

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ
Навчально-науковий інститут практичної культурології та артменеджменту
Кафедра мистецтвознавчої експертизи

На правах рукопису

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття освітнього ступеня магістр
на тему

АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ ПРИЙОМІВ ТА КОМПОЗИЦІЙНИХ РІШЕНЬ У
ТВОРЧОСТІ КОНЦЕПТ-АРТ МИТЦІВ КІНЦЯ ХХ СТОЛІТТЯ

Виконав здобувач вищої освіти
2-го курсу, групи ММЕ-2124, Спеціальності:
023 образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація
Павло Васильович Шапор

Керівник: Доктор філософії з образотворчого мистецтва,
декоративного мистецтва, реставрації
Євгеній Геннадійович Шишлюк

Рецензент: Кандидат політичних наук, доцент
Тетяна Сергіївна Рева

Допустити до захисту
Протокол засідання кафедри
від «____» грудня 2025 р. №____
Завідувач кафедри мистецтвознавчої експертизи
_____ **Сергій Борисович Руденко**

Київ-2025

АНОТАЦІЯ

Шанор П. В. «Аналіз художніх прийомів та композиційних рішень у творчості концепт-арт митців кінця XX століття»

Кваліфікаційна робота (другий освітньо-професійний рівень – магістр) зі спеціальності – 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація. Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Міністерство культури та інформаційної політики України, Київ, 2025.

Актуальність дослідження зумовлена трансформацією концепт-арту з периферійної виробничої практики на провідну форму художнього висловлювання в креативних індустріях XXI ст. Поширення цифрових технологій та зростання культурної значущості відеоігор, кіно та анімації актуалізували потребу в теоретичному осмисленні концепт-арту як самостійної художньої практики, що поєднує традиції станкового мистецтва з вимогами сучасного медіавиробництва. Відсутність системного мистецтвознавчого дослідження, що розкривало б історичні витoki, психологічні механізми впливу та специфіку художньої мови концепт-арту, створює прогалину в розумінні візуальної культури сучасності. Мета дослідження – виявити та систематизувати художні прийоми й композиційні рішення, притаманні творчості концепт-арт митців кінця XX ст. Теоретичною основою є праці з психології зорового сприйняття Р. Арнхайма, дослідження історичних витоків проєктного мислення Л. Б. Альберті та Дж. Вазарі, сучасні переосмислення концепції «disegno» Ж. Л. Деотта, М. Чаммайкелли та В. Менкетеллі, роботи з історії американської ілюстрації Дж. А. Е. Левіна та В. Ріда, монографії, присвячені творчості провідних концепт-художників: Р. Маккворрі, С. Міда, Д. Чанга, дослідження цифрової трансформації мистецтва Л. Мановича, праці з психології сприйняття форми К. Кемпа, К. Л. Ларсона та співавторів, а також роботи українських дослідників: Н. Вергунової, Є. Степаненка, А. Ключевської та В. Максименка. Методологія дослідження базується на комплексному міждисциплінарному

підході, що інтегрує формально-стилістичний аналіз художніх творів, історико-мистецтвознавчий метод для дослідження генези концепт-арту, психологічний аналіз механізмів зорового сприйняття та емоційного впливу візуальних стимулів, порівняльний метод для виявлення специфіки концепт-арту в різних медіа.

У першому розділі проаналізовано сутність поняття «концепт-арт» та його місце в сучасному мистецтві, розкрито історіографію дослідження концепт-арту, схарактеризовано основні етапи становлення цієї практики від студії У. Діснея 1930-х рр. до сучасності. Розглянуто історичні витoki концепт-арту в ренесансній концепції «disegno», окреслено термінологічні розмежування з концептуальним мистецтвом, арт-дирекшеном та візуальним оповіданням. Проаналізовано трансформацію концепт-арту від станкового живопису до цифрового мистецтва.

У другому розділі розглянуто особливості художньої мови концепт-арту через аналіз закономірностей зорового сприйняття та їхнього впливу на формування образів. Досліджено роль американської ілюстраційної школи у становленні концепт-арту, проаналізовано творчість провідних концепт-художників оригінальної трилогії «Зоряних воєн» (Р. Маккворрі, Дж. Джонстона), фільму «Той, що біжить по лезу» (С. Міда) та трилогії приквелів «Зоряних воєн» (Д. Чанга, І. Маккейга). Здійснено детальний аналіз композиційних рішень у концепт-арті через систему категорій: силует, форма, простір, колір, текстура.

У третьому розділі розкрито вплив цифрового мистецтва та комп'ютерної графіки на трансформацію концепт-арту, проаналізовано специфіку концепт-арту в креативних та культурних індустріях, а саме: відеоіграх, кіно та анімації. Розглянуто роль концепт-арту у формуванні арт-дирекшену мультимедійних проєктів, обґрунтовано розмежування концепт-арту як художньої практики створення окремих образів та арт-дирекшену як стратегічного рівня роботи над візуальним оформленням проєкту в цілому.

Аналіз конкретних творів підтвердив ефективність запропонованої методології. Розглянуто композиційні рішення в роботах Р. Маккворрі («Привітання світанку», «Палац Джаби на планеті Татуїн»), С. Міда («Зміїна яма Таффі», «Вулична сцена»), Д. Чанга («Священне місце гунганів», «Обі-Ван Кенобі»), що дало змогу виявити принципи організації візуальних стимулів відповідно до закономірностей зорового сприйняття. Дослідження підтвердило, що концепт-арт формує образи через узгоджене застосування художніх засобів, спрямоване на досягнення емоційного відгуку глядача.

Ключові слова: *концепт-арт, композиційні рішення, художні прийоми, візуальне сприйняття, естетичний досвід, цифрове мистецтво, арт-дирекшен, креативні індустрії.*

ABSTRACT

Shapor P. V. «Analysis of Artistic Techniques and Compositional Solutions in the Work of Concept Artists of the Late 20th Century»

Qualification thesis (second educational-professional level – Master's degree) in specialty 023 Fine Arts, Decorative Arts, Restoration. National Academy of Culture and Arts Management, Ministry of Culture and Information Policy of Ukraine, Kyiv, 2025.

The relevance of this research is determined by the transformation of concept art from a peripheral production practice into a leading form of artistic expression in the creative industries of the 21st century. The proliferation of digital technologies and the growing cultural significance of video games, film, and animation have highlighted the need for theoretical understanding of concept art as an independent artistic practice that combines traditions of easel art with the demands of contemporary media production. The absence of systematic art historical research that would reveal the historical origins, psychological mechanisms of influence, and specificity of concept art's artistic

language creates a gap in understanding contemporary visual culture. The aim of the research is to identify and systematize artistic techniques and compositional solutions characteristic of concept artists' work in the late 20th century. The theoretical foundation comprises works on the psychology of visual perception by R. Arnheim, research on the historical origins of design thinking by L. B. Alberti and G. Vasari, contemporary reinterpretations of the «disegno» concept by J. L. Déotte, M. Ciammachella, and V. Menchetelli, works on the history of American illustration by J. A. E. Levine and W. Reed, monographs devoted to the work of leading concept artists: R. McQuarrie, S. Mead, D. Chiang, research on the digital transformation of art by L. Manovich, works on the psychology of form perception by K. Kemp, K. L. Larson and co-authors, as well as works by Ukrainian researchers: N. Verhunova, Ye. Stepanenko, A. Kliutsevska, and V. Maksymenko. The research methodology is based on a comprehensive interdisciplinary approach that integrates formal-stylistic analysis of artworks, art historical method for investigating the genesis of concept art, psychological analysis of visual perception mechanisms and emotional impact of visual stimuli, and comparative method for identifying the specificity of concept art across different media.

The first chapter analyzes the essence of the term «concept art» and its place in contemporary art, reveals the historiography of concept art research, and characterizes the main stages of this practice's development from Walt Disney Studios in the 1930s to the present. The historical origins of concept art in the Renaissance concept of «disegno» are examined, and terminological distinctions from conceptual art, art direction, and visual storytelling are outlined. The transformation of concept art from easel painting to digital art is analyzed.

The second chapter examines the distinctive features of concept art's artistic language through analysis of visual perception patterns and their influence on image formation. The role of the American illustration school in the development of concept art is investigated, and the work of leading concept artists from the original Star Wars trilogy (R. McQuarrie, J. Johnston), the film Blade Runner (S. Mead), and the Star Wars prequel trilogy (D. Chiang, I. McCaig) is analyzed. A detailed analysis of

compositional solutions in concept art is conducted through a system of categories: silhouette, form, space, color, and texture.

The third chapter reveals the influence of digital art and computer graphics on the transformation of concept art, analyzes the specificity of concept art in creative and cultural industries, namely: video games, film, and animation. The role of concept art in shaping the art direction of multimedia projects is examined, and the distinction between concept art as an artistic practice of creating individual images and art direction as a strategic level of work on a project's overall visual design is substantiated.

Analysis of specific works confirmed the effectiveness of the proposed methodology. Compositional solutions in works by R. McQuarrie («Greeting the Dawn», «Jabba's Palace on the Planet Tatooine»), S. Mead («Taffey's Snake Pit», «Street Scene»), and D. Chiang («Sacred Place of the Gungans», «Obi-Wan Kenobi») were examined, which made it possible to identify principles of organizing visual stimuli in accordance with patterns of visual perception. The research confirmed that concept art forms images through the coordinated application of artistic means aimed at achieving an emotional response from the viewer.

Keywords: *concept art, compositional solutions, artistic techniques, visual perception, aesthetic experience, digital art, art direction, creative industries.*

ЗМІСТ

ВСТУП	08
Розділ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ	
ДОСЛІДЖЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ	11
1.1. Сутність поняття «концепт-арт» та його місце в сучасному мистецтві.....	11
1.2. Історіографія дослідження концепт-арту кінця XX ст.	15
1.3. Методологія дослідження концепт-арту.....	20
Висновки до розділу 1.....	22
Розділ 2. АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ ПРИЙОМІВ У ТВОРЧОСТІ	
КОНЦЕПТ-АРТ МИТЦІВ КІН. XX СТ.	24
2.1. Особливості художньої мови концепт-арту.....	24
2.2. Концепт-арт у провідних художніх проєктах кінця XX століття.....	30
2.3. Аналіз композиційних рішень у концепт-арті: силует, форма, простір, колір, текстура.....	38
Висновки до розділу 2.....	48
Розділ 3. КОНЦЕПТ-АРТ В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ	
ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА	50
3.1. Вплив цифрового мистецтва та комп'ютерної графіки на концепт-арт.....	50
3.2. Концепт-арт в індустрії відеоігор, кіно та анімації.....	56
3.3. Значення концепт-арту у формуванні арт-дирекшену мультимедійних проєктів.....	63
Висновки до розділу 3.....	68
ВИСНОВКИ	70
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	73
Додаток А. Ілюстрації	79

ВСТУП

Кінець XX ст. в історії візуальних мистецтв ознаменувався становленням концепт-арту як самостійної художньої практики, що вплинула на розвиток кінематографу, анімації та індустрії відеоігор. Цей період характеризувався стрімким технологічним прогресом, переходом від традиційних технік до цифрових інструментів та формуванням нової візуальної мови, здатної передавати складні наративні концепції. Творчість таких майстрів, як: Р. Маккворрі, Дж. Джонстон, С. Мід, Д. Чанг та І. Маккейг, заклала фундамент сучасного концепт-арту та визначила естетичні стандарти візуального оформлення мультимедійних проєктів.

Актуальність дослідження зумовлена сукупністю взаємопов'язаних факторів: трансформація концепт-арту з периферійної виробничої практики на провідну форму художнього висловлювання в креативних індустріях XXI ст. визначає необхідність системного мистецтвознавчого осмислення цього феномену; поширення цифрових технологій та зростання культурної значущості відеоігор, кіно та анімації актуалізують потребу у виявленні та систематизації художніх прийомів, що забезпечують емоційний вплив візуальних образів на глядача; відсутність комплексного дослідження, яке б розкривало історичні витоки, психологічні механізми впливу та специфіку художньої мови концепт-арту, створює прогалину в розумінні візуальної культури сучасності. Інтеграція концепт-арту в освітні програми з мистецтвознавства, дизайну та цифрового мистецтва обумовлює необхідність формування теоретичної бази для підготовки фахівців креативних індустрій.

Об'єктом дослідження є графічні твори концепт-арту.

Предметом дослідження є художні прийоми та композиційні рішення у творчості провідних концепт-арт митців.

Мета дослідження полягає у виявленні та систематизації художніх прийомів і композиційних рішень, притаманних творчості концепт-арт митців кінця XX ст.

Відповідно до поставленої мети визначено такі **завдання дослідження**:

1. Визначити сутність поняття «концепт-арт», здійснити історіографічний огляд його розвитку та обґрунтувати методологію аналізу художніх прийомів і композиційних рішень;
2. Проаналізувати художні прийоми та композиційні рішення у творчості провідних концепт-арт митців кінця XX ст., виявити стилістичні тенденції;
3. Дослідити специфіку концепт-арту в контексті розвитку цифрового мистецтва, з'ясувати його роль у креативних індустріях та визначити вплив на формування арт-дирекшену мультимедійних проєктів.

Методологія дослідження базується на комплексному міждисциплінарному підході, що інтегрує формально-стилістичний аналіз художніх творів, історико-мистецтвознавчий метод для дослідження генези концепт-арту, психологічний аналіз механізмів зорового сприйняття та емоційного впливу візуальних стимулів, а також порівняльний метод для виявлення специфіки концепт-арту в різних медіа.

Теоретичною основою дослідження є праці з психології зорового сприйняття Р. Арнхайма, дослідження історичних витоків проєктного мислення Л. Б. Альберті та Дж. Вазарі, сучасні переосмислення концепції «disegno» Ж. Л. Деотта, М. Чаммайкелли та В. Менкетеллі, роботи з історії американської ілюстрації Дж. А. Е. Левіна та В. Ріда, монографії, присвячені творчості провідних концепт-художників, дослідження цифрової трансформації мистецтва Л. Мановича, праці з психології сприйняття форми К. Кемпа, К. Л. Ларсона та співавторів, а також роботи українських дослідників: Н. Вергунової, Є. Степаненка, А. Ключевської та В. Максименка.

Джерельну базу дослідження становлять: графічні твори провідний концепт-арт митців кінця XX ст., зокрема роботи Р. Маккворрі, Дж. Джонстон, С. Міда, Д. Чанга та І. Маккейга; альбоми та каталоги, присвячені візуальному

розвитку кінопроектів «Зоряні війни» та «Той, що біжить по лезу»; наукові публікації з питань теорії композиції, психології зорового сприйняття та історії цифрового мистецтва; спеціалізована література з історії анімації, кінематографу та індустрії відеоігор.

Теоретичне значення дослідження полягає у збагаченні методологічного апарату мистецтвознавства системою критеріїв аналізу концепт-арту, систематизації художніх прийомів і композиційних рішень, обґрунтуванні взаємозв'язку між закономірностями зорового сприйняття та емоційним впливом візуальних образів.

Практичне значення роботи визначається можливістю використання її результатів у професійній діяльності концепт-художників, арт-директорів та дизайнерів креативних індустрій, у навчальному процесі підготовки фахівців з цифрового мистецтва, концепт-арту та анімації, а також для розробки методичних рекомендацій щодо створення ефективних візуальних концепцій.

Апробація дослідження:

1. Шапор П. В. Концепт-арт XX і XXI століть: порівняння композиційних рішень. *X Correspondence International Scientific and Practical Conference «Scientific Researches and Methods of Their Carrying Out: World Experience and Domestic Realities»*. 2025. № 58. С. 1084–1086.

2. Шапор П. В. Концепт-арт: особливості художніх практик під час створення відеоігор. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матер. IX Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів (Київ, 07 листопада 2025 р.). Київ : НАКККиМ, 2025. С. 428–429.

3. Шапор П. Художня традиція відеоігор. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали VIII Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів (Київ, 2024). Київ : НАКККиМ, 2024. С. 174–176.

Структура дослідження зумовлена метою та завданнями роботи. Магістерська кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ

1.1. Сутність поняття «концепт-арт» та його місце в сучасному мистецтві

Концепт-арт відомий як художня практика на ранніх етапах створення мультимедійних проєктів. Водночас концепт-артом також називають художні твори, створені на основі цієї практики. У професійному середовищі ці твори часто позначають терміном «концепти». Арт-практика є одним із найефективніших методів розробки художнього оформлення і найчастіше має застосування в сфері створення відеоігор, фільмів та анімації. Проте концепт-арт створюють також для проєктів в інших сферах, наприклад, при створенні тематичних парків атракціонів або оформленні павільйонів для конференцій та виставок. Концепт-арт виник і поширився в ХХ ст., хоча протягом історії зустрічалися художні практики, схожі за змістом.

За визначенням, концепт-арт (англ. concept art) – форма візуального мистецтва, завдання якої полягає в розробці та візуалізації ідей. Це можуть бути ідеї для персонажів, оточення, площинних композицій, елементів сюжету, а також загального настрою сцени. Він утворює візуальний прототип, що допомагає узгодити візуальну складову продукту і формує основу для подальшого втілення й реалізації проєкту [34].

Терміни «концепт-арт» (concept art) та «концептуальне мистецтво» (conceptual art), попри хронологічний збіг періодів їхнього становлення (1960–1990), позначають різні явища та не є взаємозамінними. Концепт-арт функціонує як візуальний прототип, що визначає художнє оформлення іншого, більшого медіа. Концептуальне мистецтво, або концептуалізм, є напрямом у

постмодернізмі, що висуває ідею як центральний елемент твору, підпорядковує їй усі матеріальні чи естетичні аспекти художньої діяльності [32].

У науковому та професійному дискурсі для означення явища концепт-арту використовують різні терміни, зокрема концепт-дизайн, візуальна розробка та інженерія ідей. Попри це, саме термін «концепт-арт» залишається найусталенішим і найпоширенішим. Його домінування зумовлене універсальністю поняття та його семантичним зв'язком зі станковим мистецтвом.

Компонент «арт» у назві апелює до історичного зв'язку поняття зі станковим живописом та графікою. Концепт-арт митці переважно були живописцями з класичною художньою освітою. До появи цифрових технологій протягом ХХ ст. основними засобами образотворчості в роботі концепт-арт митців залишалися техніки живопису та графіки, що дає підстави розглядати концепт-арт як твори цих видів мистецтва. Визначальним для розуміння концепт-арту є контекст діяльності митців, який найчастіше був пов'язаний зі створенням образів для конкретних проєктів.

Концепт-арт є повноцінною арт-практикою, оскільки він є творчим процесом дослідницького характеру. За академічними визначеннями, арт-практика – це форма дослідження, у якій знання продукується через створення, рефлексію та критичний аналіз художніх творів [56]. У виробництві мультимедійних проєктів саме концепт-арт виконує функцію етапу дослідження візуальних рис та ідей проєкту. Це цілеспрямована діяльність з безпосереднім залученням художника в процес створення образів.

Концепт-арт за своєю суттю наближений до визначення арт-практики, водночас окремі риси, що приписують концепт-арту, виокремлюють в самостійні терміни. Зокрема, арт-дирекшен та візуальне оповідання, попри уявну близькість до концепт-арту, є окремими поняттями. Візуальне оповідання (англ. visual storytelling) визначають як спосіб передачі історії або повідомлення за допомогою суто візуальних засобів – поширений у кіно, відеоіграх, телебаченні, коміксах і дизайні метод організації художніх засобів для передачі сюжету [60].

Арт-дирекшен (англ. art direction) – це процес планування, координації та контролю художнього оформлення задля досягнення узгодженого й цілісного естетичного сприйняття проєкту глядачем [11]. На відміну від концепт-арту, арт-дирекшен відповідає за фінальний візуальний продукт, тоді як концепт-арт, лише за попереднє художнє узгодження його візуальних рис.

Аналоги концепт-арту можна простежити в історії мистецтва, зокрема, в ренесансній Італії XV ст., де виник та поширився термін «disegno» [25]. Однією з постатей, завдяки якій цей термін набув поширення, був Л. Альберті, для якого основою мистецтва було інтелектуальна конструкція, що проявляється через правильну лінію [7].

У XVI ст. Дж. Вазарі зазначив, що «disegno» є батьком живопису, скульптури та архітектури. Він наполягав на тому, що єдність цих мистецтв базується на тому, що їхньому створенню передуює художній задум, який є каркасом мистецтва. Саме Дж. Вазарі дає визначення «disegno» і наголошує не лише на раціональній побудові форми, а й на творчій енергії, що народжується з ідеї художника. Цей термін позначає загальний задум чи дизайн художнього твору, або його концепцію, яка передуює реалізації образу. Мистецтво починається з внутрішньої ідеї, яка через «disegno» об'єднує мислення та майстерність рук у єдину творчу силу [59]. «Disegno» слід розуміти не як «ескіз» чи «план», а як принцип, за яким створюється твір. Втіленню архітектурного проєкту, наприклад, передуює його осмислення та візуальні пошуки, які втілюються в ескізах.

Звернення до творчості художників доби Відродження дозволяє простежити функціональну спорідненість «disegno» з концепт-артом. Окремі дослідники проводять паралелі між ескізами Л. да Вінчі та сучасною практикою концепт-арту, вказують на схожість його підготовчих рисунків для винаходів із візуальними розробками для відеоігор чи кіно [1]. Низка дослідників розглядає «disegno» як витік сучасного проєктного дизайну, оскільки в цій ренесансній концепції закладені базові принципи проєктного мислення [28, с. 1968]. Лінгвістична близькість термінів «disegno» та «design» додатково підтверджує

цей зв'язок. Науковці переосмислюють значення терміну в ширшому контексті [35, с. 6], відходять від його тлумачення виключно як «рисунок» та акцентують на концептуальній складовій, а саме: пошуку ідеї засобами візуального мистецтва [20, с. 8].

Становлення концепт-арту як самостійної художньої практики відбулося у XX ст. Сам термін набув поширення лише в другій половині століття, проте практика концепт-арту сформувалася значно раніше, у студії анімації У. Діснея в 1930-х рр. Перші концепти були створені для попереднього візуального узгодження мультиплікаційного фільму «Білосніжка та семеро гномів» (1937). Саме в цей період працюють митці, які заклали фундамент концепт-арту: А. Хантер, Г. Тенгрен, П. Дж. Холл, М. Блер та інші [50, с. 19].

Розвиток кіноіндустрії та популяризація наукової фантастики в середині XX ст. поставили перед художниками нові завдання, що вимагали візуалізації образів, які не мали аналогів у реальності. Наукова фантастика стимулювала творчі пошуки, спрямовані на конструювання форм і концепцій, що раніше не існували, розширюючи межі художньої мови концепт-арту. Завершальний етап становлення цієї практики припадає на кінець XX ст., коли на неї вплинули два ключові чинники: розвиток комп'ютерної графіки із появою цифрових технологій та стрімке зростання індустрії відеоігор [6].

Цифрові технології надали концепт-арт митцям більший контроль над формотворенням: контурами, текстурами, кольором. Звільнившись від технічних обмежень станкового живопису та графіки, концепт-арт зосередився на креативній складовій та методології створення образів. В першій чверті XXI ст. цю практику розглядали як художню діяльність, орієнтовану на формування візуальної мови, тоді як її історичні витоки в станковому мистецтві поступово втратили увагу в науковому дискурсі. Водночас постало питання розширення меж концепт-арту: він перестав бути виключно підготовчим етапом медіавиробництва. Художники дедалі частіше конструювали образи та цілісні вигадані світи поза комерційними проектами, як самостійні художні пошуки. Одним із ранніх прикладів є образ «Продавця смерті» (Рис. 1), створений

художником фентезі Ф. Фразеттою у 1973 р. Цей персонаж не окреме зображення, а наскрізний образ із характерними ознаками, що з'являється в багатьох творах автора. Пізніше Ф. Фразетта спільно з письменником Дж. Спайком розробили передісторію персонажа, втілили її в романі «В'язень рогатого шолома» (1987) [49]. Іншим прикладом є творчість американського ілюстратора та письменника Дж. Гарні, чий живописні твори візуалізували вигаданий світ співіснування людей із розумними динозаврами. Ці роботи стали основою книжкової серії та мультимедійної франшизи «Динотопія» [54, с. 335].

