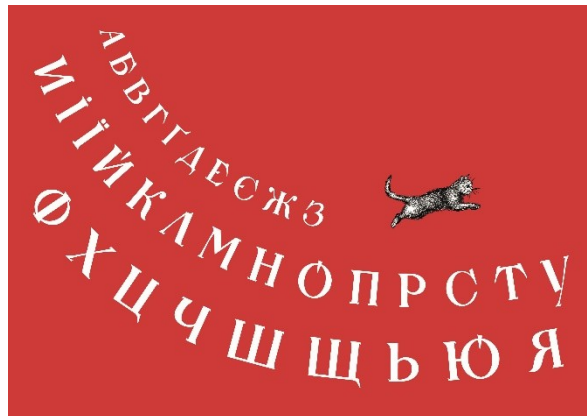


Рисунок Б.2 – Форзац видання «Абетка українського фольклору».



Рисунок Б. 3 – Нахзац видання «Абетка українського фольклору».

Продовження Додатку Б



Рисунок Б. 4 – Титульна сторінка видання «Абетка українського фольклору».



Рисунок Б. 5 – Розворот «А – Арідник» з авторського видання «Абетка українського фольклору».



Рисунок Б. 6 – Розворот «Б – Бабай» з авторського видання «Абетка українського фольклору».

Продовження Додатку Б

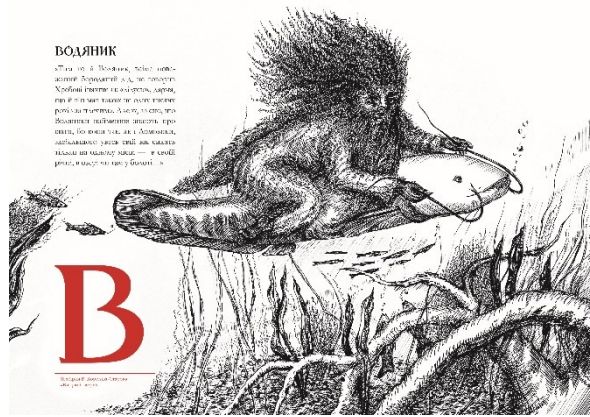


Рисунок Б. 7 – Розворот «В – Водяник» з авторського видання «Абетка українського фольклору».



Рисунок Б. 8 – Розворот «Д – Домовик» з авторського видання «Абетка українського фольклору».



Рисунок Б. 9 – Розворот «Л – Лісовик» з авторського видання «Абетка українського фольклору».

ДОДАТОК В
Назва додатку

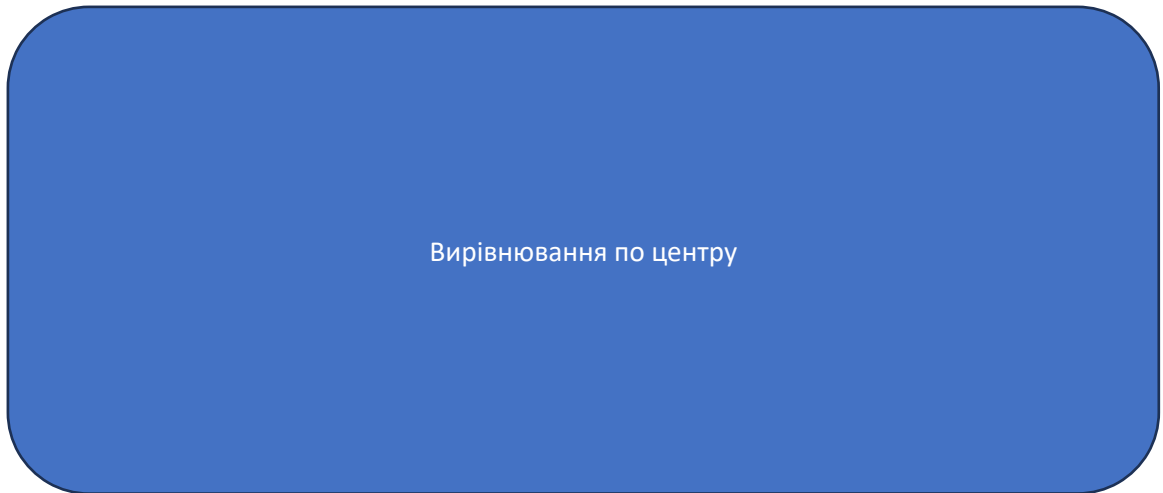


Рисунок В.1 - Повна назва рисунку. URL: електронна адреса сайту, де розташоване зображення

Продовження Додатку В