

3. Мілютіна К. Л., Мокроусова А. А. Потенціал впливу гри в настільні ігри на показники когнітивних здібностей та прийняття рішень. *Журнал сучасної психології*. 2022. Вип. 18. № 2. С. 51–59. URL: <https://journalsofznu.zp.ua/index.php/psych/article/view/2908> (дата звернення: 18.03.2026).

4. Bukovskyi V., Zdobyskyi A., Pytel K. Development and research of an intelligent system for creating board games. *Academic Journals and Conferences*. 2024. Vol. 6. No. 3. P. 79–86. DOI: <https://doi.org/10.23939/cds2024.03.079> (дата звернення: 18.03.2026).

5. Shawalludin S., Hassan N., Jamaludin J. Gamification and Graphic Design: A Study of Malaysia's Cross-Cultural Traditional Board Games. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*. 2024. Vol. 8. P. 1045–1052. DOI: <https://dx.doi.org/10.47772/IJRIS.2024.8100086> (дата звернення: 18.03.2026).

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-630-3-62>

РЕДУКЦІЯ ЯК ОСНОВА СТИЛЮ: ІННОВАЦІЙНІ СТРАТЕГІЇ СПРОЩЕННЯ У ВІЗУАЛЬНІЙ МОВІ

Синюк О. І.

асистент кафедри дизайну

Волинський національний університет імені Лесі Українки

м. Луцьк, Україна

Однією з основних проблем сучасного візуального середовища є перенасичення інформацією. У дизайні, цифровій графіці та контенті для соціальних мереж часто спостерігається прагнення ускладнювати зображення: додавати велику кількість деталей, ефектів, шрифтів і кольорів. Через це візуальна мова втрачає ясність, а сама композиція стає складною для швидкого сприйняття. Особливо помітною ця проблема є у сфері цифрового дизайну, де зображення конкурують між собою за увагу глядача.

У процесі викладання комп'ютерних технологій та роботи в програмі Adobe Illustrator часто виникає ситуація, коли студенти намагаються зробити роботу "складнішою", використовуючи надмірну кількість візуальних елементів. Проте велика кількість деталей не завжди покращує результат. Навпаки, перевантаження композиції ускладнює сприйняття та послаблює основну ідею.

У цьому контексті важливого значення набуває редукція. У візуальному мистецтві та дизайні редукцію можна визначити як свідоме спрощення форми, кольору, структури та композиції з метою виділення головного. Йдеться не про примітивізацію зображення, а про

відбір лише тих елементів, які справді працюють на образ і комунікацію. Редукція допомагає зменшити візуальний шум і зробити форму більш збіраною та цілісною.

Принципи спрощення активно використовуються в сучасному дизайні та напряму пов'язані з особливостями людського сприйняття. Дослідження показують, що людина швидше зчитує структуровані та узагальнені форми, ніж перевантажені деталями композиції [2]. У цифровому середовищі це особливо важливо, оскільки користувачі зазвичай не розглядають зображення довго, а швидко сканують інформацію [4].

Однією з причин цього є когнітивне навантаження. Якщо композиція містить надто багато елементів, увага розсіюється, а головна інформація втрачається [5]. Саме тому в сучасному дизайні все більшої цінності набувають простота, чіткість і візуальна ієрархія.

Практика викладання комп'ютерних технологій показує, що проблема перевантаження особливо характерна для студентських робіт у векторній графіці. Під час роботи в Adobe Illustrator студенти часто використовують велику кількість ефектів, градієнтів, декоративних деталей або складних форм, через що композиція втрачає цілісність. У таких випадках ефективним методом стає поетапне спрощення роботи.

Одним із практичних способів вирішення проблеми є обмеження кількості засобів. Наприклад, використання обмеженої палітри дозволяє краще контролювати композицію та формує єдине емоційне середовище. Подібний принцип працює і з формою: замість великої кількості дрібних елементів доцільніше працювати з великими узагальненими масами та чіткими силуетами.

Ще одним ефективним методом є побудова композиції через візуальну ієрархію. У процесі навчання важливо звертати увагу на те, щоб у роботі був чітко визначений головний елемент, а другорядні деталі не конкурували з ним. Це дозволяє зробити зображення більш читабельним і зрозумілим.

Також важливу роль відіграє повторюваність формальних рішень. Використання схожих принципів побудови форми, ритму та кольору допомагає створити цілісну візуальну систему. Саме така системність часто стає основою авторського стилю.

У сучасному дизайні редукція виконує не лише естетичну, а й комунікаційну функцію. Просте та структуроване зображення швидше сприймається і краще запам'ятовується. Дональд Норман зазначає, що дизайн має бути зрозумілим і логічним для користувача [1]. Цей принцип можна застосувати і до візуальної мови загалом.

Таким чином, редукцію доцільно розглядати як одну з ключових інноваційних стратегій сучасного мистецтва та дизайну. Вона дозволяє зробити візуальну мову більш точною, структурованою та впізнаваною. У процесі навчання цифрового дизайну та векторної графіки

принципи редукції допомагають не лише покращити якість композиції, а й сформувати в студентів розуміння цілісної візуальної системи.

Література:

1. Norman D. A. The Design of Everyday Things. URL: <https://jnd.org/the-design-of-everyday-things/> (дата звернення: 04.05.2026).
2. Ware C. Information Visualization: Perception for Design / Colin Ware. URL: <https://www.sciencedirect.com/book/9780123814647/information-visualization> (дата звернення: 04.05.2026).
3. Lidwell W., Holden K., Butler J. Universal Principles of Design. URL: <https://www.oreilly.com/library/view/universal-principles-of-9781592535873/> (дата звернення: 04.05.2026).
4. Nielsen Norman Group. User Behavior and Scanning Patterns. URL: <https://www.nngroup.com/articles/how-users-read-on-the-web/> (дата звернення: 04.05.2026).
5. Sweller J. Cognitive Load Theory. URL: <https://www.sciencedirect.com/topics/psychology/cognitive-load-theory> (дата звернення: 04.05.2026).

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-630-3-63>

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ЛІТЕРАТУРНИХ ОБРАЗІВ В ІЛЮСТРАЦІЯХ ДЖОНА Р. Р. ТОЛКІНА

Спасскова О. П.

*кандидат мистецтвознавства,
викладач кафедри теорії і методики декоративно-прикладного
мистецтва та графіки
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»*

Ісвлєва Л. Б.

*студентка I курсу магістратури художньо-графічного факультету
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»
м. Одеса, Україна*

У 1937 році Джон Р. Р. Толкін видав свій роман «Гобіт», у якому вперше розповідалася історія вигаданого світу Середзем'я. Цей твір справив вагомий вплив на становлення фентезі і вважається класикою цього жанру. Новаторство автора простежується в глибині сюжету та стилістиці оповіді, детально продуманих образах персонажів та їхнього