Концепт-арт пов'язаний із традиціями проєктного мислення, що сягають доби Відродження. Як самостійна практика в анімаційній індустрії першої половини ХХ ст., він поширився на кіно та відеоігри, а цифрова революція наприкінці століття усунула технічні обмеження традиційних медіа. Концепт-арт дедалі частіше виходить за межі комерційного виробництва, утверджується як місток між станковим мистецтвом та цифровими медіа.

1.2. Історіографія дослідження концепт-арту кінця ХХ ст.

Дослідження концепт-арту як художньої практики перебуває на перетині кількох наукових полів: мистецтвознавства, теорії дизайну, психології сприйняття та студій цифрових медіа. Формування теоретичного апарату для осмислення цього явища відбувалося поступово, спиралось як на класичні праці з теорії мистецтва, так і на сучасні дослідження креативних індустрій.

Фундаментальною працею для розуміння психологічних механізмів сприйняття візуальних форм залишається монографія Р. Арнхайма «Мистецтво і візуальне сприйняття» (1954) [10], у якій автор аналізує закономірності зорового сприйняття та їхній вплив на естетичний досвід. Дослідження Р. Арнхайма закладає методологічну основу для аналізу композиційних рішень у концепт-арті, оскільки розкриває принципи організації візуальних стимулів на площині. Його теоретичні положення щодо балансу, динаміки та структурної організації зображення застосовні до аналізу художньої мови концепт-арту.

Історичні витoki концепт-арту як проєктної практики простежуються в ренесансній концепції «disegno». Л. Б. Альберті у трактаті «De pictura» (1450) [7] формулює принципи інтелектуальної побудови художнього твору, що передує його матеріальному втіленню. Дж. Вазарі в «Життєписах найславніших живописців, скульпторів та архітекторів» (1550) [59] розвиває це поняття, наголошує на єдності задуму та виконання в художньому процесі. Сучасне переосмислення концепції «disegno» є в роботі Ж. Л. Деотта (2009) [25], який аналізує еволюцію цього терміну від графічної практики до проєктного мислення. М. Чаммайкелла та В. Менкетеллі (2022) [20] досліджують термінологічні та практичні зв'язки між «disegno» та сучасним дизайном, розкривають послідовність проєктних методологій від Відродження до сьогодення. А. Фароугі та Р. Фароугі (2012) [28] простежують трансформацію ренесансних принципів формотворення в стратегічний дизайн та історичну тяглість проєктного мислення. Дж. Хілл (2022) [35] розглядає дизайнерські дослідження в широкій історичній перспективі, окреслює методологічні паралелі між історичними та сучасними практиками проєктування.

Питання концептуального мистецтва розглядає Т. Годфрі (1998) [32], який аналізує концептуалізм як напрям постмодерністського мистецтва, де ідея домінує над матеріальним втіленням. Це дослідження дозволяє чітко відокремити концепт-арт як проєктну практику від концептуального мистецтва як художнього напрямку.

Теоретичні засади арт-практики як форми дослідження формулює Г. Салліван (2010) [56], визначає художню діяльність як процес продукування знання через створення, рефлексію та критичний аналіз. Ця методологічна рамка застосовна до концепт-арту як специфічної форми художнього дослідження в контексті медіавиробництва.

Історію американської ілюстрації досліджують Дж. А. Е. Левін (1982) [41] та В. Рід (2001) [52]. Ці праці розкривають художні традиції, що вплинули на становлення візуальної мови концепт-арту у ХХ ст. Л. Клерідж (2001) [21] аналізує творчість Н. Роквелла як одного з провідних представників

американської ілюстраційної школи, чії методи роботи вплинули на концепт-арт митців 1960–1980 рр.

Художній процес створення «Зоряних воєн. Епізод I» задокументовано у праці Дж. Бресмана (1999) [15], яка розкриває специфіку роботи концепт-художників над цим проєктом, та монографією Р. Маккворрі та співавторів (2016) [47], що систематизує концепт-арти для оригінальної трилогії «Зоряних воєн». С. Маккмінн та С. Мід (1979) [44] презентують ранні роботи С. Міда, щодо формування його унікального підходу до футуристичного дизайну. Каталог «The Movie Art of Syd Mead» (2017) [48] систематизує творчу спадщину митця в галузі концепт-арту для кіно. А. Барлоу (2005) [12] аналізує вплив «Того, що біжить по лезу» на розвиток практики концепт-арту та формування візуальної мови наукової фантастики. Д. Маккей (1997) [43] розглядає «Зоряні війни» в контексті міфологічних структур та їхнього візуального втілення.

Комплексне дослідження творчого процесу концепт-арту в кіноіндустрії здійснює Ж. А. К. Маркес (2019) [46], аналізує шляхи трансформації наративу у візуальні образи. А. К. А. Карвальо (2013) [19] досліджує костюмний дизайн у науково-фантастичних фільмах, розкриває специфіку роботи концепт-художників над образами персонажів. Дж. Кушінс та співавтори (2016) [39] документують процес створення концепт-арту для «Rogue One» та описують сучасні методи роботи в цифровому середовищі.

Психологічні аспекти сприйняття візуальних форм досліджують К. Кемп та співавтори (2020) [37], які доводять універсальність принципів перцептивного групування незалежно від культурного контексту. К. Л. Ларсон, Дж. Аронофф та Дж. Дж. Стернс (2007) [40] аналізують вплив геометричних форм на емоційне сприйняття, зокрема асоціацію загострених силуетів із відчуттям загрози. Дж. Фріденберг та співавтори (2023) [31] розвивають це дослідження, демонструють кореляцію між ступенем кутастості форм та їхнім емоційним впливом.

Феномен «призупинення недовіри» як механізм залучення глядача до художнього твору вперше описаний С. Т. Колріджем (1817) [22]. Сучасне переосмислення цього поняття в контексті медіа представлене в роботах С. Бьокінга (2008) [14] та Д. В. Брауна (2012) [17], який аналізує специфіку цього ефекту у відеоіграх.

Методологію візуального оповідання досліджує В. Вільямс (2019) [60]. Практичні аспекти композиційної організації в ілюстрації систематизує А. Луміс (2012) [42], чий принцип застосовуються концепт-художниками при створенні площинних композицій.

Еволюцію концепт-арту в студії У. Діснея досліджує А. Г. Перес (2024) [50], він простежує трансформацію цієї практики від ранніх мультфільмів до сучасних проєктів. Б. Рехак (2012) [53] аналізує матеріальні аспекти фанатської культури навколо концепт-арту та його вплив на популяризацію цієї практики.

Цифрову трансформацію концепт-арту досліджують кілька авторів. Г. В. Франке (1971) [30] є одним із перших, хто розглядає комп'ютери як інструмент візуального мистецтва. Дж. Д. Фолі та співавтори (1995) [29] формують фундаментальні принципи комп'ютерної графіки. Л. Манович (2011) [45] аналізує Photoshop як культурний феномен, що трансформував практики створення зображень. В. Дж. Даллі та співавтори (2021) [24] досліджують еволюцію графічних процесорів та їхній вплив на розширення можливостей цифрового мистецтва.

Застосування цифрових інструментів у концепт-арті розглядають А. Бріто (2008) [16] та Б. Р. Кент (2015) [38], які аналізують використання Blender у візуалізації та архітектурному проєктуванні. С. Тіку (2025) [57] систематизує методи роботи в ZBrush, одному з провідних інструментів цифрового скульптингу.

Специфіку концепт-арту у відеоігровій індустрії досліджує Дж. Хабекотте (2019) [33], аналізує застосування та розвиток концепт-арту в галузі відеоігор. Р. Прадантіо та співавтори (2021) [51] вивчають вплив візуального дизайну антагоністів у відеоіграх на сприйняття моральності

персонажів. Е. П. Хагберг (2023) [34] досліджує зв'язки концепт-арту для ігор з попередніми художніми напрямками, розкриває історичну тяглість візуальних традицій.

Стилізацію в анімації як окремий об'єкт дослідження розглядають П. Бенар та співавтори (2013) [13], аналізують методи стилізації анімаційних послідовностей. П. Цілаг та А. Сабао (2022) [23] досліджують кольорові сценарії в анімаційних фільмах Ріхар, розкривають роль кольору в організації емоційного тону твору. К. ван дер Леллі (2006) [58] аналізує роль сторібордів у процесі проєктування, що споріднене з практикою створення кіфреймів.

Дослідження концепт-арту в кінематографі представлене працями М. Каї та М. Арткана (2024) [36], які аналізують просторовий наратив на перетині архітектури та кіно на прикладі фільму «Чужий». Л. А. Баск (2016) [18] розглядає ідеологічні та видовищні аспекти науково-фантастичного кіно.

В українському науковому дискурсі концепт-арт досліджують кілька авторів. Н. Вергунова та Є. Степаненко (2021) [1] аналізують концепт-арт персонажів у геймдизайні. П. Шапор (2024, 2025) [5] розглядає художні традиції відеоігор та особливості художніх практик концепт-арту в цій галузі. А. В. Ключевська (2018) [2] досліджує концепт-арт як інструмент оптимізації творчого процесу. В. О. Максименко (2025) [3] аналізує значення концепт-арту у сфері відеоігор.

Кількісні дані щодо споживання відеоігор та мотивації гравців надають звіти Асоціації розважального програмного забезпечення (2019, 2025) [26; 27], які підтверджують значущість візуального оформлення для залучення аудиторії.

Робота Б. Ансалді (2020) [8] узагальнює методологію концепт-арту для індустрії розваг, систематизує принципи візуалізації уявних просторів.

Дослідження концепт-арту спираються на міждисциплінарну методологію, що поєднує мистецтвознавчий аналіз, психологію сприйняття, історію дизайну та студії цифрових медіа.

1.3. Методологія дослідження концепт-арту

Дослідження концепт-арту як художньої практики потребує комплексного міждисциплінарного підходу, що інтегрує методи мистецтвознавства, психології зорового сприйняття та теорії дизайну. Специфіка концепт-арту – його подвійна природа як станкового твору та проєктного інструменту, зумовлює необхідність поєднання формально-стилістичного аналізу з урахуванням функціонального контексту створення образів.

Формально-стилістичний аналіз є базовим методом дослідження художніх творів концепт-арту. Метод спрямований на вивчення композиційних рішень, колористичних характеристик, особливостей формотворення та технічних прийомів виконання. Через формально-стилістичний аналіз виявляється індивідуальна манера концепт-арт митців, простежується еволюція художньої мови окремих проєктів. Цей метод застосовано до творів Р. Маккворрі, Д. С. Міда, Д. Чанга.

Історико-мистецтвознавчий метод забезпечує дослідження генези концепт-арту та його зв'язків із попередніми художніми традиціями. Метод спрямований на виявлення витоків концепт-арту в ренесансній концепції «disegno», аналіз впливу американської ілюстраційної школи на формування візуальної мови концепт-арту, дослідження трансформації цієї практики від станкового живопису до цифрового мистецтва. Джерельну базу історико-мистецтвознавчого аналізу становлять трактати Л. Б. Альберті та Дж. Вазарі, монографії про творчість провідних концепт-художників, документальні матеріали про процес створення мультимедійних проєктів.

Психологічний аналіз механізмів зорового сприйняття становить теоретичну основу для розуміння впливу візуальних стимулів зображення на формування образу та їх впливу на глядача. Методологічною базою є праця Р. Арнхайма «Мистецтво і візуальне сприйняття», яка розкриває закономірності організації візуальних форм на площині [10]. Принципи гештальт-психології, зокрема, принцип продовження та принцип схожості, є інструментами аналізу

композиційних рішень у концепт-арті. Дослідження К. Кемпа та співавторів підтверджують універсальність цих принципів незалежно від культурного контексту [37]. Роботи К. Л. Ларсона, Дж. Аронофф та Дж. Дж. Стернса, а також Дж. Фріденберга та співавторів розкривають вплив геометричних форм на емоційне сприйняття, асоціацію загострених силуетів із відчуттям загрози [40; 31].

Порівняльний метод спрямований на виявлення специфіки концепт-арту в різних медіа: відеоіграх, кіно та анімації. Через порівняльний аналіз встановлюються відмінності у вимогах до концепт-арту залежно від природи медіа: інтерактивність відеоігор зумовлює акцент на просторових композиційних рішеннях, кіновиробництво балансує між художньою виразністю та технічними обмеженнями продакшн-дизайну, анімація має найбільшу свободу формотворення та стилізації. Порівняльний метод також застосовано для зіставлення творчих методів різних концепт-художників та виявлення стилістичних тенденцій. Для систематичного аналізу композиційних рішень у концепт-арті розроблено класифікацію художніх засобів за п'ятьма категоріями:

Силуети – двовимірні форми на площині, що визначають загальні обриси об'єктів та їхню впізнаваність. Аналіз силуетів охоплює геометричну основу форм (трикутники, квадрати, овали), характер контурів (жорсткі чи м'які краї), контрасти між силуетами різних об'єктів. Лінія розглядається як частина силуету, яка може формувати ритми у взаємодії з іншими лініями з подібним нахилом.

Форми – тривимірні, об'ємні структури, що створюють ілюзію глибини та матеріальності. Аналіз форм охоплює моделювання об'єму через світлотінь, співвідношення геометричних та органічних форм, ступінь деталізації.

Простір – співвідношення розмірів об'єктів, їхні пропорції відносно один одного. Аналіз простору охоплює розподіл композиції на плани (передній, середній, дальній), та розподіл масштабних співвідношень об'єктів на великі, середні та малі елементи, їх взаємозалежність один відносно одного.

Колір – колористичні характеристики композиції: відтінки, світлота та насиченість кольорів, їхній розподіл на площині. Аналіз кольору включає колірні контрасти, домінуючі відтінки, функцію кольору у формуванні ієрархії композиції та емоційного тону.

Текстури – характеристики поверхонь, що передають матеріальність об'єктів. Аналіз текстур охоплює контрасти між різними матеріалами (матові та глянцеві поверхні, природні та штучні текстури), їхню роль у створенні візуального різноманіття. Також текстури відокремлені як заповнення площини, яка мінімально впливає на світлотінь, в той самий час фактури розглядаються як достатньо об'ємне заповнення поверхні, що здатне відкидати тінь.

Така класифікація є інструментом аналізу контрастів формальних елементів відповідно до ієрархії композиції та виявлення закономірностей організації візуальних стимулів. Вона дає можливість детально описати характеристики зображення у лінгвістичній формі та відокремити його об'єктивні риси.

Комплексна методологія будується на послідовному аналізі кожної категорії художніх засобів із подальшим синтезом результатів для формування цілісного розуміння композиційного рішення. Ключовим є принцип ієрархії, підпорядкування другорядних елементів головним для досягнення єдності композиції та чіткого зчитування образу глядачем.

Висновки до розділу 1

Дослідження сутності поняття «концепт-арт» дозволило встановити, що ця художня практика є формою візуального мистецтва, спрямованою на розробку та візуалізацію ідей для персонажів, оточення, композицій та загального настрою сцен на ранніх етапах створення мультимедійних проєктів. Концепт-арт утворює візуальний прототип, що формує основу для подальшого втілення проєкту. Термінологічний аналіз засвідчив необхідність чіткого розмежування концепт-арту та концептуального мистецтва: попри хронологічний збіг періодів їхнього становлення (1960–1990 рр.), ці явища мають різну природу: концепт-арт є

проектною практикою візуалізації, тоді як концептуалізм є напрямом постмодерністського мистецтва, де ідея домінує над матеріальним втіленням. Історіографічний огляд виявив, що теоретичне осмислення концепт-арту спирається на міждисциплінарну методологію, яка поєднує мистецтвознавчий аналіз, психологію сприйняття, історію дизайну та студії цифрових медіа. Фундаментальне значення для розуміння психологічних механізмів сприйняття візуальних форм має праця Р. Арнхайма, яка закладає методологічну основу для аналізу композиційних рішень. Історичні витoki концепт-арту простежуються в ренесансній концепції «disegno», сформульованій Л. Б. Альберті та розвиненій Дж. Вазарі, що позначає інтелектуальну побудову художнього твору, яка передуює його матеріальному втіленню. Сучасні дослідники М. Чаммайкелла, В. Менкетеллі, А. Фароугі та Р. Фароугі, Дж. Хілл проаналізували послідовність проектного мислення від Відродження до сучасності. Становлення концепт-арту як самостійної практики відбулося в студії У. Діснея в 1930-х рр. Митці А. Хантер, Г. Тенгрен, П. Дж. Холл, М. Блер заклали фундамент цієї арт-практики. Поширення наукової фантастики в другій половині ХХ ст. стимулювало розвиток концепт-арту, а ключовими чинниками його трансформації наприкінці століття стали розвиток цифрових технологій та зростання відеоігрової індустрії.

Обґрунтовано методологію аналізу художніх прийомів і композиційних рішень у концепт-арті, що базується на комплексному міждисциплінарному підході. Методологія інтегрує формально-стилістичний аналіз для вивчення індивідуальної манери митців, історико-мистецтвознавчий метод для дослідження генези концепт-арту, психологічний аналіз механізмів зорового сприйняття на основі праць Р. Арнхайма та принципів гештальт-психології. Розроблено класифікацію художніх засобів за п'ятьма категоріями: силуети (двовимірні форми на площині), форми (тривимірні об'ємні структури), простір (співвідношення розмірів та організація глибини), колір та текстури. Ця класифікація є інструментом аналізу контрастів формальних елементів відповідно до ієрархії композиції, із застосуванням принципів зорового сприйняття, зокрема, принципу продовження та принципу схожості.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ХУДОЖНІХ ПРИЙОМІВ У ТВОРЧОСТІ КОНЦЕПТ-АРТ МИТЦІВ КІНЦЯ ХХ СТОЛІТТЯ

2.1. Особливості художньої мови концепт-арту

Розуміння специфіки концепт-арту потребує аналізу контексту, в якому ця художня практика формувалася. Концепт-арт митці здебільшого були професійними художниками, які звернулися до цієї практики через свою фахову діяльність або власні творчі пошуки. Така генеза зумовлює спорідненість концепт-арту з іншими художніми напрямками у сфері образотворчих засобів та візуальної мови. ХХ ст. є одним із найбільш динамічних періодів в еволюції художнього мислення та мистецьких практик. З мистецтвознавчого погляду концепт-арт демонструє зв'язок з американською ілюстрацією, оскільки формується в епоху її найвищого розквіту. Американська ілюстрація постає одним із визначальних чинників становлення вільного та виразного художнього мовлення у станковому мистецтві. Практика концепт-арту впродовж значної частини свого існування спиралася на станковий живопис та станкову графіку як фундамент образотворчості.

Концепт-арт зародився у США, де взірцями для молодих художників ХХ ст. були художники-ілюстратори: Н. Роквелл, Дж. К. Лейєндекер, М. Перріш, В. М. Баумхофер, Ф. Фразетта, Д. Корнуелл, Г. Бенекер, Дж. Елвґрен, А. Варгас, Дж. Петті та інші [41, 52]. Американська ілюстрація відрізняється від європейської традиції. Твір Н. Роквелла для обкладинки журналу «Popular Science» (жовтень 1920) (Рис. 2) та ілюстрація Ж. Лепапа для журналу «Vogue» (червень 1920) (Рис. 3) представляють два полярні підходи до ілюстративного мистецтва. Європейська – зберігає притаманні риси графіки, тоді як американська ілюстрація по суті тотожна живопису.

Цей феномен зумовлений технологічними особливостями поліграфічного виробництва. У США від початку ХХ ст. найбільш поширеними способами друку були офсетний друк та ротогравюра. Зображення для ілюстрацій переважно створювали як живописні твори на полотні – акрилом, гуашшю або олійними фарбами. Згодом їх фотографували через кольорові фільтри, що дозволяло відтворити зображення, максимально наближене до оригіналу. Ціле покоління американських художників та ілюстраторів створювало художні твори у живописних техніках, Н. Роквелл працював переважно олійними фарбами [22]. До поширення цифрових технологій станковий живопис залишався найдосконалішим інструментом для художніх пошуків. Художня мова концепт-арту первинно сформована навколо живописних технік та ілюстраційної традиції цього періоду.

На відміну від гіперреалізму, американська ілюстрація зосереджена не на точному відтворенні дійсності, а на оповідній функції образу. Концепт-арт успадковав цю тенденцію, звертається до історій та емоцій значно більшою мірою, ніж до документальної фіксації реальності. У жанрових композиціях художня мова концепт-арту оперує кольором, формою та просторовими відношеннями для передачі героїзму, пригоди, конфлікту, трагедії чи тривоги. При створенні персонажа художні засоби застосовані таким чином, щоб передати його сутнісні характеристики: хоробрість або боязкість, благородство або підступність. Локація в концепт-арті побудована через композицію та просторові рішення, що передають емоційну тональність середовища, гнітючу атмосферу або, навпаки, спокій.

Застосування ліній, плям, пропорцій, кольору й текстур у практиці концепт-арту спрямоване на досягнення емоційного відгуку. Художні засоби функціонують як слова у мові. Кольори та специфічні форми несуть значення, яке зчитується на підсвідомому рівні. Водночас концепт-арт оперує не знаковими системами, а художнім осмисленням візуальних стимулів. Концепт-арт митці не створюють власних тлумачень для силуетів, натомість через емпіричний досвід вони звертаються до тих інтерпретацій, що зчитуються

несвідомо. Психологія сприйняття форми доводить, що заокруглені та загострені трикутні конфігурації викликають різні емоційні реакції. Форми, що асоціюються з пазурами або іклами, породжують відчуття загрози [40; 31]. Загострені силуети, що нагадують зламане дерево або полум'я, так само сприймаються як потенційно небезпечні. Заокруглені форми виступають антитезою до гострих силуетів.

Концепт-арт митці інтегрували ці закономірності візуального сприйняття у свою художню мову. Концепт Малефісенти, створені американським художником та аніматором М. Девісом для анімаційного фільму «Спляча красуня» (1959), режисера К. Джеронімі, наочно демонструють цей принцип (Рис. 4). Протяжні лінії акцентують силует витягнутих форм, що складаються в єдиний домінуючий контур фігури. Кожен окремий елемент має загострення, що підпорядковується загальній трикутній конфігурації. Лінійна структура утворює єдиний ритмічний малюнок, який незмінно спрямовує погляд до голови персонажа. Загальне враження від силуету синтезує відчуття клинка, охопленого полум'ям. Ефективність цієї комбінації художніх засобів зумовлена саме тим, що вона узгоджена із закономірностями сприйняття. Цей приклад засвідчує, що в концептах художня мова виражає сенси, які складно передати словами, проте через візуальні засоби відбувається комунікація і з'являється емоційний відгук.

Художня мова концепт-арту має закономірність зорового сприйняття. Специфічні комбінації ліній та кольорів викликають інтенсивніший емоційний відгук, ніж інші композиційні схеми. Звернення до практики концепт-арту передусім означає пошук оптимальних композиційних комбінацій. Проте подібне використання художніх засобів не є унікальним для концепт-арту, воно відображає загальну тенденцію розвитку станкового мистецтва ХХ ст. Американська школа ілюстрації так само застосовує художню мову як основу візуального мистецтва. Демократизація візуального мистецтва ХХ ст., його перетворення з привілею вищих соціальних прошарків на масовий культурний

продукт зумовила орієнтацію на універсальну комунікативну систему, доступну глядачам незалежно від їхнього культурного чи соціального походження.

