

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

всесвіту, а також у майстерності автора в передачі у творі особистого досвіду крізь символізм образів.

Унікальний талант Толкіна проявився не лише в літературній діяльності, а й в образотворчому мистецтві. Письменник особисто проілюстрував деякі моменти зі своїх творів. Як і літературна спадщина, його живопис та графіка так само викликають зацікавлення серед науковців (О. Коновалова, 2023; Wayne G. Hammond & Christina Scull, 1995; Baris Nasirci, 2021 та інші). Однак візуалізація літературних образів у його творах і досі недостатньо досліджена.

Джон Толкін ще з раннього дитинства захоплювався мистецтвом, що залишило глибокий слід у його становленні як творчої особистості; відомо, що один із найбільших впливів на майбутнього письменника справила його мати, яка прищепила йому любов до природи та мистецтва [5, с. 12].

Маючи тісний зв'язок із природою та зневажаючи розвиток індустріалізації, Толкін завжди шукав натхнення для власної творчості в ідеях, що резонували з його поглядами на світ. Таким чином він знайшов натхнення у творах засновника руху «Мистецтва та ремесла» Вільяма Морріса, який працював у стилістиці, наближеній до середньовічної [6, с. 33]. Віддзеркалення творчості Морріса можна знайти на сторінках «Володаря пернів» та інших творів про Середзем'я. Також великим натхненням у створенні образів для письменника послугувала міфологія кельтських та скандинавських народів.

Підходячи до візуалізації всесвіту Середзем'я та образів у ньому, Толкін мав власне бачення стосовно того, який характер мають нести ілюстрації. Він вважав, що зображення до жанру фентезі повинні мати більш декоративний характер і лише доповнювати текст, а не позбавляти читачів власного уявлення про вигаданий світ. Про це автор детально розповідає у своєму есеї «On Fairy-Stories» [2, с. 39]. У власних ілюстраціях письменник також дотримувався цього підходу: його малюнки занурюють в атмосферу оповідання і є невід'ємною частиною сприйняття історії. Твори здебільшого сфокусовані на образах природи, вона завжди постає на першому плані і відчувається величною та неосяжною порівняно з героями [1, с. 37].

Досліджуючи ілюстрації зі стилістичної точки зору, можна простежити такі джерела натхнення для Толкіна. Наприклад, у зображеннях гір, води та міфічних істот, як-от дракона, є видимий вплив японських гравюр та напряму японізм загалом «Рис. 1» [3, с. 11].

Також зображення природи здебільшого має графічну декоративну композицію з орнаментом, що може відсилати до робіт у стилі модерн «Рис. 2» [4].



Рис. 1. Дж. Р. Р. Толкін. Глаурунг вирушас на пошуки Туріна. 1927



Рис. 2. Дж. Р. Р. Толкін. Тролі. Ілюстрація до роману «Гобіт». 1937

Окрім основних сюжетних ілюстрацій, Толкін розробляв багато додаткових матеріалів до своїх історій (мапи, орнаменти, артефакти тощо), виконаних у змішаних техніках з поєднанням акварелі й чорнила «Рис. 3».



Рис. 3. Дж. Р. Р. Толкін. Нуменорська плитка

Ілюстрації Джона Р. Р. Толкіна мають багату візуалізацію образів власних творів, що поєднують в собі різноманітні художні засоби. Маючи велику обізнаність про мистецтво й адаптуючи його у себе на сторінках, письменник побудував унікальний світ із глибокими персонажами. Його творчість стала великим відкритим полем для інтерпретації образів, а також послугувала натхненням для багатьох митців на створення власних художніх творів.

Література:

1. Baris Hasirci. An Examination of Fantasy Illustration and the Illustrations of Pauline Baynes and John Howe Through the Writings of J. R. R. Tolkien. *Journal of Social Research and Behavioral Sciences*. 2021. URL: <https://doi.org/10.52096/jsrbs.7.14.3> (дата звернення 19.04.2026).
2. J. R. R. Tolkien. *On Fairy-Stories*. Oxford University Press, 1947. URL: <https://edspace.american.edu/justinjacobs/wp-content/uploads/sites/986/2025/01/On-Fairy-Stories.pdf> (дата звернення 19.04.2026).
3. Michael Organ. *Tolkien's Japonisme: Prints, Dragons and a Great Wave*. Johns Hopkins University Press, 2013. URL: <https://doi.org/10.1353/TKS.2013.0021> (дата звернення 19.04.2026).

4. Tolkien's artwork. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Tolkien's_artwork (дата звернення 19.04.2026).

5. Wayne G. Hammond, Christina Scull. J. R. R. Tolkien: artist & illustrator. Boston, New York: Houghton Mifflin Company. 1995. 318 p. URL: <https://www.scribd.com/document/339406014/289460338-J-R-R-Tolkien-Artist-Illustrator-pdf#page=1> (дата звернення 19.04.2026).

6. Коновалова О. Fantasy by J. R. R. Tolkien as a Source of Development of Visual Arts. *MIST: art, history, modernity, theory*. 2023. URL: <https://doi.org/10.31500/2309-7752.19.2023.310660> (дата звернення 19.04.2026).

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-630-3-64>

«ШВИДКИЙ ДИЗАЙН» АБО КУЛЬТУРА СКРОЛІНГУ, ЯКА ЗМІНЮЄ ВІЗУАЛЬНІ РІШЕННЯ

Фелістович К. С.

асистент кафедри дизайну

Волинський національний університет імені Лесі Українки

м. Луцьк, Україна

У сучасному цифровому середовищі спосіб сприйняття візуальної інформації зміщується від зосередженого перегляду до швидкого скролінгу. Це змінює вимоги до графічного дизайну, змушуючи його адаптуватися до скороченого часу уваги. Сучасний користувач майже не взаємодіє з візуальним контентом у звичайному сенсі, адже він переглядає його у русі. Соціальні мережі, сайти, застосунки формують звичку постійного прогортання сторінок, де кожен елемент має обмежену кількість часу, щоб привернути увагу. У таких умовах змінюється не тільки поведінка людини, але і вимоги до створення дизайну.

Візуальне рішення зараз змушене «спрацювати» одразу. Саме тому дедалі частіше говорять про так званий «швидкий дизайн» – тобто такий, що орієнтований на миттєве сприйняття. Пояснити такі зміни можна через особливості людського сприйняття. Зокрема у межах «Теорії когнітивного навантаження», розробленої австралійським психологом Д. Свеллером, увага розглядається як обмежений ресурс. Коли інформації забагато, або вона складно організована, людині важко її швидко сприйняти і вона переходить далі [5].

Американський науковець Д. Норман у праці «Дизайн повсякденних речей» стверджує, що користувач зазвичай не заглиблюється, а діє максимально просто та швидко. У свою чергу, вчений та провідний експерт К. Вейр у праці «Інформаційна візуалізація: сприйняття для