На художню мову концепт-арту також вплинули виклики, притаманні таким напрямкам станкового мистецтва, як фентезі та наукова фантастика. Протягом ХХ ст. ці напрями переживають активний розвиток та здобувають широку популярність. У їхніх межах художники зосереджувалися на візуалізації об'єктів, що не мають прототипів у реальності: фантастичних істот, космічних кораблів, інопланетних ландшафтів. Живописні твори американського концепт-арт митця Р. Маккворрі представляють інопланетні середовища, що зберігають певну подібність до земних пейзажів, водночас сприймаючись як невідомі, загадкові світи.

Концепт-арт «Хатина Йоди на планеті Дагоба» візуалізує середовище, що асоціюється з корінням дерев у болотистій місцевості, проте специфічні форми цих структур створюють враження незнайомого ландшафту, що губиться в тумані (Рис. 5). Пропорції витягнутих силуетів відносно фігур персонажів вказують на масштаб фантастичних форм, які простягаються за межі композиції вгору, у щільний туман. Це композиційне рішення активує асоціативні зв'язки зі знайомими формами: в процесі сприйняття висота зображених структур інтуїтивно співвідноситься з пропорцією коріння дерев до загальної висоти стовбура, об'єкта, знайомого кожному глядачу. Поєднання впізнаваних форм із фантастичними елементами дозволяє переконливо передати заплановане враження від локації. Такий баланс знайомих силуетів та масштабів із фантастичними конфігураціями збільшує залученість глядача.

Залученість глядача та його готовність до сприйняття образів є однією з центральних проблем теорії концепт-арту. Протягом тривалого часу досліджується феномен «призупинення недовіри» (англ. *suspension of disbelief*) [14]. Термін уведений англійським поетом і філософом С. Т. Колріджем [22] і позначає підсвідоме рішення глядача тимчасово ігнорувати логічні невідповідності та неможливість вигаданого світу художнього твору. Дослідження цього ефекту є важливим для розуміння

сучасного мистецтва в усіх його проявах, оскільки мистецтво сучасності часто виходить за межі традиційного образотворчого мистецтва й набуває непередбачуваних форм [17]. Емпіричний досвід митців концепт-арту засвідчив, що специфічні композиційні рішення здатні викликати в глядача стан «призупинення недовіри», полегшуючи контакт із художнім твором.

Цей ефект можна простежити на прикладі зображення мінотавра та споріднених міфологічних істот. Картина американського фентезі-художника Б. Вальєхо «Мінотавр» (1991) є прикладом віртуозного володіння технікою передачі форми та простору олійними фарбами (Рис. 6). Інший твір Б. Вальєхо – «Хосатрал Хел і Конан: Диявол у залізі» (1984), так само представляє високу майстерність живописця; сюжет візуалізує боротьбу Конана з рогатим демоном (Рис. 7). З позицій теорії концепт-арту важливим є те, що художник стикається зі згаданою проблемою – візуалізацією зовнішніх рис істот, що не мають реальних прототипів. Попри бездоганний рівень натуралістичного виконання в обох творах, глядач відчуває певний дисонанс, неповне прийняття образу.

Причина полягає в тому, що ступінь натуралістичності зображення не є визначальним для формування цілісного образу; ключове значення має взаємодія форм, їхніх пропорцій та колористичного рішення, що створює структурну єдність об'єкта. Образ Малефісенти, створений М. Девісом, попри виразну стилізацію, сприймається як більш збалансований та легко зчитується. Концепт-арт прагне саме такої гармонізації художніх засобів. Візуальні характеристики зображення: силуети, форми, пропорції, кольори, текстури – стають образом лише за умови їхньої гармонізації в єдину структуру, що узгоджується з художнім задумом.

Концепт-арт «Мінотавр» сучасного митця Д. Йоргулеску (Рис. 8) ілюструє цей принцип. Художник зосередився на ретельному відборі та комбінуванні художніх засобів, досягає того, щоб істота сприймалася як цілісна та внутрішньо узгоджена в межах композиційного рішення. Специфічна форма рогів, загальний силует, анатомічні особливості, елементи костюма та текстури інтегровані з

єдиною метою – формування переконливого образу. Саме це становить первинний фокус художньої мови концепт-арту. Хоча з мистецтвознавчого погляду концепт-арт по суті залишається станковим живописом та графікою, він специфічно підходить до образу, ставить його на перше місце.

Попри близькість до різних видів станкового живопису та графіки, концепт-арт має відмінності, які визначають його художню мову. Ключовою відмінністю є первинність образу над стилем. Концепт-арт митці часто працюють у різних стилістичних напрямках, підлаштовуються під загальну атмосферу проєкту. Водночас вони зберігають індивідуальний авторський почерк, що можна простежити у виборі композиційних рішень, характері форми, принципах узагальнення деталей та текстур. У межах концепт-арту художня виразність та ідея посідають провідне місце, оскільки завдання полягає не у створенні завершеного твору, а у формуванні переконливого образу. Стилзація в цьому контексті функціонує як інструмент зміни сприйняття глядача. Варіювання ступеня умовності, спрощення чи акцентування окремих структурних елементів суттєво впливає на емоційний відгук та інтерпретацію образу. У концептах допустимі стилістичні неузгодженості, якщо вони підсилюють образ та інтенсивність естетичного сприйняття. Таким чином, стилзація в концепт-арті є засобом, підпорядкованим образу та художній мові.

Ще одна відмінність концепт-арту – це вимога максимально швидкої комунікації образу, що потрапляє у свідомість глядача. Після того як художні засоби викликають несвідому фокусацію на образі, наступним етапом є донесення його концептуального змісту. Американський концепт-арт митець Д. Чанг розробляв візуальні характеристики численних механізмів для фільму Дж. Лукаса «Зоряні війни. Епізод I. Прихована загроза» (1999). Серед них: «подрейсери» (Рис. 9), літальні апарати з пропорційно збільшеними формами двох окремих двигунів. Тонкі контрастні лінії підкреслюють з'єднання масивних форм із центральним елементом. Загальний силует має виразно акцентовані форми, що викликають відчуття знайомого силуету попри варіативність конструкцій (Рис. 10).

Композиційна структура цих апаратів нагадує колісницю, що використовувалися в перегонах у Стародавньому Римі (Рис. 11). Художній задум полягав саме в цій асоціативності, що дозволяє глядачу миттєво зрозуміти функціональне призначення механізму [15]. Це пов'язано зі згаданим підходом до образотворчості, поєднанням знайомих візуальних характеристик із новими елементами. Такий художній синтез форм дозволяє не лише створювати нові об'єкти, а й пришвидшувати інтерпретацію зображення. Швидкість інтерпретації є показником підпорядкованості художніх засобів образу та художній мові.

Художня мова концепт-арту ґрунтується на традиціях американського станкового живопису, що протягом XX ст. активно розвивалися під впливом художньої ілюстрації, фентезі та наукової фантастики. Водночас становлення концепт-арту як специфічної арт-практики є відповіддю на нові виклики: необхідність візуалізації фантастичних істот, футуристичних транспортних засобів, цілісних вигаданих світів. Пошук композиційних рішень, здатних ефективно комунікувати з глядачем на рівні візуального сприйняття та перетворювати художні засоби на цілісні образи, становить особливність художньої мови концепт-арту. Ця художня мова сприяє глибокому зануренню глядача у світ художнього твору, викликає стійкий емоційний відгук.

2.2. Концепт-арт у провідних художніх проєктах кінця XX століття

У першій половині XX ст. концепт-арт та художники, які працювали в цій царині, перебували у процесі з'ясування своєї ролі та місця у світі мистецтва; у другій половині століття ситуація суттєво змінилася. Концепт-арт змінив вектор на попит: на ширих емоціях, пригодах та історіях, які створюються людьми для людей. Концепт-арт митці кінця XX ст. часто не усвідомлювали, якого впливу набуде їхня творчість у майбутньому. Вони зосереджувалися на творчому процесі та прагнули сформувати образи для фантастичних світів, які

конструювали. Концепт-арт має кілька ключових проєктів, що вплинули на розвиток цієї арт-практики.

Першим із таких проєктів є «оригінальна» трилогія «Зоряних воєн», космічна опера, заснована на оригінальній історії американського режисера Дж. Лукаса та книзі американського письменника А. Д. Фостера [43]. Кінопроєкт «Той, що біжить по лезу» (1982) британського режисера сера Р. Скотта є одним із найважливіших у контексті становлення практики концепт-арту. Цей проєкт показав значущість художнього оформлення при створенні цілісного та глибокого світу й посилив динаміку розвитку концепт-арту [12]. Третім етапом становлення концепт-арту стала трилогія приквелів «Зоряних воєн», під час роботи над якою митці концепт-арту почали адаптувати цифрові технології у свій творчий процес. Означені проєкти стали поштовхом для формування зрілої художньої мови концепт-арту та майстерності провідних концепт-арт митців і сформували концепт-арт у тому вигляді, в якому він відомий сьогодні.

Над художнім оформленням оригінальної трилогії «Зоряних воєн» працювала група митців: концепт-арт художники Р. Маккворрі та Дж. Джонстон, конструктор фізичних моделей К. Кантвелл, британський художник по костюмах Дж. Молло, художник-постановник та арт-директор Н. Рейнольдс та інші. Серед них ключову роль у становленні візуальної концепції проєкту відіграв Р. Маккворрі, його творчість визначила розквіт практики концепт-арту та заклала основи одного з її провідних напрямів.

Р. Маккворрі, працював в техніці станкового живопису, сформував візуальну мову оригінальної трилогії «Зоряні війни»; йому належить більшість живописних концептів для цього проєкту. Митець суттєво розширив розуміння можливостей художньої мови у медіавиробництві та став взірцем для наступних поколінь художників, вплинув на їхній інтерес до концепт-арту й художньої ілюстрації [46]. Численні інтерв'ю та документальні стрічки фіксують свідчення його колег та інших концепт-арт митців про цей вплив. Збереглися також авторські коментарі, що розкривають творчий процес роботи над «Зоряними війнами» [47].

Р. Маккворрі народився у США, здобув фахову підготовку як ілюстратор у Школі Художнього Центру Лос-Анджелеса, де вивчав станковий живопис і графіку. Професійну діяльність розпочав як ілюстратор та художник кіноплакатів. Визнання та творчий розквіт митця пов'язані з його переходом до концепт-арту. Серія з 10 – 15 живописних творів Р. Маккворрі стала вирішальним аргументом для затвердження та фінансування першого фільму серії – «Зоряні війни. Епізод IV. Нова надія» (1977) студією «Двадцяте століття Фокс» [61; 53].

Для «Зоряних воєн» Р. Маккворрі розробив найвідоміші образи франшизи: Дарта Вейдера, Чубакку, планету Татуїн, супутник Явін 4, «Зірку смерті», інтер'єри Мос-Ейслі та інші ключові елементи [55]. Частина образів архітектури й техніки створювалася у співпраці з Дж. Джонстоном та К. Кантвеллом. Зокрема, Дж. Джонстон розробляв ескізи «АТ-АТ Walker» (Рис. 12), тоді як Р. Маккворрі інтегрував цей об'єкт у масштабні сюжетні сцени, що передавали загальну атмосферу проєкту (Рис. 13), (Рис. 14). Р. Маккворрі володів здатністю органічно поєднувати різні образи у складних композиціях, формув цілісні художні твори, що втілювали візуальне бачення майбутнього фільму.

Твори Р. Маккворрі характеризуються насиченим візуальним наративом та акцентом на емоційній складовій. Його роботи є прикладом значущості попереднього візуального проєктування у мультимедійному виробництві [8]. Живописна майстерність, глибоке володіння перспективою та розуміння світлотіньових закономірностей дозволяли митцю виходити за межі схематичної візуалізації, надавали зображенням натуралістичності та емоційної глибини. Він не просто ілюструє історію, але й розгортає її на картини, перетворює зображення на вікно у фантастичний світ. Композиційні та колористичні рішення в роботах митця побудовані на універсальних принципах художньої мови та закономірностей зорового сприйняття.

У концепт-арті «Дуель Люка Скайвокера та Дарта Вейдера» композиція побудована на концентрації уваги та миттєвому зчитуванні сюжету (Рис. 15). Поряд із сюжетними сценами митець показує й майстерність у створенні

групових портретів та образів персонажів. Концепт-арт «Мисливці за головами» (Рис. 15) та «Майстер Йода на планеті Дагоба» (Рис. 17) засвідчують володіння портретним жанром. Виразність цих робіт митець досяг через точний відбір ліній, контрасти форм та їхню ієрархічну організацію у поєднанні з акцентованими кольоровими плямами.

Творчий метод Р. Маккворрі передбачав створення численних підготовчих начерків перед роботою над кожним живописним твором. Основними матеріалами є гуаш та акрилові фарби на картоні; серед інструментів, окрім пензлів, митець активно застосовував аерограф, що зафіксовано в архівних фотоматеріалах. Р. Маккворрі також працював у техніці живопису на скляних панелях, так званого «мет-пейнтингу», що використовувався для поєднання відеозйомки з попередньо написаними фонами. Однак основу творчої спадщини митця становлять саме концепт-арти для «Зоряних воєн», які визначили його місце в історії візуального мистецтва.

Серед інших впливових митців, залучених до оригінальної трилогії «Зоряних воєн», був Дж. Джонстон, який спеціалізувався на розробці техніки та космічних кораблів. Концепт зорельоту «Y-Wing» (Рис. 18) є прикладом його роботи. Дж. Джонстон працював переважно в техніці станкової графіки, створював численні ескізи на папері із застосуванням спиртових маркерів, лайнерів та чорнила. До найвідоміших його розробок належать «AT-ST Walker», «AT-AT Walker», «Y-Wing», «X-Wing», елементи обладунків та інтер'єри «Millennium Falcon».

Візуальні рішення техніки, розроблені Дж. Джонстоном, вплинули на наступні покоління концепт-художників та промислових дизайнерів. Виразність силуетів і чіткість великих форм є основою переконливих, візуально привабливих образів. Ескізи «X-Wing» (Рис. 19) демонструють увагу автора до просторової форми та врахування впливу ракурсу на сприйняття об'єкта. Симетрія виступає структурною основою композиційних рішень, гармонізує геометрію та тектоніку металевих конструкцій. Завдяки детальному опрацюванню ескізів Дж. Джонстон створював образи механізмів, які, не

спираючись на реальні інженерні принципи, викликають у глядача відчуття правдоподібності та функціональності.

До розробки техніки в оригінальній трилогії «Зоряних воєн» долучився також К. Кантвелл – художник та конструктор фізичних макетів, який створював мініатюри роботів і космічних кораблів на ранніх етапах виробництва.

Концепт-арт оригінальної трилогії «Зоряних воєн» вирізняється виразними композиційними рішеннями, що апелюють до зорового сприйняття глядача. Р. Маккворрі заклав фундамент одного з двох основних напрямів концепт-арту, сформував його на засадах станкового живопису та привніс в нього виразність образотворчого мистецтва. Його творчість надихала художників протягом наступних десятиліть. Дж. Джонстон, засобами станкової графіки доводить, як механізми можуть набувати художніх форм і ставати повноцінними елементами наративу. Оригінальна трилогія «Зоряних воєн» стала відправною точкою у визнанні концепт-арту як невід’ємної складової створення фантастичних світів у мультимедійних проєктах.

Наступним проєктом, що поглибив практику концепт-арту, став фільм «Той, що біжить по лезу» (1982) за мотивами роману Ф. Діка «Чи мріють андроїди про електричних овець?» (1968). Над художнім оформленням працювали концепт-арт митець та ілюстратор С. Мід, художник М. Гюбнер, художник-постановник Л. Паулл та режисер Р. Скотт. Визначальну роль у формуванні візуальної мови проєкту відіграли саме роботи С. Міда, які суттєво вплинули на подальший розвиток концепт-арту.

С. Мід належить до першого покоління професійних концепт-арт митців та є ключовою постаттю у формуванні однієї з провідних шкіл цієї практики. Він здобув ступінь бакалавра з промислового дизайну в Школі Художнього Центру Лос-Анджелеса, завершив навчання з відзнакою у 1959 р. Розпочав кар’єру в промисловому дизайні, згодом перейшов до книжкової ілюстрації, а у 1970 р. заснував власну студію візуального проєктування «Syd Mead Incorporated». На відміну від інших концепт-арт митців того періоду, С. Мід активно розвивав власні художні проєкти, присвячені образам футуристичних міст та життя людей

у майбутньому [44]. Твори «Вечірка майбутнього» (Рис. 20) та «Коктейльна вечірка 2050» (Рис. 21), створені до початку роботи в кіноіндустрії, окреслюють основний напрям творчих пошуків митця, а саме: візуалізацію власного бачення майбутнього через виважене поєднання художніх засобів [48].

Найвизначнішим проєктом для С. Міда став «Той, що біжить по лезу», робота над яким принесла йому світове визнання. Завданням художника було створення візуального образу масштабного дистопічного світу. У концепт-арті «Вулична сцена: Високі технології, низький рівень життя» (Рис. 22) зображено атмосферу майбутнього, середовище з бетону та неонових світла. Хмарочоси частково розчиняються в абстрактних плямах, їхні силуети нагадують комп'ютерні плати, створюють ефект відцифрованого спогаду про реальність.

У роботах для цього проєкту С. Мід застосовує часткову стилізацію через спрощення форм та декоративність силуетів. Колірна палітра свідомо позбавлена природних відтінків, насичена й контрастна; єдиним джерелом світла виступає неонове освітлення рекламних вивісок. Концепт-арт «Вулична сцена: Центр міста» (Рис. 23) побудований на контрасті архітектури ХХ ст. та футуристичних хмарочосів, силуети яких нагадують велетенські круїзні лайнери. «Пейзаж Аїда» (Рис. 24) та «Місто Аїда» (Рис. 25) візуалізують футуристичні будівлі, що здіймаються над старими міськими забудовами, формують візуальну основу художньої мови проєкту.

Архітектура у творах С. Міда стає інструментом емоційного впливу, викликає відчуття величі та водночас пригнічення. Міські пейзажі візуально наративізують історію світу, де люди створили середовище, що поглинає їх самих. Окрім пейзажів, С. Мід розробляв інтер'єри та предметний дизайн, зокрема, концепт-арт «Офіс Ріка Декарда» (Рис. 26), у якому поєднуються деталізація зображення та продумана ергономіка простору. Дистопічний світ С. Міда ставить під сумнів роль людини в майбутньому. Кожен елемент: міський пейзаж, транспортний засіб чи інтер'єр, має високу деталізацію та продуману тектоніку; митець працює над вигаданим світом з такою ж ретельністю, як над

реальними дизайн-проектами. Ця функціональна переконливість створює ефект розмивання межі між реальністю та художнім твором.

С. Мід збагатив практику концепт-арту досвідом промислового дизайну, поєднав майстерність станкового живопису і графіки з проектним мисленням. Його підхід до формотворення заклав основи окремого напрямку – структурно-раціональної альтернативи емоційно орієнтованим методам. Водночас аналіз творів митця засвідчує, що він не відкидає естетичну складову, а синтезує її з функціональними принципами. Цей синтез визначив місце С. Міда серед найвпливовіших постатей концепт-арту та розширив методологічний арсенал цієї практики.

Третім ключовим проектом у розвитку концепт-арту стала трилогія приквелів «Зоряних воєн» режисера Дж. Лукаса. Над художнім оформленням працювали провідні митці кінця ХХ ст., зокрема Д. Чанг та І. Маккейг. Художній відділ лише для першого фільму «Епізод І: Прихована загроза» налічував понад 50 митців [15]. Дж. Лукас особисто брав участь у створенні візуальної концепції.

Візуальне рішення проекту значною мірою під впливом ар-деко, для створення вишуканих інтер'єрів та архітектури, що втілюють багатство фантастичного світу. У проекті є звернення до історичних художніх стилів як джерела нових образів; найвиразніше це видно у костюмному дизайні [19].

Д. Чанг – концепт-арт митець, режисер та креативний директор, був центральною постаттю у візуальному проектуванні трилогії приквелів. Під впливом оригінальної трилогії «Зоряні війни» він зацікавився візуальним мистецтвом, навчався в Коледжі креативних досліджень у Детройті та Університеті Каліфорнії в Лос-Анджелесі, де здобув ступінь бакалавра. Ще під час навчання працював ілюстратором та арт-директором студентської газети «Daily Bruin», згодом перейшов до кіноіндустрії. З 1995 р. Д. Чанг працював над концепт-артом для «Епізоду І: Прихована загроза», спеціалізувався на пейзажах, архітектурі та транспортних засобах. На той час основними матеріалами концепт-арт митців залишалися гуаш та акрилові фарби, інструментами – пензлі

й аерограф. Д. Чанг створив значну кількість живописних творів для проєкту, а також численні підготовчі ескізи та деталізовані графічні роботи із застосуванням спиртових маркерів і лайнерів (Рис. 27). Майстерне володіння перспективою дозволяло формувати образи, що згодом втілювалися в інших медіа.

Живопис посідає центральне місце у творчості Д. Чанга; ці навички він застосовуватиме й у цифровому мистецтві. Техніка митця – це стилізація, використання великих площин локального кольору з акцентуванням основних елементів композиції через об'єм та деталізацію. Пейзаж «Палац Набу» (Рис. 28) виконано у світлих пастельних тонах із яскравим освітленням, що створює піднесений настрій та відчуття гармонії з природою. Сюжетні сцени автора вирізняються композиційною складністю та насиченістю деталями. «Інспекція військ Нутом Ганреєм» (Рис. 29), побудована на ритмічній організації військових формувань. Д. Чанг також працював над космічними сценами, прикладом яких є «Вхід в ангар корабля Торгової Федерації» (Рис. 30).

Д. Чанг став одним із ключових художників трилогії приквелів. Його роботи характеризуються раціоналізованою формою, чіткими контурами та аеродинамічними силуетами. Колористичні рішення побудовані на взаємодії площини й об'єму, що надає композиціям цілісності та візуальної ясності.

І. Маккейг – американський концепт-арт митець та ілюстратор, спеціалізувався на створенні образів персонажів, розробляє зовнішні риси та костюми інопланетних цивілізацій і людей фантастичного світу. До концепт-арту, як один із ключових художників проєкту, прийшов із галузей книжкової ілюстрації та авіаційного дизайну [15]. Над персонажами трилогії приквелів працював разом із дизайнеркою костюмів Т. Біггар. Основними матеріалами митця були акварель, олівці та лайнери, водночас він активно впроваджував цифрові технології.

Творчий метод І. Маккейга передбачав створення численних попередніх ескізів для пошуку оптимального композиційного рішення. Концепт-арт королеви Падме Амідали (Рис. 31) демонструє варіативність підходу художника.

Його метод – це підбір виразного силуету, точне опрацювання пластики обличчя та детальна розробка костюма як носія образу. Звертаючись до історичного костюма, митець шукає універсальні художні засоби, що апелюють до несвідомого зорового сприйняття. Фінальний концепт-арт оформлено як портрет (Рис. 32).

У роботах І. Маккейга кожна версія образу зазнає поступової трансформації, набуває нових характеристик при збереженні ключових елементів. Такий ітеративний процес забезпечує систематичний відбір композиційних рішень. Концепт-арт Дарта Мола (Рис. 33) ілюструє цю методологію: візерунки на обличчі персонажа еволюціонували в основну впізнавану рису образу. І. Маккейг наділив персонажів емоційною та символічною глибиною. В його роботах художня виразність досягається не лише композицією кадру, а й внутрішньою структурою самого персонажа.

Трилогія приквелів «Зоряних воєн» стала переломним моментом, після якого концепт-арт утвердився як стандарт у креативних індустріях та професійній підготовці художників. Адаптація цифрових технологій пришвидшила перехід візуального мистецтва до цифрової доби. Поєднання історичних і культурних референсів із футуристичними рішеннями поглибило смислове наповнення художньої мови концепт-арту, визначивши цей проєкт як один із ключових етапів у становленні сучасної практики.

2.3. Аналіз композиційних рішень у концепт-арті: силует, форма, простір, колір, текстура

Для розуміння впливу зорових стимулів на формування естетичного досвіду глядача необхідно проаналізувати побудову композиції з урахуванням закономірностей механізму зору. Концепт-арт за своєю природою потребує збалансованих поєднань художніх засобів. Аналіз композиційних рішень дозволяє простежити відповідність ієрархії композиції науково обґрунтованим засадам зорового сприйняття.

Аналіз базуватиметься на комплексному підході, що включає опис особливостей застосування художніх засобів, які класифіковано за п'ятьма категоріями: силуети, форми, простір, колір та текстури. Аналіз з подібною методологією вже застосовувався до концепт-арту, зокрема до твору Р. Маккворрі [4, с. 1085].

В Концепт-арті «Привітання світанку», створений Р. Маккворрі для фільму «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь» (Рис. 34), композиція наділена сюжетом і побудована для підкреслення основного наративу. Домінуючим силуетом виступає великий трикутник космічного шатла з чіткими контурами, який контрастує з м'якими обрисами хмар, що розчиняються в кольорі неба, утворює контраст жорстких та м'яких країв. Вертикальні лінії створюють ритм, що додатково контрастує з основним трикутником. Додатковий трикутник меншого розміру утворений супутниковою антеною. Основний трикутник підкріплений діагональними лініями платформи в правому нижньому куті (Рис. 35). Вхід у композицію побудований за рахунок платформи, яка відділяє передній план від середнього. Дальній план композиції залишається майже плоским, створює відчуття сцени (Рис. 36). Хмари й небо за контрастами наближаються до плоскої плями, підкреслюють геометричні об'єми космічного шатла та платформи. Глибина створена завдяки діагоналям та фігурам людей, розміри яких підкреслюють відстань між об'єктами та формують відчуття масштабу. Космічний шатл є домінуючим елементом композиції завдяки своєму розміру (Рис. 35). Цілісна форма корпусу, вкрита дрібною деталізацією, створює багаторівневу складність через великі, середні та малі форми. Небо займає значну частину кадру, створює протизвагу візуальній масі шатла.

Колір композиційно поділений на два блоки: світлі й теплі відтінки неба контрастують із сірими нейтральними тонами середньої світлоти. Найсвітліші відтінки зосереджені в небі, що формує чіткий контрастний силует космічного шатла та платформи (Рис. 37). Наближені до ахроматичних кольори сприймаються як холодні через оптичне змішування.

Текстури створюють контраст між природними та технічними елементами. М'які матові переходи неба та гляцеві поверхні платформи передають матеріальність об'єктів, створюють ефект натуралістичності. Щільна механічно структурована текстура шатла з численними панелями контрастує як із м'яким небом, так і з чистими об'ємними формами архітектури та одягом персонажів (Рис. 35). Лінії, близькі до горизонтальних, підкріплюють місце шатла в ієрархії композиції, підсилюють фокусну точку (Рис. 38). Вони сконцентровані в нижній частині формату, роблять її більш навантаженою та створюють баланс [9]. Композиційний центр також посилений ритмом: овальні лінії неба, що утворюються внаслідок принципу продовження, поступово наближаються до горизонтальних у нижній частині формату, де край платформи зіштовхується з небом (Рис. 39). Заокруглена форма платформи в перспективі комбінована з ритмом неба.

Композиційне рішення підсилює сюжет, створює візуальні стимули, послідовно структуровані відповідно до важливості. Завдяки цій системі акцентів глядач без зусиль зчитує головну подію та її контекст, оскільки всі елементи зведені до чіткої послідовності, що спрямовує сприйняття через закономірності зору.

В концепт-арті «Палац Джаби на планеті Татуїн» створений для фільму «Зоряні війни. Епізод VI. Повернення джедая» Р. Маккворрі, композиція фокусує увагу на локації та її оточенні; персонажі на передньому плані створюють масштаб та додаткових вхід в зображення (Рис. 40). Сюжет є другорядним, а локація домінуючою частиною композиції. Твір є пейзажем з акцентом на архітектурі палацу. Фокусна точка утворена скупченням трапецієподібних форм та овалів, які формують єдиний силует палацу (Рис. 41). Окрім персонажів та палацу, решта силуетів має природне походження і сильно контрастує з геометричними формами архітектури. Кам'яні структури створюють ритм, що формує ілюзію глибини та відводить погляд від правого краю формату до композиційного центру. Велика кількість ліній спрямована до центру, направляє погляд на палац (Рис. 42). Дорога утворює чіткий шлях до входу в палац,

додатково проводить погляд через глибину простору. У композиції застосовано контраст чітких геометричних форм та хаотичніших природних об'ємів кам'яних структур. Геометричні форми палацу виділяються на фоні неба, вкритого хмарами зліва. Композиційний центр підкреслено відмінностями в просторовій формі об'єктів. Палац виділено розмірами, його чіткі межі утворюють найбільший елемент композиції, тоді як решта формату вкрита меншими об'єктами з більшою кількістю малих форм. Палац поділений на чотири вежі різного розміру, пропорції яких утворюють додаткові контрасти та збалансовують зовнішні риси споруди.

Фігури персонажів на передньому плані мають високу деталізацію й відокремлюють передній план, водночас їхній силует торкається також заднього плану. Середній план займає найбільшу частину формату, при цьому передній план частково торкається заднього в лівій частині (Рис. 43).

Кольори підкреслюють пустельний характер оточення. Найбільшу площину займають темні кольори; лише небо і дорога мають підвищену світлоту. Попри це композиція зберігає значний контраст за світлотою завдяки численним нюансам і градаціям. Зображення характеризується загально зниженою насиченістю з домінуванням приглушених відтінків, близьких до охри (Рис. 40). Колір палацу має насиченіший зелений відтінок, що забезпечує його відокремлення від теплих, помаранчевих та брунатних відтінків середовища. Колірні акценти на персонажах: насичений жовтий і блакитно-сірий, вони функціонують як вторинні точки уваги, підвищують читабельність фігур, не порушуючи загальної ієрархії з фокусом на вежах палацу.

Текстури каменю підкреслені й контрастують із гладкими поверхнями циліндрів палацу. Більшість матеріалів у сцені матові; відблиски світла присутні лише на металевих роботах на передньому плані.

Композиція має чіткий хрестоподібний характер, це поширений спосіб формування композиції [42]. Попри це вона асиметрична, що робить її різноманітнішою (Рис. 44). Використання центру формату підсилює тяжіння погляду до палацу. Композиція вирізняється виваженим застосуванням художніх

засобів, які узгоджено працюють на підсилення фокусної точки та підкреслення атмосфери оточення. У результаті зображення зберігає цілісність сприйняття та послідовно спрямовує увагу глядача.

Концепт-арт «Зміїна яма Таффі» авторства С. Міда зображає сцену в клубі; твір створений для фільму «Той, що біжить по лезу» (Рис. 45). Композиція передає загальний настрій сцени та зосереджена на головному елементі локації – танцювальній платформі, встановленій по центру над баром. Композиція не має чіткої дії в сюжеті й зосереджена на застиглій атмосфері бару. Образ локації виступає на перше місце; твір не розповідає історію, а сфокусований на настрої сцени.

Основний силует – це квадрат із закругленими сторонами в центрі картини, підкріплений овальними лініями, що повторюють закруглення центрального квадрата (Рис. 46). Вертикальні лінії відокремлюють головний компонент композиції та водночас створюють структуру простору кімнати (Рис. 47).

Попри площинні рішення персонажів та інтер'єру, глибина сцени формує через чітку перспективу та тональні контрасти. Передній план виділений темними плямами, а середній червоним та жовтим відтінками, дальній план світліший. Чіткий розподіл за світлотою формує розділення планів та формує загальний інтер'єр (Рис. 48).

Центральний квадрат має найбільший розмір, що додатково підкреслює його важливість. Попри значну кількість дрібних елементів усередині, він зберігає цілісність: дрібні елементи пропорційно підпорядковані певній закономірності, що створює узгоджену деталізацію через великі, середні та малі форми. Фігури людей на передньому плані розподілені в загальній плямі завдяки дрібним деталям. Їхні менші розміри відокремлюють нижню частину від центрального квадрата, підпорядковуються загальній ієрархії. Верхня частина композиції має мінімальну деталізацію, створює зону відпочинку та балансує решту композиції.

Колір поділений на чотири великі плями, розділені за тоном світла. Найсвітліша пляма повністю зосереджена всередині центрального квадрата, тоді

як темніші плями переважно відокремлюють центр від решти композиції (Рис. 49). Домінуючими насиченими кольорами виступають червоний та жовтий відтінки; за світлістю вони зливаються з рештою середнього плану, однак самі відтінки є сильним візуальним стимулом і мають найвищий рівень насиченості. Сині та наближені до них відтінки заповнюють решту картинної площини. Передній план підкреслено акцентами фіолетового та ціанового відтінків (Рис. 45). Світло заповнює простір неоновим сяйвом, створює урбаністичне середовище зі штучним освітленням.

Текстури переважно приховані за декоративністю плям. Винятком є скляні труби в центральній частині картини, їхній матеріал контрастує з матовими поверхнями інтер'єру та тканинами костюмів персонажів. Заповнення площин відбувається через освітлення предметів: світло підкреслює просторові форми фігур на передньому плані на противагу більш плоскому середньому та задньому планам (Рис. 48).

Центральний квадрат підтримано значною кількістю ліній, які замикають композицію на основі принципу продовження. Вертикалі, хоч і не завжди співпадають з одним об'єктом, на картинній площині візуально продовжуються через інші силуети (Рис. 47). На прикладі цієї композиції можна простежити вплив зорового сприйняття на художній твір. Цілісна структура композиції утворена завдяки несвідомому зоровому сприйняттю, втілює художній задум на основі універсальної художньої мови.

Концепт-арт «Вулична сцена» С. Міда зображає вулицю Лос-Анджелеса (Рис. 50), в якому композиція зосереджена на настрої сцени; художній задум полягав у передачі загальних рис міського життя в дистопічному майбутньому. На перший погляд, важко визначити центр композиції, проте найбільшу вагу має трикутний силует у правій частині. Цей трикутник підкреслено ритмом діагональних ліній, які утворюють вторинну трапецієподібну форму, створює додатковий рух до акцентів у лівій частині (Рис. 51). Дрібніші елементи мають складніші силуети з кількох простих фігур, проте структурно перебувають усередині більших силуетів, що утворює

чітку структуру та відчуття балансу. Додатково в композиції утворюються лінії, що перетинаються у формі хреста, створюють тяжіння до силуету автівки в центрі (Рис. 52). Праворуч контрастні діагональні лінії відводять погляд від правого краю формату, повертають увагу до центру (Рис. 53).

Манера художника в цьому творі має характерну декоративність його концептів для цього проєкту. Об'єми створюються через виважену та пропрацьовану перспективу, яка додатково виділяє автівку в центрі. Глибина формується радше геометрією об'єктів, ніж моделюванням об'єму. У просторі композиції найбільше місця займає трикутник жовтого кольору; інші великі об'єкти, хоча й мають схожі розміри та сприймаються цілісно, містять більшу кількість внутрішніх контрастів. Великі, середні та малі форми узгоджено розташовані, що робить зображення деталізованим, водночас зберігають гармонію деталей та цілого. Зображення чітко розділене на три окремі плани; передній план асиметричний і займає лише праву частину картинної площини (Рис. 54).

Колір застосовується для створення настрою сцени; неонове освітлення вулиці переважає над локальними кольорами об'єктів. Композиція уникає фіолетових та червоних відтінків, водночас найсвітліший трикутник концентрує найбільшу кількість жовтого кольору, стає найактивнішим елементом. Зелені відтінки найнасиченіші, заповнюють ліву половину композиції; їхня присутність у правій частині підтримує єдність обох сторін. Блакитні та помаранчеві відтінки зустрічаються лише на дальньому плані, що виділяє кожен план. Світлі відтінки додатково об'єднують жовтий трикутник з автівкою по центру (Рис. 55).

Площини кольорів заповнені текстурами та фактурами. Електронні дисплеї й рекламні вивіски доповнюють атмосферу, підкреслюють зовнішні риси футуристичної вулиці. Вкритий водою асфальт та металеві конструкції заповнені контрастними відображеннями. Матовий бетон та фігури людей помітно контрастують із блискучими матеріалами.

Хрестова композиція створює сильну точку фокуса [42], проте ускладнена за рахунок асиметрії та додаткових контрастів. Фокус з автівки зміщено на

неонові вивіски, що додає сцені загадковості. Дія застигає, підкреслює загальне враження футуристичного міста: яскравого і водночас темного. Композиція сфокусована не на одному конкретному об'єкті, а на загальному настрої – на образі міста, сповненого мерехтінням неонових вивісок, та життя людей у цьому яскравому, але самотньому середовищі.

Концепт-арт «Священне місце гунганів» Д. Чанга поєднує сюжет із репрезентацією локації. Манера художника більш декоративна і зосереджена на зовнішніх рисах більшою мірою, ніж на живописності (Рис. 56). Композиційне рішення формує фокусну точку у формі трикутника, розміщеного ближче до горизонтального центру. Цей центральний елемент вміщує як групу персонажів, так і основний характерний елемент локації – високі дерева, що ростуть серед руїн скульптур великих розмірів. Силует центрального трикутника формується вираженою формою, підкресленою ритмом діагоналей, які співпадають із його сторонами (Рис. 57).

Основа трикутника впирається в зону відпочинку в нижній частині, в силует у формі трапеції. Цю трапецію перетинає діагональна лінія, що утворена завдяки освітленню сцени. Виразні контури трапеції формують вхід у композицію. Водночас композиція відділена додатковими кулісами з обох сторін, обидва силуети мають вигляд трапецій (Рис. 58). Велика кількість органічних форм зосереджена на середньому та дальньому планах; вони формують хаотичні криві, що контрастують зі структурними лініями основного трикутника (Рис. 59).

Об'єми спрощені; манера автора надає певної декоративності формам. Об'єми підкреслюються текстурами та напрямками ліній. Простір розділений на три плани: передній план з трьох великих площин утворює основну зону відпочинку для погляду; середній та дальній плани більш деталізовані: всередині великих плям зосереджені менші елементи, які пропорційно утворюють гармонійні поєднання; середній план має найбільшу деталізацію та зосередження дрібних форм, тоді як задній план зосереджений на більших спрощених формах (Рис. 60).

Найсвітліші кольори беруть участь у формуванні стимулів, що підкреслюють основний трикутник. Помаранчеві відтінки утворюють додатковий ритм і контрастують з оточенням меншої насиченості. Помаранчеві та червоні відтінки зосереджуються виключно на персонажах, що підсилює сюжетну основу твору й відокремлює оточення від них. Світло, що падає на площину землі на передньому плані, підлаштоване для відокремлення основного трикутника композиції (Рис. 56).

В оточенні використовуються текстури: на деревах вони підкреслюють об'ємну форму, на кам'яних статуях – демонструють матеріал. Скульптури вкриті орнаментом та поділені текстурою ліній, які вказують на блоки, з яких їх побудовано (Рис. 59).

Композиція інтегрує два принципи зорового сприйняття: принцип продовження та принцип схожості. Принцип продовження утворює основний трикутник, підтриманий системою спрямованих діагональних ліній, які ведуть погляд до композиційного центру та забезпечують цілісність ієрархії. Принцип схожості формує групи з локальних помаранчевих акцентів одягу персонажів, які об'єднуються у візуальні кластери. Таке групування є універсальним механізмом сприйняття, що діє незалежно від походження чи культури [37]. Завдяки чіткій ієрархії та підпорядкованості елементів композиційному рішення висока деталізація не порушує цілісності сприйняття, а підсилює відчуття впорядкованості. У результаті простір зображення трансформовано в структурно цілісну систему, яка легко інтерпретується глядачем і формує стійкий образ локації.

Концепт-арт Д. Чанга «Обі-Ван Кенобі» є сюжетною сценою, що зображає битву між Обі-Ваном Кенобі та роботами. Манера художника наповнена декоративністю і зосереджена на сюжеті (Рис. 61). Композиція має чітку ієрархію, побудовану на поєднанні художніх засобів. Фокусна точка зосереджена в центрі кола, розміщеного в лівій частині ближче до центру формату. Велика кількість ліній, утворених силуетами та перспективою інтер'єру, підкреслюють фокусну точку (Рис. 62). Другою точкою фокусу стає

фігура робота праворуч, розміщена на перетині кількох вертикальних та горизонтальних ліній. Таким чином утворено протиставлення двох фігур (Рис. 82).

Ліва частина композиції відокремлена силуетом на передньому плані, що сприяє виділенню композиційного центру та створює додаткову динаміку через асиметрію. Металеві конструкції роботів зображені з чітким об'ємом, створеним завдяки матеріалу та чіткості геометричних форм; інші елементи композиції зображені умовніше, з підкресленням світлотіні та відображень. Глибина в картині утворена перспективою інтер'єру та зіставленням розмірів об'єктів. Площина ділиться на велику кількість фігур, наближених за розміром. Кола в центрі композиції підкреслюються ритмом овальних силуетів в інших частинах картинної площини (Рис. 64), водночас контрастує за силуетами. Найбільша деталізація та дрібні фігури зосереджені на конструкціях роботів. Вибіркова деталізація роботів порівняно з інтер'єром та фігурою людини підкреслює їхнє значення для сюжету.

Картинна площина поділена на три плани з чіткою градацією (Рис. 65). За світлістю кольори розташовані асиметрично: світлі переважають праворуч, темні – на передньому плані та ліворуч (Рис. 66). Насичені кольори розташовані виключно біля правого та лівого країв. Жовті відтінки в цих частинах утворюють контрасти з менш насиченими фіолетовими та зеленими відтінками.

Більшість текстур спрощені: поверхні глянцеві, підлога переважно покрита відображенням, стіна на задньому плані – матова. Фактури на роботах утворені через геометрію механічних конструкцій та їхні патерни. Композиційне рішення відрізняється тим, що окремі художні засоби підкреслюють різні частини композиції, проте композиційний центр відповідає сюжету і зосереджений на протиставлених постатях. Насичені кольори по краях формату залишились фоном, тоді як деталізовані роботи, попри їхню ахроматичність, фокусують погляд на собі. Вісь симетрії на центральних колах підкреслює фігуру персонажа хрестоподібною формою, замаскованою активнішими контрастами (Рис. 67). Хрестоподібні композиційні рішення поширені в ілюстрації через свою

універсальність [42]. У концепт-арті це один із прийомів, який зустрічається часто і може бути скомбінований, як на прикладі концепту Д. Чанга. Ця композиція доводить, що розуміння механізму сприйняття дозволяє використовувати художні засоби різноманітнішими способами, зберігаючи ієрархію, завдяки чому глядач швидко інтерпретує образ.

Механізми сприйняття визначають, як образ буде інтерпретований глядачем. Образ формується на основі зорових стимулів, які обробляються несвідомо, до моменту свідомої інтерпретації вражень. Аналіз концепт-арту дозволяє дослідити ці закономірності в концентрованій формі, де композиційні рішення безпосередньо підпорядковані передачі смислів. Це робить концепт-арт ефективним джерелом пізнання взаємодії художніх засобів і зорових стимулів із глядачем.

Висновки до розділу 2

Аналіз художніх прийомів та композиційних рішень у творчості провідних концепт-арт митців кінця ХХ ст. засвідчив формування двох основних напрямів у практиці концепт-арту. Перший напрям, представлений творчістю Р. Маккворрі, ґрунтується на засадах станкового живопису та характеризується емоційною насиченістю, виразними композиційними рішеннями, що апелюють до зорового сприйняття глядача. Другий напрям, сформований С. Мідом, поєднує майстерність станкового живопису і графіки з проєктним мисленням та формотворенням промислового дизайну.

Дослідження творчості Р. Маккворрі для оригінальної трилогії «Зоряних воєн» виявило характерні риси його художнього методу: насичене візуальне оповідання, акцент на емоційній складовій, майстерне володіння перспективою та світлотінню. Аналіз композицій «Привітання світанку» та «Палац Джаби на планеті Татуїн» доводить узгоджене застосування художніх засобів для підсилення фокусної точки та передачі атмосфери. Виявлено використання контрастів жорстких та м'яких країв, ритмічної організації елементів, чіткого

розподілу планів за яскравістю. Дж. Джонстон доповнив художнє оформлення проєкту засобами станкової графіки, тим самим доводить, що виразність силуетів та чіткість великих форм формують переконливі образи техніки та космічних кораблів.

Творчість С. Міда для фільму «Той, що біжить по лезу» розширила методологічний арсенал концепт-арту. Аналіз композицій «Зміїна яма Таффі» та «Вулична сцена» виявив характерну декоративність, часткову стилізацію через спрощення форм, свідоме використання насиченої колірної палітри з домінуванням неонового освітлення. Архітектура в його творах стає інструментом емоційного впливу, а функціональна переконливість кожного елемента створює ефект розмивання межі між реальністю та художнім твором.

Дослідження творчості Д. Чанга та І. Маккейга для трилогії приквелів «Зоряних воєн» засвідчило адаптацію цифрових технологій у творчий процес при збереженні зв'язку з традиційними техніками. Роботи Д. Чанга характеризуються раціоналізованою формою, чіткими контурами, аеродинамічними силуетами та стилізацією через використання великих площин локального кольору. Аналіз композицій «Священне місце гунганів» та «Обі-Ван Кенобі» виявив інтеграцію принципів продовження та схожості для формування чіткої ієрархії. І. Маккейг продемонстрував послідовний метод роботи над образами персонажів, що ґрунтується на підборі виразного силуету, опрацюванні пластики обличчя та детальній розробці костюма з використанням етноісторичних референсів.

Виявлено тенденції художньої мови концепт-арту кінця XX ст.: орієнтація на закономірності зорового сприйняття як універсальну комунікативну систему; поєднання знайомих візуальних характеристик із фантастичними елементами для досягнення «призупинення недовіри»; первинність образу над стилем; вимога швидкої комунікації образу через узгоджену ієрархію композиційних елементів. Трилогія приквелів «Зоряних воєн» стала переломним моментом, після якого концепт-арт утвердився як стандарт у креативних індустріях та професійній підготовці художників.

РОЗДІЛ 3

КОНЦЕПТ-АРТ В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА

3.1. Вплив цифрового мистецтва та комп'ютерної графіки на концепт-арт

У другій половині XX ст. стрімке зростання популярності жанрів фентезі та наукової фантастики в літературі, кінематографі й мультимедійних проєктах зумовило попит на візуальне репрезентування фантастичних істот, персонажів та цілісних вигаданих світів, наповнених ними. Протягом XX ст. єдиним технологічно доступним засобом візуалізації подібних образів залишалися традиційні художні медіа, зокрема, живописні техніки (олійні та акрилові фарби) й графічні матеріали (туш, перо, олівець, пастель). Навіть у період, який умовно можна окреслити 1970 – 1990 рр., не існувало досконалішого інструментарію для створення концепт-арту, аніж станковий живопис або станкова графіка.

Саме тому художники, які працювали над концепт-артом, насамперед зверталися до класичних технік образотворення. Живопис тривалий час був основним способом досягти бажаного рівня деталізації, експресивності та епічності, що були необхідними для створення переконливих образів у концепт-арті. Наприкінці XX ст., на завершальному етапі формування концепт-арту, як самостійної художньої практики, ситуація змінилася. На концепт-арт починає суттєво впливати розвиток цифрових технологій та поширення комп'ютерної графіки.

Прикладом цієї трансформації є художні твори американського художника К. Маллінса, створені для відеогри «Marathon 2: Durandal» (1995), зокрема альтернативна ілюстрація першого розділу гри (Рис. 68). Ці роботи є новим підходом до візуалізації, що поєднує традиційну образотворчу майстерність із можливостями цифрових інструментів.

Термін «комп'ютерна графіка» походить із галузі інформатики та не має безпосереднього відношення до станкової графіки як виду образотворчого мистецтва. Комп'ютерна графіка являє собою обчислювальний фундамент, що

лежить в основі відтворення цифрового зображення. Інший споріднений термін – CGI (Computer-Generated Imagery, зображення, згенероване комп'ютером), апелює саме до зображення як результату обчислювальних процесів. Здебільшого під цим терміном мають на увазі заздалегідь відтворені зображення, тобто візуальний продукт на основі комп'ютерної графіки [29].

Художники почали застосовувати CGI для творчих пошуків ще на початкових етапах формування цифрових технологій. Одним із перших цифрових творів стала робота «Computer Nude (Studies in Perception I)» (1967), створена комп'ютерним інженером К. Ноултоном та дослідником у галузі когнітивної нейробіології Л. Гармоном (Рис. 69). Також до ранніх зразків цифрового мистецтва належить твір італійського митця А.Лессі «Lattice» (1969) [30, с. 334]. Подібно до інших інновацій у створенні зображень: олійних та акрилових фарб, фотографії – CGI поступово поширювалася та адаптувалася в креативних і художніх галузях.

Першим застосуванням CGI у створенні мультимедійних проєктів є розробка початкових титрів до фільму «Вертиго» (1958) англійського кінорежисера А. Хічкока. Інтеграція CGI з відео вперше відбулася у фільмі «Світ Дикого Заходу» (1973) американського кінорежисера М. Крайтона [18]. У цей період комп'ютерна графіка проникає в усі види художньої діяльності. На початкових етапах розвитку вона не була загальнодоступною через складність роботи з нею та високу вартість створення зображень таким способом.

Переломним моментом, що змінив ситуацію, є рубіж 1990-х рр., коли з'являються графічні редактори для персональних комп'ютерів. Зокрема, програмне забезпечення «Photoshop», яким нині активно послуговуються концепт-художники, було створено лише у 1987 р., а в 1988 р. компанія «Adobe Systems» придбала права на його розповсюдження [45]. Офіційний реліз «Photoshop» для широкої аудиторії відбувся 19 лютого 1990 р. Одночасно з цим зростає середня обчислювальна потужність комп'ютерів споживчого рівня, що уможливило широке застосування персональних комп'ютерів для роботи над художніми завданнями будь-якого спрямування, включно з концепт-артом.

Поширенню цифрового мистецтва сприяла також поява графічних планшетів, що дало змогу застосовувати навички традиційних методів створення зображення в синтезі з комп'ютерною графікою. На концепт-арт це мало значний вплив, концепт-художники, які працювали з традиційними техніками живопису, одразу почали наголошувати на значенні цифрових технологій та впливі, який вони матимуть на будь-які художні процеси.

Ключовою перевагою цифрових інструментів стало значне пришвидшення процесу ітерування¹ образів. Концепт-художник отримав можливість створювати помітно більшу кількість варіацій у коротші терміни. У виробництві мультимедійних проєктів швидкість завжди має значення через фінансові переваги в менеджменті творчих процесів [33; 2]. Однак процес ітерування сам по собі сприяє розвитку майстерності художників та допомагає віднайти більш досконалі поєднання художніх засобів і композиційних рішень. Пришвидження ітерування також означає, що процес формування художніх здібностей митців значно прискорюється.

Іншим аспектом впливу як на трансформацію концепт-арту, так і на всі інші галузі художньої діяльності, є нові можливості образотворчості, які створює комп'ютерна графіка. Для концепт-художників творчі пошуки набувають ширших масштабів, адже з переходом до цифрових технологій окремий митець може створювати дедалі більші обсяги художньо організованих візуальних об'єктів. Для концепт-арту можливості комп'ютерної графіки означають перехід від створення окремих образів до формування великих вигаданих світів як цілісних художніх систем.

Концепт-художникам, як і іншим митцям, стали доступні цифрові засоби, що імітують традиційні види мистецтва, зокрема, цифровий живопис та цифровий скульптинг, які є цифровими версіями живопису і скульптури

¹ Ітерування – це багаторазове повторення творчого або технічного процесу з поступовим удосконаленням результату на кожному етапі.

відповідно. Мет-пейнтинг² також отримав цифровий варіант, подібно до концепт-арту, що набув цифрової форми в 1990-х рр. Головна відмінність цифрових версій полягає у відсутності обмежень фізичних матеріалів. Завдяки цифровим технологіям художники звільнилися від технічної сторони своєї професії та поглибилися в креативний процес.

Для концепт-художників з'явилися нові способи створення образів: 3D-моделювання³, фотобаш⁴, процедурна генерація⁵ тощо. Ці способи створення зображень широко застосовуються в концепт-арті. Можливості комп'ютерної графіки породжують нові напрями образотворчого мистецтва, такі як гліч-арт⁶ та піксель-арт⁷.

На початку ХХІ ст. процес навчання художників переходить з традиційного живопису на цифрові технології, митці застосовують графічні редактори як основний інструмент у художніх пошуках. Серед перших представників цифрового концепт-арту були художники: К. Маллінс, Ф. Чжу, С. Робертсон, І. Маккейг, Д. Чанг, Дж. Кім, К. Дженкінс та інші. С. Мід в 1990-х рр. починає застосовувати цифрові технології у художній діяльності. Також сформувалося молодше покоління концепт-художників, які цілеспрямовано працюють із цифровими методами створення зображень, серед них: Д. Коул, Б. Лі та інші.

Власну роль у популяризації цифрового мистецтва серед концепт-арт митців відіграв американський художник К. Маллінс. Його вважають одним із тих, хто першим почав працювати в цифровому живописі та просувати його як

² Мет-пейнтинг – це техніка створення реалістичних або фантастичних фонових зображень шляхом поєднання цифрового живопису та фотокомпозиції, яку використовують для розширення або заміни локацій у кіно, іграх та анімації.

³ 3D-моделювання являє собою створення об'ємного зображення на основі полігональної геометрії.

⁴ Фотобаш – це техніка, за якої художник формує образ не шляхом промальовування кожної деталі окремо, а з використанням фотографій для нанесення текстур, наприклад, для передачі матеріалів.

⁵ Процедурна генерація – це метод автоматизованого створення цифрових зображень: текстур, 3D-геометрії і цілісних сцен, що складаються з окремих 3D-моделей.

⁶ Гліч-арт – це напрям цифрового мистецтва, що ґрунтується на навмисному створенні або використанні технічних помилок (глічів) у зображенні для отримання естетичного ефекту.

⁷ Піксель-арт – це стиль цифрової графіки, у якому зображення створюється та виглядає як мозаїка з окремих великих пікселів, наслідуючи ранню комп'ютерну та ігрову графіку.

більш досконалий інструмент для творчості. Спершу він здобув освіту як художник, що працює в традиційних техніках. На початку 1990-х рр., із появою перших доступних цифрових інструментів, К. Маллінс експериментує з програмним забезпеченням, зокрема з Photoshop. Митець одним із перших усвідомив потенціал комп'ютерної графіки як повноцінного художнього середовища, а не лише інструменту для редагування чи компоновання.

Наприкінці XX ст. художній процес концепт-арт митців все більше сфокусований на креативній складовій. Пошуки образу давали більш вишукані композиційні рішення, почали формуватися складніші поєднання художніх засобів. Це стало можливим саме завдяки розвитку технологій. Однак в XXI ст. цифрові інструменти не витіснили традиційний живопис.

Американський концепт-арт митець та письменник-фантаст У. Барлоу продовжує працювати виключно з класичними художніми техніками як у 1990х рр. Навіть коли митець працював над концепт-артами для фільму «Аватар» (2008) американського режисера Дж. Кемерона, У. Барлоу продовжував використовувати традиційний живопис як свій основний інструмент. Американський концепт-арт митець, ілюстратор польського походження А. Адамович також продовжував застосовувати традиційні техніки, але в синтезі з цифровими після переходу в професію концепт-художника. Серед інших концепт-художників, які зберегли прихильність до традиційних методів наприкінці XX ст. – С. Джонсон, К. Ясуда, М. Переза, С. Ніколс та інші.

Відеоігрова індустрія стимулювала перехід до цифрових інструментів, тоді як у галузі анімації та виробництва кінофільмів традиційне образотворче мистецтво, зокрема живописні техніки, ще тривалий час зберігали свій вплив та значення в галузі мистецтва. Значна частина концептів, створених для «Зоряних війн: Епізод I – Прихована загроза», усе ще базувалася на традиційних художніх підходах. Наприклад, І. Маккейг у 1996 р. створив концепт-арт Джар Джара Бінкса за допомогою класичних живописних та графічних технік (Рис. 70).

У XXI ст. концепт-художники активно використовують засоби 3D-графіки та створюють просторові рішення для образів, одночасно працюють над усіма

ракурсами створеного об'єкта, як це можна спостерігати на концепт-арті польського митця П. Кринського із серії «Маленький Київ» для відеогри «Off the Grid» (2025) (Рис. 71). Сучасні відеоадаптери знімають обмеження з художників, оскільки їх еволюція прискорилося, на що вплинула популяризація відеоігор та висхідний попит на графічні процесори [24].

Графічні редактори також стають значно досконалішими та доступнішими. Розквіт програмного забезпечення з відкритим кодом, як-от «Blender 3D» (1994), створений нідерландським розробником програмного забезпечення Т. Розендалем в організації «Blender Foundation», та растровий⁸ графічний редактор «Krita» (2005), розроблений міжнародною спільнотою «KDE», надає якісні безкоштовні інструменти для роботи над CGI. Щодо «Blender 3D» проводяться наукові розробки, а також він широко використовується в науковому середовищі та освіті для візуалізації [16; 38]. «Blender 3D» причина популяризації 3D-інструментів у концепт-арті. З виходом версії 2.8 «Blender 3D» провідні концепт-художники почали використовувати його як один з основних інструментів. На основі «Blender 3D» також були створені інструменти, що дозволяють малювати у 3D-просторі, зокрема «Grease Pencil».

Іншими впливовими 3D-інструментами стали «ZBrush», створені компанією «Pixologic Inc» у 1999 р. У 2025 р. це програмне забезпечення випускає компанія «Maxon» [57]. Програмне забезпечення «3D Coat» від української компанії з розробки програмного забезпечення «Pilgway» також мало значний вплив на цифрове мистецтво і є одним із найпоширеніших засобів створення концепт-арту. Прикладом художнього твору, створеного з його допомогою, є «Перехід до Сібальби» створений концепт-арт митцем з США Д. Дани (Рис. 72).

VR-інструменти також стають більш досконалими й надають концепт-художникам більше можливостей у скульптингу та проектуванні просторових рішень. Інструменти дають митцям ширші можливості застосування власної

⁸ Растровий – це тип цифрового зображення з окремих пікселів, кожен із яких має власний колір; якість такого зображення залежить від його роздільної здатності.

моторики у творчості, створюють своєрідний синтез фізичних умінь концепт-художників та цифрових технологій.

Вплив цифрового мистецтва та комп'ютерної графіки на концепт-арт характеризується звільненням від технічних обмежень традиційного образотворчого мистецтва. Цифрові технології інтенсифікують процес ітерування образів та пришвидшують формування професійних компетенцій концепт-художника. Домінування цифрового концепт-арту над традиційним супроводжується розвитком способів застосування художніх засобів та композиційних прийомів у процесі створення образу.

3.2. Концепт-арт у креативних та культурних індустріях: відеоіграх, кіно та анімації

Концепт-арт виконує роль попереднього візуального проєктування, він дозволяє заздалегідь узгодити сценарії взаємодії реципієнта з продуктом, емоційний тон та візуальну мову ще до початку безпосередньої роботи над проєктом. Концепт-арт перетворюється не лише на художній процес, а й на стратегічний інструмент планування, без якого складні комерційні проєкти рідко отримують затвердження та реалізацію.

Попри свою проєктну функцію, концепт-арт залишається передусім творчою діяльністю, що ґрунтується на уяві та візуальному мисленні. Художня природа концепт-арту – це його здатність пропонувати неочевидні візуальні рішення, формувати унікальні образи та візуальні стимули. Ця арт-практика, приваблює художників можливістю творчих пошуків та безпосереднім зв'язком із креативним процесом. Українські митці дедалі частіше обирають концепт-арт та цифрові техніки як основний напрям діяльності. Зокрема, український концепт-арт митець Я. Кононенко є одним з авторів візуального оформлення відеогри «S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля» від української студії GSC Game World (Рис. 73).

Цілісність та художня узгодженість мультимедійних проєктів безпосередньо впливає на залученість реципієнта при контакті з відеоіграми, фільмами чи анімацією. На це, зокрема, вказує опитування Американської асоціації розважального програмного забезпечення (Entertainment Software Association) 2019 р., проведене в рамках звіту «Essential Facts About the Computer and Video Game Industry»: 63% людей, які грають у відеоігри, обирають їх, серед іншого, через художнє оформлення та якість візуального матеріалу всередині відеоігри. У пізніших звітах аналогічні опитування з невідомих причин не проводилися [26; 27].

Зосередження уваги саме на відеоіграх, кіно та анімації, з упущенням інших галузей застосування концепт-арту, має кілька обґрунтованих причин: саме ці три галузі сформували найбільш розвинуті та систематизовані методи практики концепт-арту, спрямовані на задоволення нематеріальних потреб людини, зокрема на естетичний досвід. Без попередньої візуалізації складні світи, персонажі та оточення, що створюються для мультимедійних проєктів цих галузей, мають значно менше шансів захопити уяву споживача; саме у відеоіграх, кіно та анімації концепт-арт безпосередньо впливає на кінцевий досвід глядача чи гравця, оскільки природа цих творів тісно пов'язана з візуальною складовою. Відеоігри, кіно та анімація становлять ключові сегменти глобальних креативних індустрій, що активно формують сучасну візуальну культуру. Їхній масштаб, економічна значущість та культурний вплив дозволяють найповніше визначити функції, особливості та методи концепт-арту.

Для відеоігор існує кілька компонентів, реалізація яких можлива лише в цьому виді медіа. Основна характерна риса концепт-арту відеоігор – це його зв'язок із геймдизайном: концепт-арт має підтримувати сам ігровий процес (gameplay) [51]. Властивості персонажів мають зчитуватися візуально, як на прикладі концепт-арту американського митця Д. Тавірата, який створив образ персонажа «Фари» для відеоігри «Overwatch» (Рис. 74). Персонаж має здібності до польоту, відтак образи слід розглядати в контексті, з розумінням як сюжету, так і самої ігрової механіки.

Інтерактивність відеоігор дозволяє адаптувати досвід гри для кожного окремого гравця, і ця риса змінює підходи до створення концепт-арту. Це важливо для 3D-відеоігор, де присутній інтерактивний світ: у такому разі концепт-арт перестає фокусуватися на площинних композиційних рішеннях та зосереджений на просторових. Це демонструє концепт українського концепт-арт митця Я. Однорогова, створений під час розробки відеогри «Gears 5» (Рис. 75) [40, с. 51]. Через інтерактивність гравець стає учасником процесу, це посилює глибину та інтенсивність відчуттів. Споживач сам контролює свої дії, що підвищує його залученість та інтерес. Для концепт-арту це означає необхідність створювати композиційні рішення, що відображатимуть варіативність та всі можливі ситуації, в які потрапляє образ, що проєктується концепт-арт митцями. Це відрізняється від естетичного сприйняття у кіно, де глядач залишається лише спостерігачем. У відеоіграх на концепт-арт впливає те, що гравець має можливість вільно досліджувати світ гри: він бачить різні частини локацій під різними кутами і може зрозуміти, що відбувалося на локації, її історію за допомогою візуального оповідання через оточення створене митцем. Розкриття світу гри та створення додаткових візуальних стимулів в оточенні дає додаткові інструменти для посилення естетичних рис світу гри як цілісного художнього твору.

Зазначені відмінності впливають на загальну специфіку концепт-арту відеоігор порівняно з іншими креативними галузями, ускладнюють вимоги до професійної діяльності концепт-художника. У відеоігровій індустрії простежуються й характерні для кіно та анімації практики концепт-арту. Особливості концепт-арту в галузі відеоігор зумовлені необхідністю врахування інтерактивної природи медіа, поведінкової логіки геймплею та технічних параметрів виробничого процесу, що формують більш комплексний і багатошаровий підхід до проєктування образів.

У сфері кіно концепт-арт існує значно довше, ніж у відеоігровій індустрії. Провідними творами, що вплинули на формування концепт-арту, стали: «Космічна одісея 2001 року» (1968) американського кінорежисера С. Кубрика,

оригінальна трилогія фільмів «Зоряні війни» американського кінорежисера Д. Лукаса, «Чужий» (1979) та «Той, що біжить по лезу» (1982) англійського кінорежисера сера Р. Скотта, а також «Трон» (1982) американського кінорежисера С. Лісбергера. Процес створення цих стрічок на основі класичної живописної традиції активно вивчається в академічних колах [62]. Досліджуються також питання та методи роботи художників, які формували візуальну мову цих фільмів [36]. До створення цих стрічок були залучені видатні концепт-художники: Р. Маккуорі, Д. Джонсон, С.Мід, Р. Кобб, Г.Р. Гігер, Ж. Жиро та інші. Їхня робота забезпечувала внутрішню цілісність вигаданих світів, перетворювала ідеї на правдоподібні та виразні образи з промовистою художньою мовою. Концепт-художниками створювалися ескізи для майбутніх декорацій та локацій зйомок, розроблялися костюми та образи персонажів. У середині ХХ ст. галузь кіно відіграла ключову роль у становленні концепт-арту як художньої практики в мультимедійному виробництві.

Концепт-арт у кіно залишив по собі велику кількість матеріальних артефактів у формі творів станкової графіки та живопису. Це суттєва відмінність порівняно з галуззю відеоігор, в яку концепт-арт мігрував в часи глобальних трансформацій цифрової доби. Традиційні засоби впливають на художню мову концептів та вимагають більшої майстерності в техніці виконання. Водночас значна кількість композиційних рішень має площинний характер – це зумовлено самою структурою фільму як медіа: він залишається двовимірною площиною з чіткою послідовністю кадрів. Попри потребу взаємодії акторів на знімальному майданчику з локацією, для глядача візуальні стимули залишаються заздалегідь визначеними.

Концепт-арт, що створюється для кіно на початкових етапах, може триматися на натхненних пошуках та вільних інтерпретаціях, однак він зіштовхується з реальністю медіавиробництва та продакшн-дизайном. Під час створення концептів зовнішні риси живописного твору еволюціонують і трансформуються, доки не досягнуть балансу між виразністю та можливостями реалізації. На концепт-арт у кіно значно впливає промисловий дизайн із його

практикою концепт-дизайну, однак основний сенс формоутворення залишається сфокусованим на нематеріальних потребах та створенні захоплюючих образів.

Кіфрейми, або ключові кадри, – це деталізовані зображення, які є еталоном для фіналізованого кадру в самому фільмі. Одним із прикладів кіфреймів є концепт-арт, створений художником та креативним-директором Д. Чангом під час роботи над оформленням фільму «Зоряні війни. Епізод I. Прихована загроза» (Рис. 61), подібні ключові кадри передають загальну атмосферу сцен і всього фільму.

Розвиток цифрового мистецтва перетворив практику кіфреймів та процес створення секвенцій⁹ кадрів, що демонструють події всієї сцени. Ця практика не тотожна етапу попередньої візуалізації в сучасному кіно. Попередня візуалізація – це окремий етап у галузях кіно та анімації, метою якого є створення попередньої версії фільму в його кінетичній формі задля узгодження загальних рис кінематографічного твору. Створення ж секвенцій кіфреймів є еволюцією даного типу концепт-арту, спричиненою розвитком технологій, що розширили межі концепт-арту та його роль у формуванні естетичного досвіду.

Секвенції кіфреймів, як частина концепт-арту, залишаються по своїй суті статичними зображеннями, тобто візуальним мистецтвом – це деталізована версія сторіборду. У класичному сенсі створення сторібордів є окремою практикою, а не концепт-артом: об'єктом сторібордів є проєктування композицій у послідовності кадрів для фільму, тоді як концепт-арт фокусується саме на створенні образів. Хоча обидва явища у своїй основі працюють над композиційними рішеннями, ці практики віддалені одна від одної через намір, з яким вони створюють зображення та візуальні стимули. Трансформацію кіфреймів з переходом на цифрові технології можна описати як синтез цих двох практик. Ілюстрацією цього явища є кіфрейми концепт-арт митця

⁹ Секвенція — це послідовність кадрів або зображень, упорядкованих таким чином, щоб у сукупності передавати розвиток дії, атмосферу чи емоційний настрій сцени.

чеського походження Я. Червенки, створені для «Королівства планети мавп» (2024) (Рис. 76).

Концепт-арт у кіно сформувався з особливостями, відмінними від відеоігор та анімації, завдяки балансу між пошуком художньої виразності та технічними обмеженнями виробництва. Основними напрямками в концепт-арті для кіно є створення локацій, костюмів та образів персонажів, кіфреймів, а також синтез кіфреймів зі сторібордингом. Його розвиток відбувався через роботу видатних концепт-художників, які заклали фундамент для подальшого розвитку цієї художньої практики. Цифрові технології дозволили трансформувати концепт-арт, поєднати традиційну художню майстерність із новими методами моделювання, розширити його межі та підсилити роль у формуванні естетичного досвіду споживача.

Концепт-арт зародився саме в галузі анімації, і вплив тенденцій, сформованих на її ранніх етапах у 1930-х рр., відчутний і в XXI ст. Одним із перших зразків цього напрямку стали роботи шведського художника та ілюстратора Г. Тенгрена, створені для мультфільму «Білосніжка і семеро гномів» (1937) (рис. 77).

Поділ концепт-художників на фахівців із персонажів та фахівців з оточення має історичне походження, пов'язане з виробничою логікою класичної мультиплікації. У традиційній анімації процес створення персонажів та фонів для анімаційного фільму виконувався різними підрозділами, для яких були характерні відмінні технічні вимоги, необхідні навички та художні методики. В XXI ст. через застосування технологій комп'ютерної графіки, концепт-художники здатні працювати над широким спектром завдань у різних напрямках концепт-арту, це зумовлено тим, що технічна частина процесу створення зображень стає швидшою і простішою завдяки переходу концепт-арту у сферу цифрового мистецтва.

На відміну від галузі кіновиробництва, анімація має більшу свободу у формотворенні образів. У кіновиробництві важливим є втілення концепт-артів на стадії продакшн-дизайну у вигляді декорацій та костюмів, тоді як сфера

анімації вільна від цих додаткових обмежень. У виробництві анімаційних фільмів концепт-арт відкриває значно ширші можливості для формування композицій, ніж це допускає реалістична візуальна мова. Архітектурні елементи набувають стилізованих, подекуди гротескних форм, виходять за межі реальних пропорцій і логіки просторових співвідношень. У живописних роботах Г. Тенгрена, створених для мультфільму «Піноккіо» (1940), ця свобода відчутна (Рис. 78): його образи не зобов'язані коритися фізичним властивостям матеріалів чи їхній тектоніці, натомість вони підпорядковані художньому жесту та емоційній експресії сцени.

Інша характерна риса стосується стилізації. Мультиплікація має можливість стилізації не лише форм об'єктів, а й способів візуалізації (у професійному середовищі також застосовуються терміни «рендеринг» або «відмальовка»).

Концепт-художники, які створювали образи для анімаційних творів другої половини XX ст., вдосконалювали стилізацію, що простежується в художніх творах американського концепт-арт митця П. Фелікса, створених під час його роботи над мультфільмом «Тарзан» (1999) режисерів К. Бака та К. Ліми (Рис. 79). Подібний рівень стилізації є характерним для концепт-арту в анімаційній індустрії, де художні рішення нерідко визначаються віковими особливостями цільової аудиторії. Анімаційні проєкти розробляються з урахуванням специфіки зорового сприйняття та когнітивного розвитку дітей і підлітків, водночас залишаються привабливими для глядачів різного віку, що обумовлює необхідність працювати зі значно ширшим спектром смаків та візуальних уподобань.

Причина, чому стилізація працює в анімації, але майже не зустрічається в концепт-арті для кіно, ґрунтується на різниці між цими двома медіа. Концепт-арт в анімації створює образи з нуля і не імітує матеріальний світ. Стилiзація в анімації не руйнує «правдоподiбнiсть», оскiльки сама реальнiсть у кадрi художньо умовна й пiдпорядковується внутрiшнiй логiцi свiту мультфiльму. Кiно ж знiмає фiзичний свiт або цифровi моделi, що мають поводитися як фiзичнi: у кiно глядач очiкує побачити реальнiсть у тому виглядi, в якому сам

сприймає її. Натомість умовність анімації приймається глядачем автоматично. Стилiзація в анімації вивчається як окремий об'єкт [13]. Водночас стилiзація у концепт-арті окремо не розглядається. У галузі відеоігор стилiзація відмалювки також можлива, однак саме в анімації вона є фундаментальною, що значно впливає на концепт-арт.

У сфері анімації існує практика кольорового сценарію. Вона може здаватися спорідненою з концепт-артом, однак, подібно до створення розкадровок чи сторібордів, є окремою практикою [58]. Вона спрямована на проєктування кольорового сценарію в послідовності кадрів для мультфільму, визначає як розвиватиметься та змінюватиметься колір і емоційний тон упродовж стрічки. Концепт-арт описує об'єкти, персонажів, простори та зовнішні риси елементів.

Анімація визначила базову структуру професії концепт-художника: встановила поділ на фахівців із персонажів та оточення й сформулювала основне завдання – створення образів. Концепт-арт у цій галузі має значно більшу свободу формотворення та стилізації, оскільки не прив'язаний до фізичних обмежень реального світу, подібно до галузі відеоігор. Саме стилізовані форми, пропорції та методи рендерингу є органічною частиною художньої мови анімації та визначають особливості концепт-арту цієї галузі.

3.3. Значення концепт-арту у формуванні арт-дирекшену мультимедійних проєктів

Візуальне мистецтво справляє найбільший вплив на ті культурні та креативні індустрії, де візуальна складова та зорове сприйняття є формоутворюючими. До таких галузей належать відеоігри, кіно та анімація – медіа, в яких естетичний досвід споживача визначається якістю візуального матеріалу. Концепт-арт сприймається як центральний елемент у формуванні візуальних стимулів продуктів цих галузей. Існує окремий термін, що позначає проблематику узгодження візуальної складової проєкту в цілому – арт-дирекшен.

Арт-дирекшен спрямований на вирішення специфічної проблематики: як організувати образи та художні засоби в масштабах мультимедійного проєкту. Концепт-арт залишається художньою практикою, спрямованою на планування проєкту та попереднє створення художніх образів, і історично він тяжіє до традиційного станкового мистецтва. Концепт-арт – це твір, створений окремим художником, що містить візуальні стимули для конкретного елемента проєкту. Також Концепт-арт розглядається як арт-практика. Для позначення ж усього художнього оформлення проєкту використовується саме термін «арт-дирекшен».

Концепт-арт існує окремо від медіа, для якого він створюється. Концепт-арти американського концепт-арт митця Р. Маккуоррі не є частиною фільму «Зоряні війни. Епізод IV. Нова надія» (1977), попри те що вони були створені спеціально для формування візуальної мови світу, в якому відбуваються події майбутнього фільму. Робота «Імператорський шатл» Р. Маккуоррі – це концепт-арт для фільму «Зоряні війни. Епізод VI – Повернення джедая», але водночас це окремий твір станкового живопису (Рис. 80). Ці твори фізично відокремлені: вони існують у форматі живописних творів на полотні чи картоні, окремо від плівки, на якій розповсюджується фільм.

Дарт Вейдер на концепт-артах та Дарт Вейдер у самому фільмі – різні (Рис. 81). Попри однакові зовнішні характеристики, сприйняття цих образів відрізняється. Образ, художні засоби та композиція функціонують по-різному залежно від медіа, специфіка кожного з них трансформує сприйняття глядачем.

У практиці медіавиробництва трапляються випадки, коли образ, створений на етапі концепт-арту, не функціонує в кінцевому продукті, мультфільмі чи відеогрі. Причини цього різноманітні: від недостатнього досвіду до непередбачуваності результату навіть для досвідчених фахівців. Точних кількісних даних щодо залежності сприйняття художніх засобів та композиційних рішень у різних медіа наразі не існує – це сфера емпіричного досвіду практиків мультимедійної галузі.

Кожне медіа: станкове мистецтво, відеоігри, кіно, має власну специфіку сприйняття художніх засобів та композиційних рішень, що зумовлює необхідність диференційованого підходу до створення художнього оформлення. Масштаб проєктів у кіновиробництві та у галузі відеоігор унеможливорює застосування методів організації, характерних для станкового мистецтва.

Процес формування художньої мови проєкту в мультимедійному виробництві позначається терміном «арт-дирекшен» («візія», «бачення»). Розмежування арт-дирекшену та концепт-арту базується на їхніх функціях. Арт-дирекшен охоплює художнє оформлення проєкту в цілому, від початку творчих пошуків до фінальної реалізації. Концепт-арт зосереджений на створенні конкретних образів переважно на початкових етапах виробництва; він візуалізує проєкт у простішому медіа, не торкається фінальної реалізації. Попри те, що концепт-арту часто приписують відповідальність за формування візуальних рис проєкту, термін «арт-дирекшен» дедалі більше утверджується для позначення стратегічного рівня роботи, тоді як «концепт-арт» окреслює саме художню практику створення образів, споріднену зі станковим мистецтвом.

У багатьох визначеннях згадується, що арт-дирекшен стосується питань естетики [11]. Художні рішення в мультимедійних проєктах – це не лише суто візуальне оформлення, а великий емоційний шар, що складається з реакцій, які інтерпретуються та перетворюються на естетичний досвід. На концепт-арті американського концепт-художника японського походження К. Ясуди для мультфільму «Король Лев» (1994) простежується пошук емоційного відгуку, що виходить на перший план, понад саме зображення (Рис. 82).

Значна кількість спеціалістів, що працюють над художньою частиною відеоігор, часто має підготовку, яка навчає їх працювати з візуальним та утилітарним рівнями досвіду, наприклад, підготовка у сфері графічного дизайну чи станкового мистецтва. Однак мультимедійні проєкти як медіа також можуть викликати інтенсивне естетичне сприйняття.

Споживачі зазначають свій інтерес до відеоігор саме через естетичний досвід та інтенсивність емоцій, що ті викликають. Відчуття задоволення та

захоплення відеогрою є причиною, яку найчастіше зазначають опитані в дослідженнях, а саме: 84% [27]. Існують суто візуальні стимули, які викликають відчуття задоволення від зорового досвіду. Також візуальні стимули можуть викликати емоційний резонанс, і саме з цим працює арт-дирекшен.

Арт-дирекшен – це робота з естетикою, і її складно описати як перелік інструкцій чи список атрибутів. Естетика може бути найважливішим компонентом для розуміння, чому той чи інший візуальний проєкт приваблює або відштовхує глядачів. Повноцінне осмислення концепт-арту можливе лише за умови розуміння загального арт-дирекшену проєкту, для якого він створювався. Саме арт-дирекшен взаємодіє зі споживачем, тоді як концепт-арт залишається за лаштунками творчого процесу. Так само як в образотворчому мистецтві знання контексту, в якому художник працював над своїми творами, поглиблює їх розуміння, так і для досягнення концепт-арту необхідно враховувати проєкт, для якого він створювався, та його арт-дирекшен. Ці три елементи: концепт-арт, арт-дирекшен та кінцевий візуальний продукт, утворюють цілісну систему, де кожен компонент зумовлює інші.

У професійному середовищі існує потреба в практичних настановах щодо арт-дирекшену в комерційних проєктах. Концепт-арт належить до художніх практик, що уможливають побудову системи візуальних образів, здатної формувати естетичний досвід глядача та викликати емоційний відгук. Попри існування певних стандартів у створенні візуального мистецтва для комерційної сфери, дотримання їх не убезпечує від невдачі. Навіть масштабні проєкти зазнають краху, як-от відеогра «Concord» (2024). Однією з причин, чому гравці оминали цей проєкт, стали візуальні образи персонажів, сприйняті як естетично непривабливі, зокрема, персонаж «It-Z» (Рис. 83). «Concord» демонструє характерну тенденцію: образи персонажів не підкреслюють їхню роль, виникає протиріччя між візуальним рішенням та архетипом. Це видно на прикладі порівняння персонажів Роки з відеогри «Concord» (2024) та Фари з відеогри «Overwatch» (2016) (Рис. 84). Це відрізняє персонажів «Concord» від тих, що представлені в успішних відеоіграх того самого жанру, в яких зовнішні риси та

функції персонажів гармонійно поєднуються [3, с. 17]. Арт-дирекшен має значення не лише для мистецтвознавства, а й для креативних індустрій. Нехтування закономірностями візуального та естетичного сприйняття при створенні концепт-арту призводить до комерційних невдач проєктів. Концепт-арт, попри свою поширеність як термін і художня практика, охоплює лише частину візуального мистецтва в структурі проєкту.

Взаємозв'язок концепт-арту та арт-дирекшену відповідає логіці архітектурного проєктування: концепт-арт функціонує як детальні креслення окремих елементів, арт-дирекшен – як загальний задум, що визначає співвідношення цих елементів у цілісній композиції проєкту. Концепт-арт спрямований на створення окремих образів у формі станкового мистецтва, тоді як арт-дирекшен узгоджує їх у єдину візуальну систему на рівні естетичного сприйняття. Ця ієрархія має практичне значення для організації творчого процесу: у студійній практиці арт-дирекшен формує візуальну концепцію проєкту, яку концепт-художники втілюють у конкретних образах.

Арт-дирекшен є відносно новим рівнем художньої діяльності, що виникає з розвитком мультимедійних технологій. Це мистецька практика більшого масштабу, яку неможливо реалізувати навіть серією живописних полотен, однак завдяки цифровим інструментам вона стає доступною окремим митцям.

Цифрові технології уможливили швидку ітерацію¹⁰ на рівні всього проєкту та скоротили кількість фахівців, необхідних для створення мультимедійних продуктів. Показовим є зростання інді-проєктів у відеоігровій індустрії, їх створюють окремі митці або невеликі команди з 4–5 осіб. Такі проєкти вирізняються творчими пошуками та дедалі більше наближаються до арт-практик. Вони засвідчують, що арт-дирекшен не є виключною прерогативою великого медіавиробництва: художнє оформлення відеогри може бути результатом художніх пошуків окремого митця.

¹⁰ Ітерація – багаторазове повторення творчого процесу з поступовим удосконаленням результату на кожному етапі; у контексті концепт-арту означає створення численних варіацій образу для пошуку оптимального композиційного та художнього рішення.

Концепт-арт та арт-дирекшен є взаємопов'язаними, але не тотожними явищами. Концепт-арт – художня практика створення окремих образів, що має витоки у станковому живописі. Арт-дирекшен – стратегічний рівень роботи над візуальним оформленням проєкту, що охоплює всі етапи від концептуалізації до фінальної реалізації. Концепт-арт є одним з інструментів арт-дирекшену, однак не вичерпує його. Розуміння цього взаємозв'язку є важливим як для теоретичного осмислення візуального мистецтва, так і для практичної діяльності у креативних індустріях, розвиток технологій трансформує уявлення про межі художньої творчості.

Висновки до розділу 3

Дослідження специфіки концепт-арту в контексті розвитку цифрового мистецтва засвідчило, що цифрові технології трансформували цю художню практику на рівні інструментарію, методології та масштабу застосування. Перехід від традиційних живописних технік до цифрових засобів, що розпочався наприкінці 1980-х – на початку 1990-х рр. з появою графічних редакторів та планшетів, інтенсифікував процес ітерування образів та пришвидшив формування професійних компетенцій концепт-художників. Цифрові інструменти звільнили митців від технічних обмежень фізичних матеріалів, розширили можливості образотворення через 3D-моделювання, фотобаш, процедурну генерацію. Водночас традиційні техніки не були витіснені повністю: частина концепт-художників продовжує працювати з класичними живописними методами, особливо в кіноіндустрії.

Роль концепт-арту в креативних індустріях визначається його функцією попереднього візуального проєктування. У відеоігровій галузі концепт-арт орієнтується на геймдизайн та враховує інтерактивність медіа, що зумовлює акцент на просторових композиційних рішеннях. У кіновиробництві концепт-арт балансує між художньою виразністю та технічними обмеженнями продакшн-дизайну, еволюціонує від окремих кінфреймів до секвенцій кадрів. В анімації

концепт-арт має найбільшу свободу формотворення та стилізації, не обмежену фізичними властивостями реального світу. Кожна з цих галузей сформувала специфічні вимоги до концепт-арту, зумовлені природою відповідного медіа.

Вплив концепт-арту на формування арт-дирекшену мультимедійних проєктів визначається їхнім функціональним розмежуванням: концепт-арт є інструментом арт-дирекшену, однак не вичерпує його. Арт-дирекшен охоплює стратегічний рівень роботи над візуальним оформленням проєкту від концептуалізації до фінальної реалізації, тоді як концепт-арт зосереджений на створенні окремих образів на початкових етапах виробництва. Розвиток цифрових технологій посилює значення арт-дирекшену: окремий митець або невелика група художників отримують можливість втілювати творчий задум масштабу, що перевищує межі окремого живописного твору. Арт-дирекшен у такому контексті стає новою парадигмою художньої діяльності, митці здатні створювати не лише окремі станкові твори, а й цілісні художньо узгоджені світи.

ВИСНОВКИ

У дослідженні здійснено комплексний мистецтвознавчий аналіз концепт-арту як художньої практики, розкрито його історичне становлення, особливості художньої мови та роль у формуванні візуальної складової мультимедійних проєктів кінця ХХ ст.

Визначено сутність поняття «концепт-арт» як форми візуального мистецтва, спрямованої на розробку та візуалізацію ідей для персонажів, оточення, композицій та загального настрою сцен на ранніх етапах створення мультимедійних проєктів. Встановлено термінологічне розмежування концепт-арту та концептуального мистецтва, арт-дирекшену та візуального оповідання. Історіографічний огляд засвідчив, що теоретичне осмислення концепт-арту спирається на міждисциплінарну методологію, яка поєднує мистецтвознавчий аналіз, психологію сприйняття, історію дизайну та студії цифрових медіа. Простежено історичні витoki концепт-арту в ренесансній концепції «disegno» та його становлення як самостійної практики в студії У. Діснея в 1930-х рр. Обґрунтовано методологію аналізу художніх прийомів і композиційних рішень, що інтегрує формально-стилістичний аналіз, історико-мистецтвознавчий метод, психологічний аналіз механізмів зорового сприйняття та принципів гештальт-психології, а також порівняльний метод для виявлення специфіки концепт-арту в різних медіа. Розроблено класифікацію художніх засобів за п'ятьма категоріями (силуети, форми, простір, колір, текстури), що дозволяє аналізувати ієрархію композиції.

Проаналізовано художні прийоми та композиційні рішення у творчості провідних концепт-арт митців кінця ХХ ст. Виявлено формування двох основних напрямів: емоційно орієнтованого, представленого творчістю Р. Маккворрі, що ґрунтується на засадах станкового живопису, та структурно-раціонального, сформованого С. Мідом, який поєднує художню майстерність із проєктним мисленням та формотворенням промислового дизайну. Дослідження творчості

Р. Маккворрі, Дж. Джонстона, С. Міда, Д. Чанга та І. Маккейга дозволило виявити тенденції художньої мови концепт-арту: орієнтацію на закономірності зорового сприйняття як універсальну комунікативну систему; поєднання знайомих візуальних характеристик із фантастичними елементами для досягнення ефекту «призупинення недовіри»; первинність образу над стилем; вимогу швидкої комунікації через узгоджену ієрархію композиційних елементів. Детальний аналіз конкретних композицій підтвердив ефективність методології та виявив принципи організації візуальних стимулів відповідно до закономірностей зору.

Досліджено специфіку концепт-арту в контексті розвитку цифрового мистецтва. Встановлено, що перехід від традиційних живописних технік до цифрових засобів наприкінці 1990-х рр. інтенсифікував процес ітерування образів, пришвидшив формування професійних компетенцій концепт-художників та звільнив митців від технічних обмежень фізичних матеріалів. Цифрові інструменти розширили можливості образотворення через 3D-моделювання, фотобаш, процедурну генерацію, водночас традиційні техніки не були витіснені повністю. З'ясовано роль концепт-арту в креативних індустріях: у відеоігровій галузі він орієнтується на геймдизайн та враховує інтерактивність медіа з акцентом на просторових композиційних рішеннях; у кіновиробництві балансує між художньою виразністю та технічними обмеженнями продакшн-дизайну; в анімації має найбільшу свободу формотворення та стилізації. Визначено вплив концепт-арту на формування арт-дирекшену мультимедійних проєктів: концепт-арт є інструментом арт-дирекшену, зосередженим на створенні окремих образів на початкових етапах виробництва, тоді як арт-дирекшен охоплює стратегічний рівень роботи над візуальним оформленням проєкту від концептуалізації до фінальної реалізації. Взаємозв'язок цих явищ характеризується ієрархічною структурою: арт-дирекшен визначає загальну візуальну концепцію, яку концепт-художники втілюють у конкретних образах. Розвиток технологій перетворює арт-дирекшен на нову парадигму художньої

діяльності, сучасний технологічний рівень надає митцям можливість створювати не лише окремі станкові твори, а й цілісні художньо узгоджені світи.

Проведене дослідження підтвердило, що концепт-арт є самостійною художньою практикою, яка поєднує традиції станкового мистецтва з вимогами сучасного медіавиробництва. Його художня мова формується на перетині закономірностей зорового сприйняття, історичних традицій ілюстрації та проєктного мислення. Концепт-арт розвивається як місток між класичним мистецтвом і новітніми цифровими медіа, формує основу для сучасних художніх практик, які відповідають на візуальні виклики ХХІ ст.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Вергунова Н., Степаненко Є. Концепт-арт персонажів у game-дизайні. *InterConf*, 2021. № 84. С. 451–458.
2. Ключевська А. В. Концепт-арт як спосіб вдосконалення управління часом для митців. *Наукові розробки молоді на сучасному етапі* : тези доповідей XVII Всеукраїнської наукової конференції молодих вчених та студентів (26–27 квітня 2018 р., Київ). Київ : КНУТД, 2018. Т. 1 : Сучасні матеріали і технології виробництва виробів широкого вжитку та спеціального призначення. С. 493-494. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/11637> (дата звернення: 28.10.2025).
3. Максименко В. О. Концепт-арт і його значення у сфері відеоігор : кваліфікаційна робота бакалавра. Кривий ріг : Криворізький державний педагогічний університет, 2025. 40 с.
4. Шапор П. В. Концепт-арт XX і XXI століть: порівняння композиційних рішень. *Грааль науки*. Вінниця : ГО «Європейська наукова платформа» ; НУ «Інститут науково-технічної інтеграції та співпраці», 2025. № 58. С. 1084–1086. URL: <https://archive.journal-grail.science/index.php/2710-3056/issue/view/14.11.2025/46> (дата звернення: 14.12.2025).
5. Шапор П. В. Концепт-арт: особливості художніх практик під час створення відеоігор. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали IX Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів (Київ, 06 листоп. 2025 р.). Київ : НАКККиМ, 2025. С. 428–429.
6. Шапор П. Художня традиція відеоігор. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали VIII Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів (Київ, 2024). Київ : НАКККиМ, 2024. С. 98–102.
7. Alberti L. B. *De pictura*. Passerino, 2019. 114 p.
8. Ansaldi B. *Concept Art for the Entertainment Industry. Graphics for the Evocation of Imaginary Spaces*. Switzerland : Springer, 2020. 198 p. P. 964–972.
9. Arnheim R. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley : University of California Press, 2004. 528 p.

10. Arnheim R. Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. Berkeley : University of California Press, 1954. 508 p.
11. Art Direction Definition. *Study Smarter*. URL: <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/art-and-design/design/art-direction> (дата звернення: 16.12.2025).
12. Barlow A. Reel Toads and Imaginary Cities: Philip K. Dick, Blade Runner and the Contemporary Science Fiction Movie. The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic / ed. W. M. Brooker. New York : Columbia University Press, 2005. P. 43–58.
13. Bénard P., Cole F., Kass M., Mordatch I., Hegarty J., Senn M. S., Fleischer K., Pesare D., Breeden K. Stylizing Animation by Example. *ACM Transactions on Graphics*. 2013. Vol. 32, No. 4. Article 119. P. 1–12.
14. Böcking S. Suspension of Disbelief. The International Encyclopedia of Communication / ed. W. Donsbach. Chichester : John Wiley & Sons, 2008. DOI: 10.1002/9781405186407.wbiecs121.
15. Bresman J. The Art of Star Wars Episode I: The Phantom Menace. New York : Del Rey, 1999. 224 p.
16. Brito A. Blender 3D: Architecture, Buildings, and Scenery. Birmingham : Packt Publishing, 2008. 316 p.
17. Brown D. W. The Suspension of Disbelief in Videogames : PhD thesis. London : Brunel University, 2012. 254 p. URL: <https://bura.brunel.ac.uk/handle/2438/7457> (дата звернення: 12.12.2025).
18. Busk L. A. Westworld: Ideology, Simulation, Spectacle. *Mediations*. 2016. Vol. 30, No. 1. P. 25–38.
19. Carvalho A. C. A. O figurino de ficção científica na nova trilogia Star Wars. Fortaleza. 2013. 40 p.
20. Ciammaichella M., Menchetelli V. Disegno and Design: Declensions of Terms and Practices Actualizations. *Diségno*. 2022. No. 11. P. 7–13. DOI: 10.26375/disegno.11.2022.2.

21. Claridge L. Norman Rockwell: A Life. New York : Random House, 2001. 546 p.
22. Coleridge S. T. Biographia Literaria; or, Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions. London : Rest Fenner, 1817. Vol. 1–2.
23. Csillag P., Sabao A. Pixar's Colorscripts: Chromatic Analyses of Four Films Using Sens. *Color Research & Application*. 2022. Vol. 14, No. 2. P. 22–27.
24. Dally W. J., Keckler S. W., Kirk D. B. Evolution of the Graphics Processing Unit (GPU). *IEEE Micro*. 2021. Vol. 41, No. 6. P. 42–51.
25. Déotte J.-L. Alberti, Vasari, Leonardo, from disegno as drawing to disegno as projective milieu. *Appareil*. 2009. URL: <http://appareil.revues.org/604> (дата звернення: 30.11.2025).
26. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry / Entertainment Software Association. Washington, D.C. : ESA, 2019. 18 p.
27. Essential Facts About the U.S. Video Game Industry / Entertainment Software Association. Washington, D.C. : ESA, 2025. 20 p.
28. Faroughi A., Faroughi R. Design Re-Thinking: From Italian Renaissance to Strategic Design Architecture. International Design Conference – DESIGN 2012 (Dubrovnik, Croatia, May 21–24, 2012). Dubrovnik, 2012. P. 1967–1976.
29. Foley J. D., van Dam A., Feiner S. K., Hughes J. F. Computer Graphics: Principles and Practice. 2nd ed. Boston : Addison-Wesley Professional, 1995. 1175 p.
30. Franke H. W. Computers and Visual Art. Leonardo. 1971. Vol. 4, No. 4. P. 331–338.
31. Friedenbergh J., Lauria G., Hennig K., Gardner I. Beauty and the Sharp Fangs of the Beast: Degree of Angularity Predicts Perceived Preference and Threat. *Psychological Research*. 2023. Vol. 87. P. 2594–2602. DOI: 10.1007/s00426-023-01822-y.
32. Godfrey T. Conceptual Art. London : Phaidon Press, 1998. 448 p.
33. Habekotté J. Framing the Value of Concept Art: An Insight into the Applicability and Development of Concept Art in the Game Industry. Breda : Breda University of Applied Sciences, 2019. 47 p.

34. Hagberg E. P. The Influences of Concept Art: How is game concept art connected to earlier art movements? : bachelor thesis. Uppsala : Uppsala University, 2023. 39 p.
35. Hill J. Design Research: The Next 500 Years. *ARENA Journal of Architectural Research*. 2022. Vol. 7, No. 1. P. 1–20. DOI: 10.5334/ajar.287.
36. Kaya M., Artkan M. Spatial Narrative in the Intercept of Cinema and Architecture: A Review of Alien (1979) on Storyboards. *Journal of Architectural Research*. 2024. Vol. 12, No. 2. P. 349–358.
37. Kemp C., Hamacher D. W., Little D. R., Cropper S. J. Perceptual grouping explains constellations across cultures. Melbourne School of Psychological Sciences, University of Melbourne, Victoria, Australia. 2020. 44 p.
38. Kent B. R. 3D Scientific Visualization with Blender. San Rafael : Morgan & Claypool Publishers, 2015. 100 p.
39. Kushins J., Lucasfilm Ltd., Chiang D., Lamont N., Edwards G. The Art of Rogue One: A Star Wars Story. New York : Abrams, 2016. 256 p.
40. Larson C. L., Aronoff J., Stearns J. J. The Shape of Threat: Simple Geometric Forms Evoke Rapid and Sustained Capture of Attention. *Emotion*. 2007. Vol. 7, No. 3. P. 526–534. DOI: 10.1037/1528-3542.7.3.526.
41. Levin J. A. E. The Golden Age of Illustration: Popular Art in American Magazines, 1850–1925 : PhD dissertation. Philadelphia : University of Pennsylvania, 1982. 316 p.
42. Loomis A. Creative Illustration. London : Titan Books, 2012. 300 p.
43. Mackay D. Star Wars: The Magic of the Myth. New York : Spectra 1997. 224 p.
44. MacMinn S., Mead S. Sentinel: Steel Couture – Syd Mead, Futurist. Hendrik-Ido-Ambacht : Dragon's Dream, 1979. 157 p.
45. Manovich L. Inside Photoshop. *Computational Culture*. 2011. No. 1. URL: <http://computationalculture.net/inside-photoshop> (дата звернення: 28.11.2025).

46. Marques J. A. C. Da Narrativa aos Recursos Expressivos: O Processo Criativo do Concept Art na Indústria Cinematográfica : PhD dissertation. Portugal : Universidade do Porto Faculdade de Belas Artes, 2019.
47. McQuarrie R., Alinger B., Lageose W., Mandel D. Star Wars Art: Ralph McQuarrie / foreword by G. Lucas. New York : Abrams, 2016. 800 p.
48. Mead. The Movie Art of Syd Mead: Visual Futurist. London : Titan Books, 2017. 256 p.
49. Narayanan T. Frazetta's "Death Dealer" and the Question of White Nationalist Iconography at Fort Hood. *Medieval Studies Research Blog*. 2020. October 3. URL: <https://sites.nd.edu/manuscript-studies/2020/10/03/frazettas-death-dealer-and-the-question-of-white-nationalist-iconography-at-fort-hood/> (дата звернення: 12.12.2025).
50. Pérez A. G. La evolución del Concept Art en los estudios Disney. Elche : Universidad Miguel Hernández de Elche, 2024. 54 p.
51. Pradantyo R., Birk M. V., Bateman S. How the Visual Design of Video Game Antagonists Affects Perception of Morality. *Frontiers in Computer Science*. 2021. Vol. 3. Article 631_197. DOI: 10.3389/fcomp.2021.531713.
52. Reed W. The Illustrator in America, 1860–2000. New York : Society of Illustrators, 2001. 452 p.
53. Rehak B. Materializing Monsters: Aurora Models, Garage Kits and the Object Practices of Horror Fandom. *Journal of Fandom Studies*. 2012. Vol. 1, No. 1. P. 27–45.
54. Robinson S. James Gurney: Artist and Author Extraordinaire (b. 1958). *Rocks & Minerals*. 1997. Vol. 72, No. 5. P. 335–338.
55. Scoleri J. An Annotated Guide to The Star Wars Portfolio by Ralph McQuarrie. *StarWars.com*. 2014. URL: <https://web.archive.org/web/20170624093601/http://www.starwars.com/news/annotated-guide-to-the-star-wars-portfolio-by-ralph-mcquarrie> (дата звернення: 12.12.2025).

56. Sullivan G. Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts. Los Angeles : SAGE Publications, 2010. 281 p.
57. Tickoo S. MAXON ZBrush 2025: A Comprehensive Guide. 11th ed. Lafayette : CADCIM Technologies, 2025. 652 p.
58. Van der Lelie C. The Value of Storyboards in the Product Design Process. *Personal and Ubiquitous Computing*. 2006. Vol. 10, No. 3. P. 159–162.
59. Vasari G. Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori. *Firenze* : *Giunti*, *1550*. URL: https://www.memofonte.it/home/files/pdf/vasari_vite_giuntina_tomo1.pdf (дата звернення: 16.12.2025).
60. Williams W. Attending to the visual aspects of visual storytelling: using art and design concepts to interpret and compose narratives with images. *Journal of Visual Literacy*. 2019. Vol. 38. P. 66–82.
61. Winder M. The Force Is Still Strong With Him: Ralph McQuarrie. *Dot Magazine*. 2014. URL: <https://www.artcenter.edu/connect/dot-magazine/articles/the-force-is-still-strong-with-him-ralph-mcquarrie.html> (дата звернення: 12.12.2025).
62. Wyatt J. High Concept: Movies and Marketing in Hollywood. Austin : University of Texas Press, 1995. 249 p.

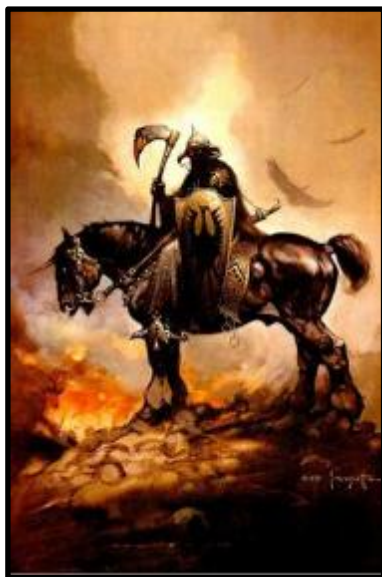


Рис. 1. Ф. Фразетта «Диллер Смерті», 1981 р.

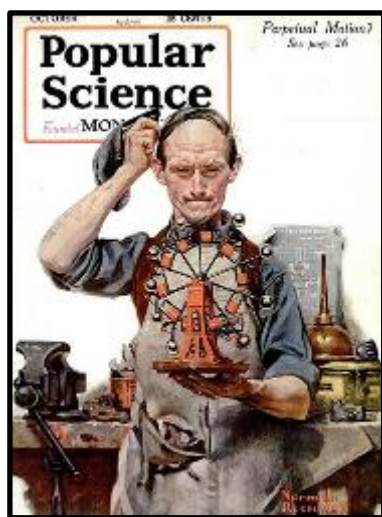


Рис. 2. Н. Роквелл, обкладинка «Popular Science», 1920 р.



Рис. 3. Ж. Лепап, обкладинка «Vouge», 1920 р.



Рис. 4. М. Девіс, «Popular Science», 1952–1959 рр.



Рис. 5. Р. Маккуорі, «Хатина Йоди на планеті Дагоба», 1977–1980 рр.



Рис. 6. Б. Вальєхо, «Мінотавр», 1991 р.



Рис. 7. Б. Вальєхо, «Хосатрал Хел і Конан: Диявол у залізі», 1984 р.



Рис. 8. Д. Йоргулеску, «Baldur's Gate III, Мінотавр», 2015–2020 рр.



Рис. 9. Д. Чанг, «Зоряні війни. Епізод I. Прихована загроза, Подрейсер», 1995–1997 рр.

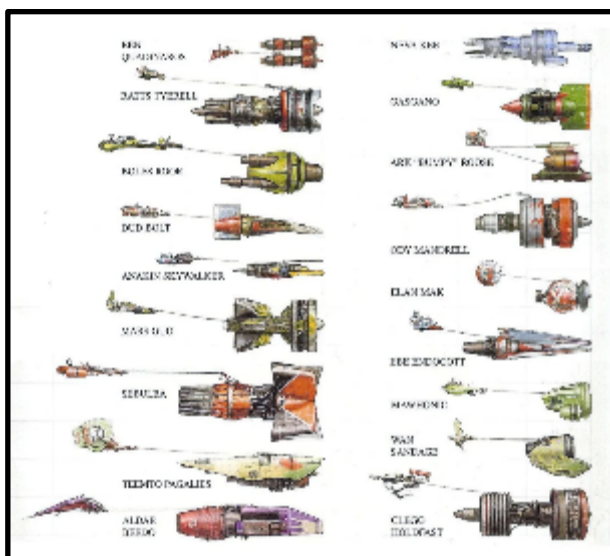


Рис. 10. «Зоряні війни. Епізод I. Прихована загроза, Подрейсери», 1995–1997 рр.



Рис. 11. А. фон Вагнер, «Гонки на колісницях», 1882 р.

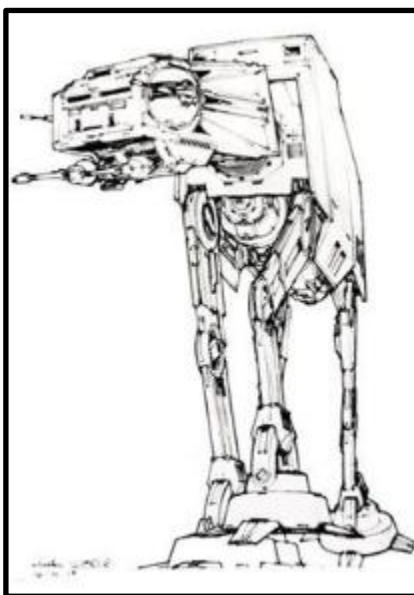


Рис. 12. Д. Джонсон, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, AT-AT Walker», 1977–1980 рр.



Рис. 13. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Люк на Хоті», 1977–1980 рр.



Рис. 14. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, АТ-АТ Walker на Хоті», 1977–1980 рр.



Рис. 15. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Дуель Люка Скайуокера та Дарта Вейдера», 1977–1980 рр.



Рис. 16. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Мисливці за головами», 1977–1980 рр.



Рис. 17. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Майстр Йоди на планеті Дагоба», 1977–1980 рр.

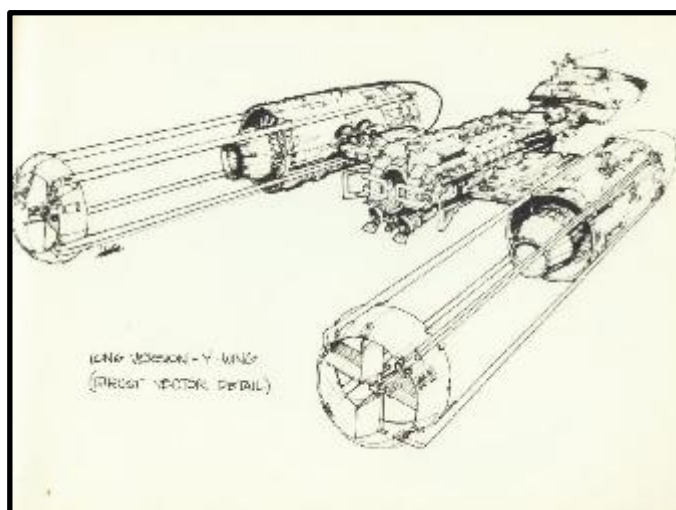


Рис. 18. Д. Джонсон, «Зоряні війни. Епізод IV. Нова Надія, Y-Wing», 1975–1977 рр.

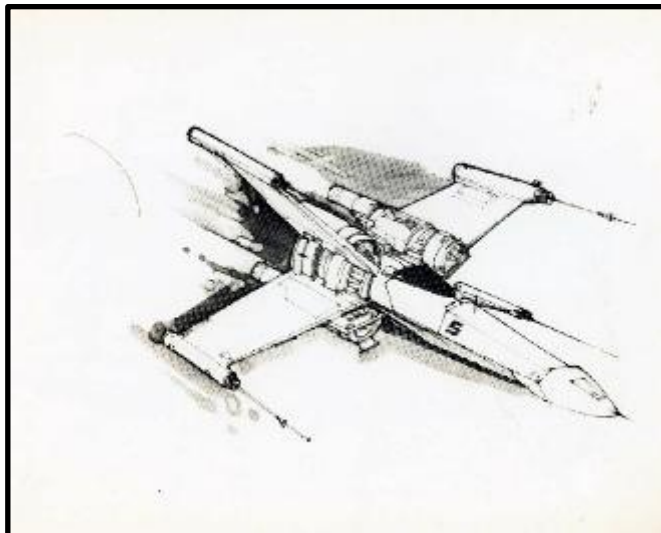


Рис. 19. Д. Джонсон, «Зоряні війни. Епізод IV. Нова Надія» X-Wing, 1975–1977 рр.



Рис. 20. С. Мід, «Вечірка Майбутнього», 1981 р.



Рис. 21. С. Мід, «Коктейльна вечірка 2050», 1981 р.

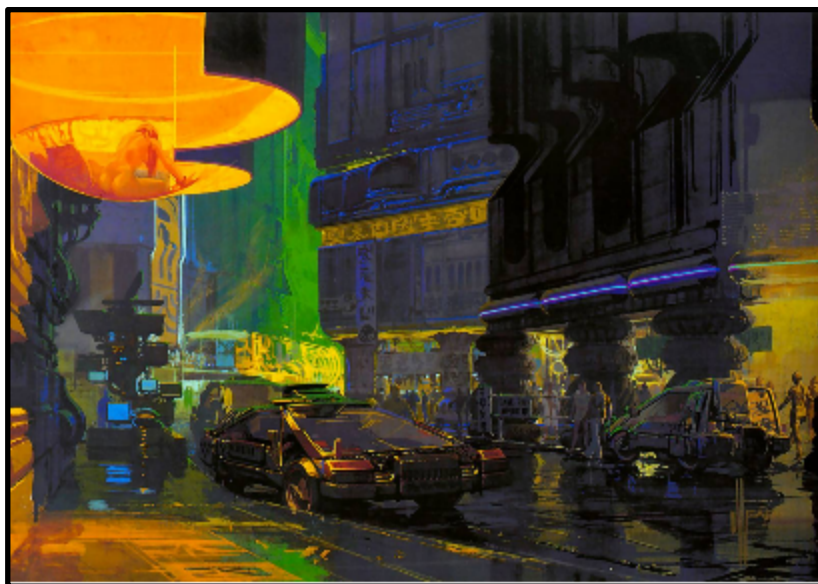


Рис. 22. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Вулична сцена: Високі технології, Низький рівень життя», 1981 р.

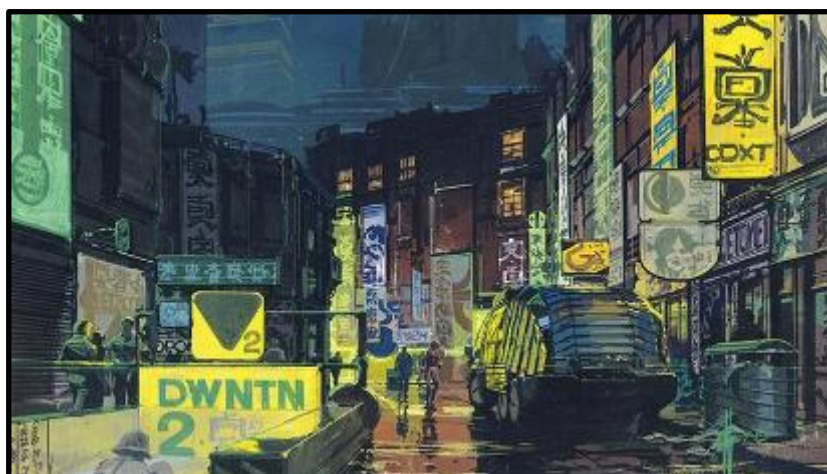


Рис. 23. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Вулична сцена: центр міста», 1981 р.

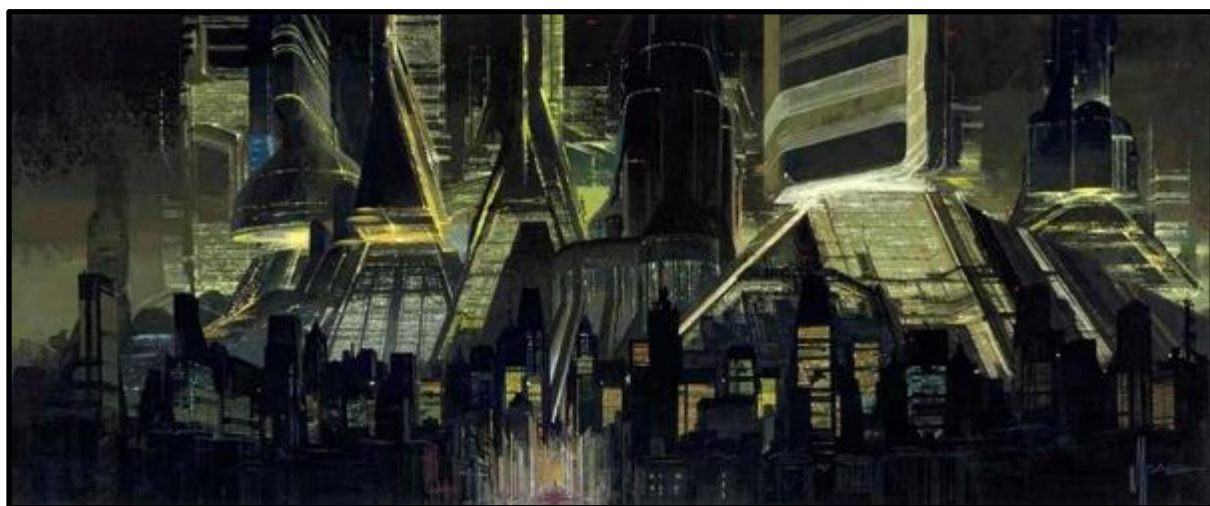


Рис. 24. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Пейзаж Аїда», 1981 р.



Рис. 25. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Місто Аїда», 1981 р.



Рис. 26. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Офіс Ріка Декарда», 1981 р.

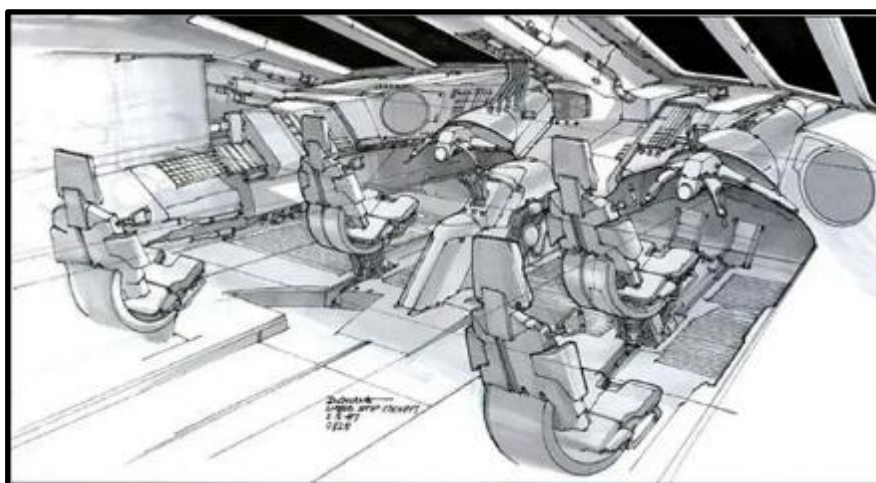


Рис. 27. Д. Чанг, Ескізи кабіни «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза», 1995–1997 рр.



Рис. 28. Д. Чанг, «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Палац Набу», 1995–1997 рр.



Рис. 29. Д. Чанг, «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Інспекція військ Нутом Гарннейем», 1995–1997 р.



Рис. 30. Д. Чанг, «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Вхід в ангар корабля Торгової Федерації», 1995–1997 рр.



Рис. 31. І. Маккейг, «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, ескізи королеви Падме Амідала», 1995–1997 рр.



Рис. 32. І. Маккейг. «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, королева Падме Амідала», 1995–1997 рр.



Рис. 33. І. Маккейг, «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Ескізи Дарт Мола», 1995–1997 рр.

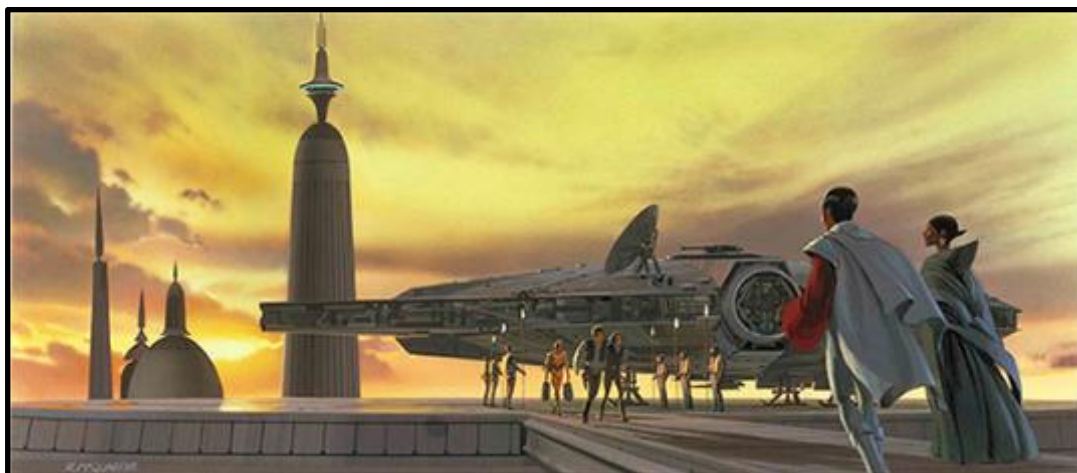


Рис. 34. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Привітання світанку», 1977–1980 рр.

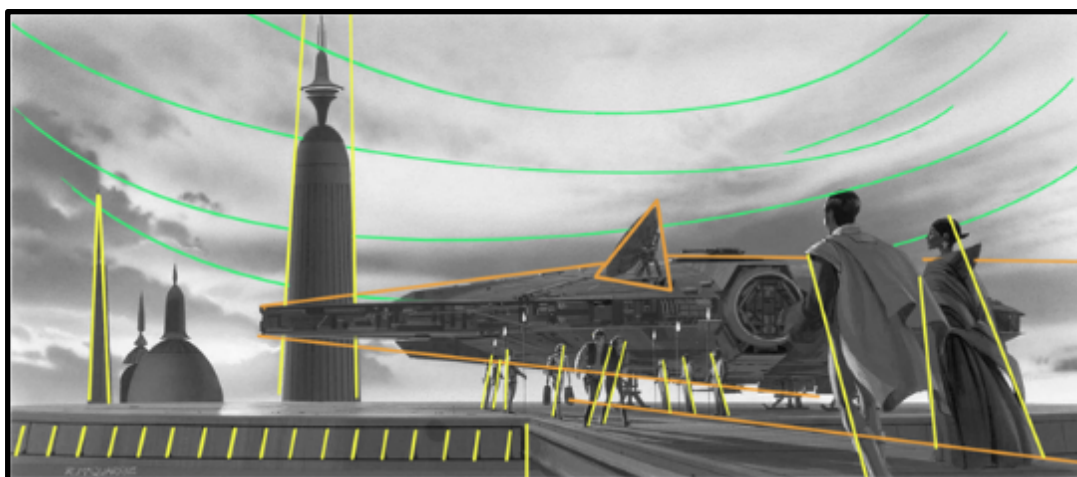


Рис. 35. Схема аналізу композиції. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Привітання світанку», 1977–1980 рр.

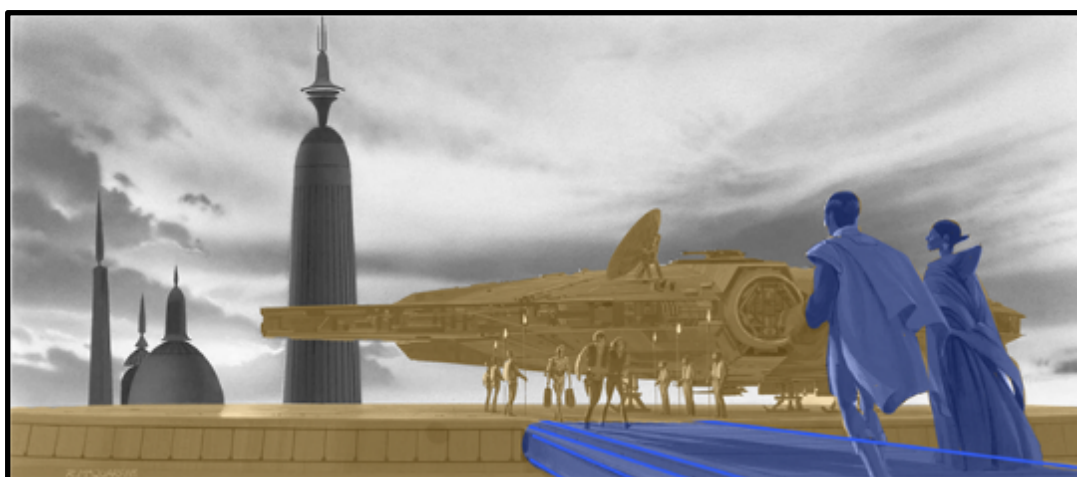


Рис. 36. Схема аналізу композиції. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Привітання світанку», 1977–1980 рр.



Рис. 37. Схема аналізу композиції. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Привітання світанку», 1977–1980 рр.

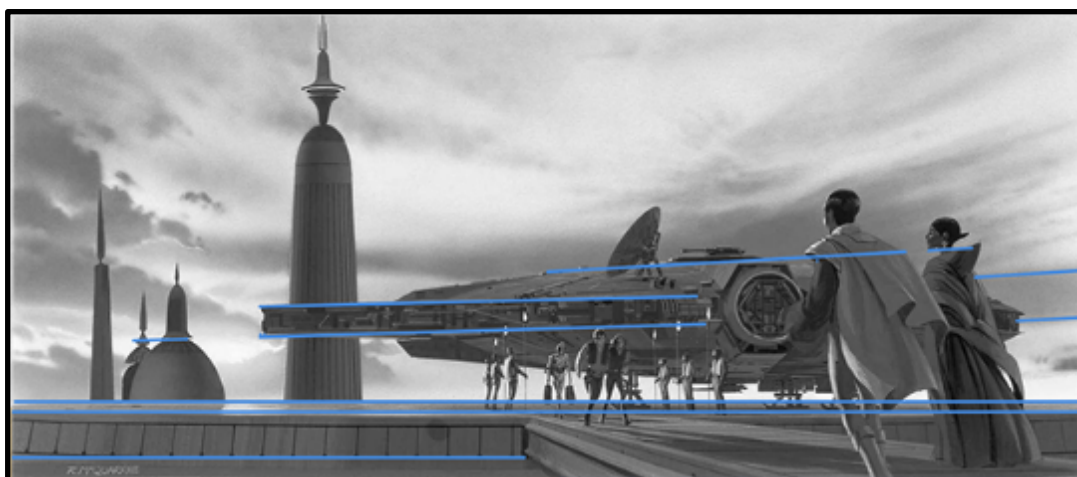


Рис. 38. Схема аналізу композиції. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Привітання світанку», 1977–1980 рр.

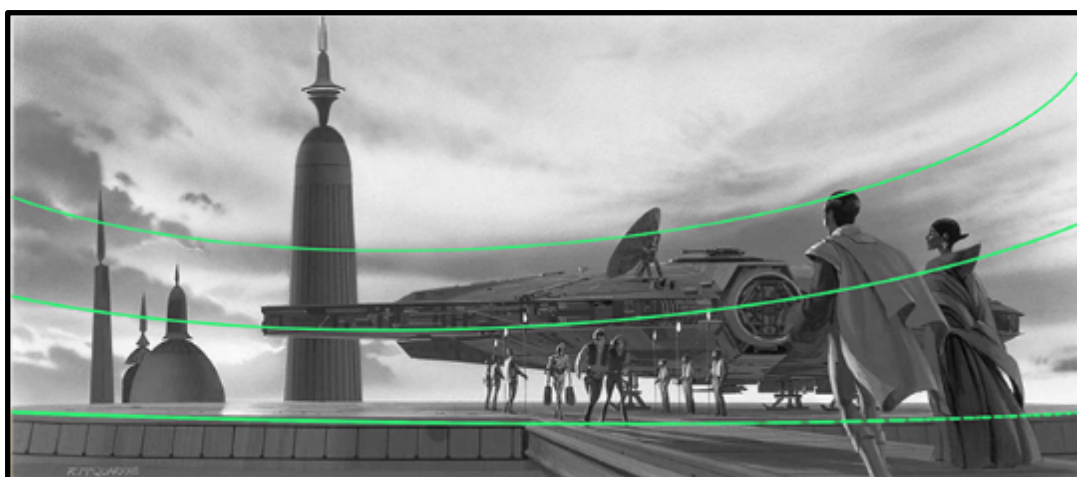


Рис. 39. Схема аналізу композиції. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Привітання світанку», 1977–1980 рр.



Рис. 40. Схема Аналізу композиції. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Палац Джаби на планеті Татуїн», 1980–1983 рр.

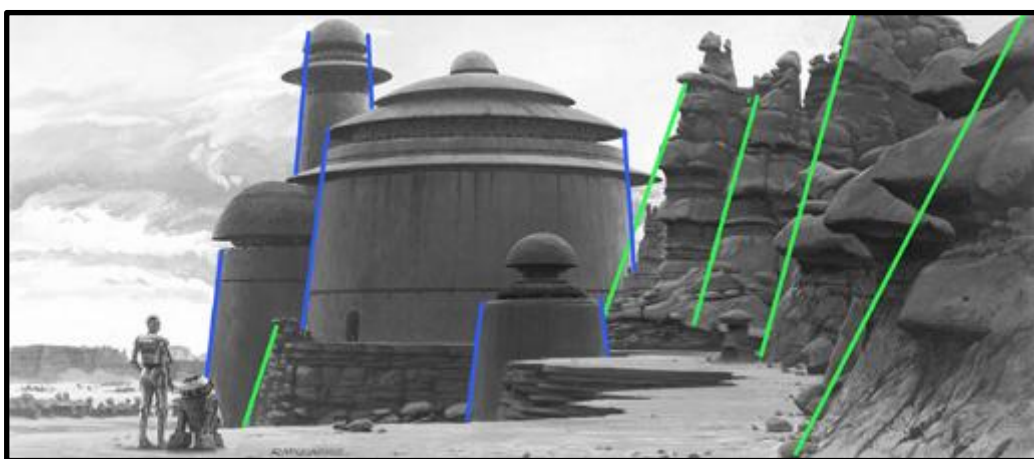


Рис. 41. Схема Аналізу композиції. Р.Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Палац Джаби на планеті Татуїн», 1980–1983 рр.



Рис. 42. Схема Аналізу композиції. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Палац Джаби на планеті Татуїн», 1980–1983 рр.

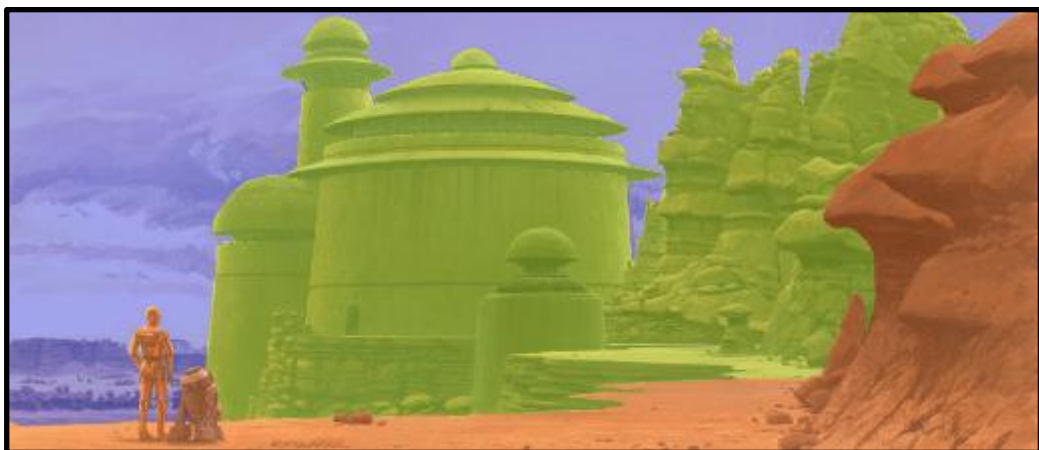


Рис. 43. Схема Аналізу композиції. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Палац Джаби на планеті Татуїн», 1980–1983 рр.



Рис. 44. Схема Аналізу композиції. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод V. Імперія завдає удару у відповідь, Палац Джаби на планеті Татуїн», 1980–1983 рр.



Рис. 45. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Зміїна яма Таффі», 1981 р.

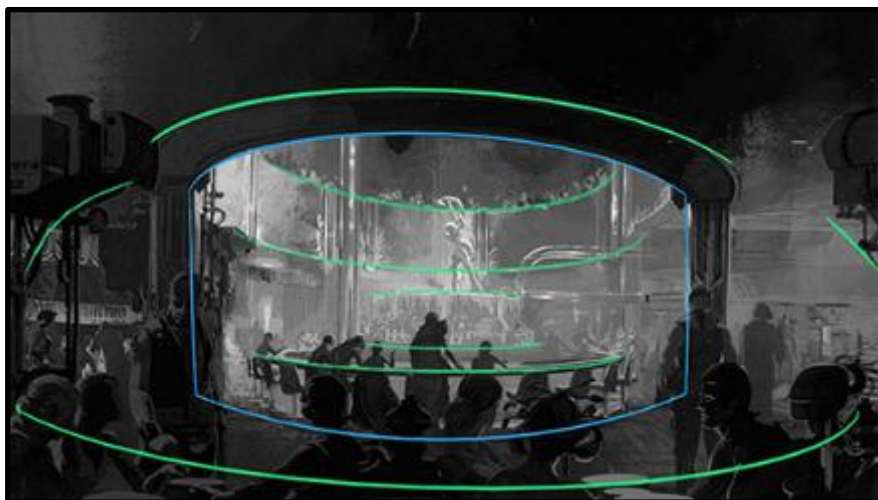


Рис. 46. Схема Аналізу композиції. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Зміїна яма Таффі», 1981 р.

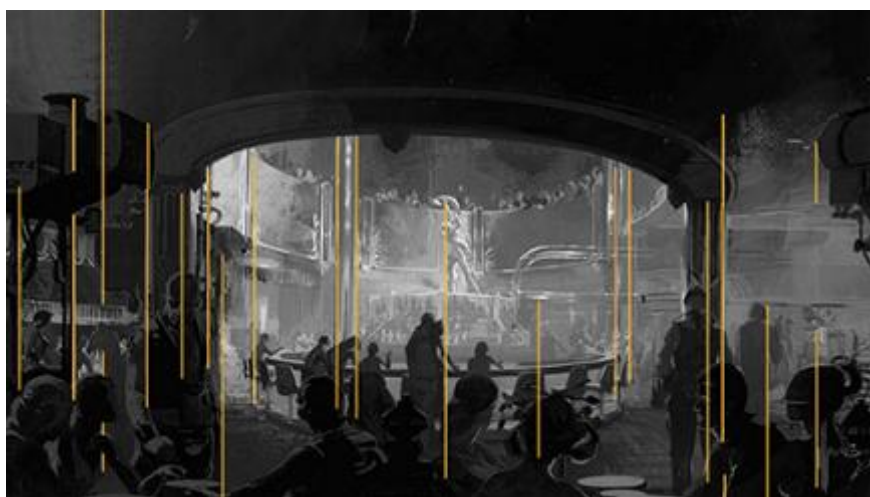


Рис. 47. Схема Аналізу композиції. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Зміїна яма Таффі», 1981 р.



Рис. 48. Схема Аналізу композиції. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Зміїна яма Таффі», 1981 р.



Рис. 49. Схема Аналізу композиції. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Зміїна яма Таффі», 1981 р.



Рис. 50. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Вулична сцена», 1981 р.

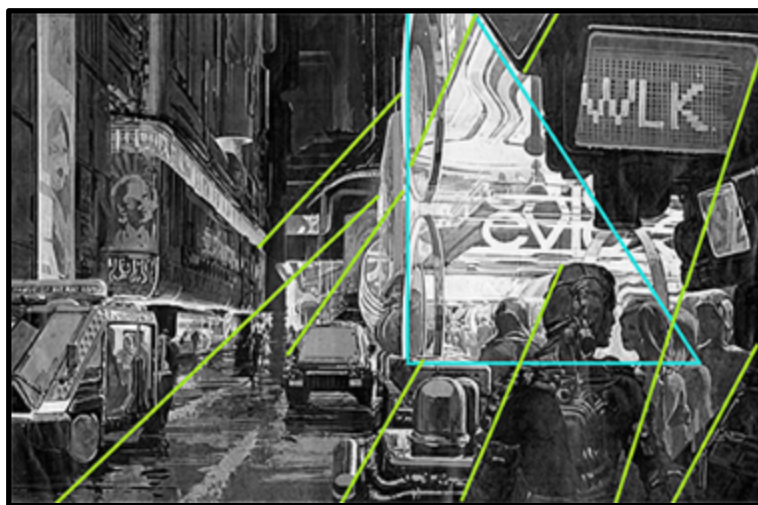


Рис. 51. Схема Аналізу композиції. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Вулична сцена». 1981 р.

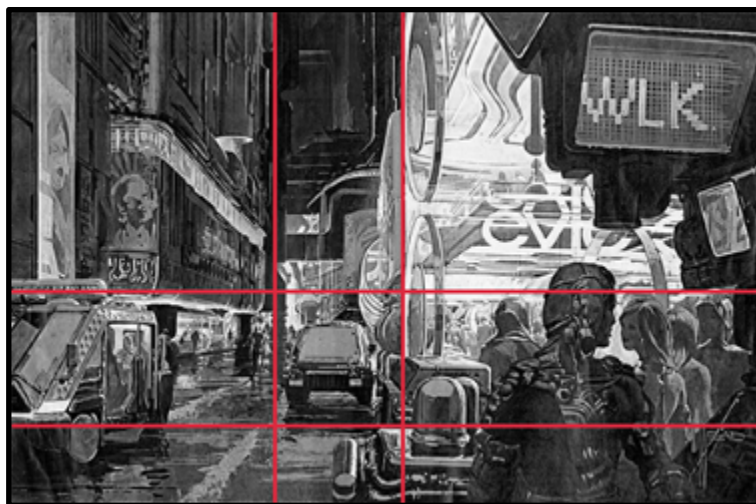


Рис. 52. Схема Аналізу композиції. С. Мід, «Той, що біжить по лезу, Вулична сцена», 1981 р.



Рис. 53. Схема Аналізу композиції. С. Мід. «Той, що біжить по лезу, Вулична сцена», 1981 р.

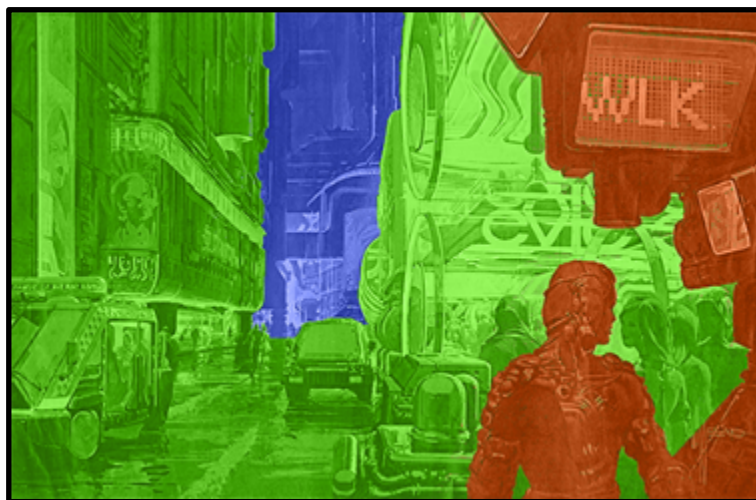


Рис. 54. Схема Аналізу композиції. С. Мід. «Той, що біжить по лезу, Вулична сцена», 1981 р.



Рис. 55. Схема Аналізу композиції. С. Мід. «Той, що біжить по лезу, Вулична сцена», 1981 р.



Рис. 56. Д. Чанг. «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Священне місце гунганів», 1995–1997 рр.

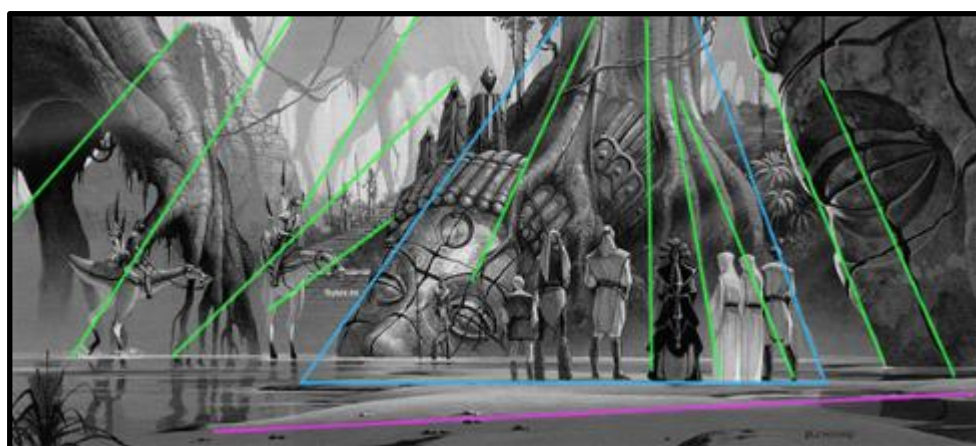


Рис. 57. Схема Аналізу композиції. Д. Чанг. «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Священне місце гунганів», 1995–1997 рр.



Рис. 58. Схема Аналізу композиції. Д. Чанг. «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Священне місце гунганів», 1995–1997 рр.



Рис. 59. Схема Аналізу композиції. Д. Чанг. «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Священне місце гунганів», 1995–1997 рр.



Рис. 60. Схема Аналізу композиції. Д. Чанг. «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Священне місце гунганів», 1995–1997 рр.



Рис. 61. Д. Чанг. «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Обі-Ван Кенобі», 1995–1997 рр.



Рис. 62. Схема Аналізу композиції. Д. Чанг, «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Обі-Ван Кенобі», 1995–1997 рр.



Рис. 63. Схема Аналізу композиції. Д. Чанг. «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Обі-Ван Кенобі», 1995–1997 рр.



Рис. 64. Схема Аналізу композиції. Д. Чанг, «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Обі-Ван Кенобі». 1995–1997 рр.



Рис. 65. Схема Аналізу композиції. Д. Чанг, «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Обі-Ван Кенобі», 1995–1997 рр.



Рис. 66. Схема Аналізу композиції. Д. Чанг, «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Обі-Ван Кенобі», 1995–1997 рр.

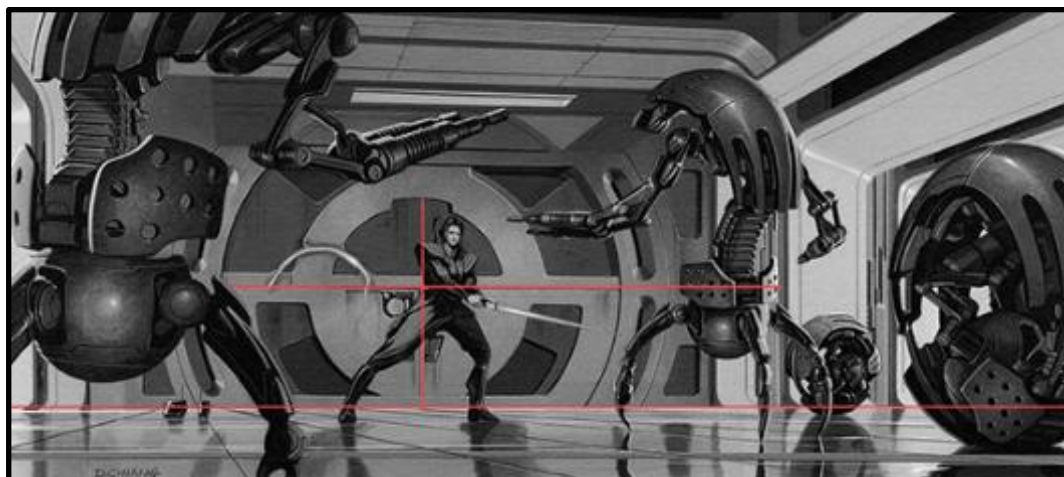


Рис. 67. Схема Аналізу композиції. Д. Чанг. «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Обі-Ван Кенобі», 1995–1997 рр.



Рис. 68. К. Маллінс. «Marathon 2: Duranda, ілюстрація першої глави», 1995 р.

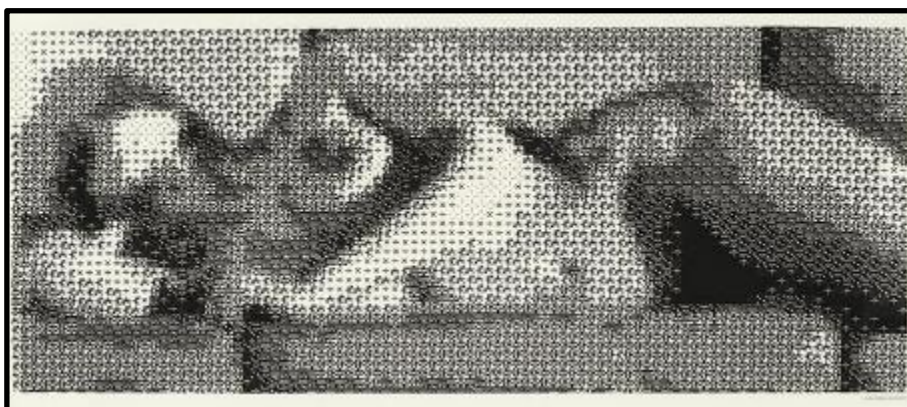


Рис. 69. К. Ноултон, Л. Гармон, «Computer Nude (Studies in Perception I)», 1967 р.



Рис. 70. І. Маккейг, «Зоряні війни. Епізод І. Прихована загроза, Джар Джара Бінкс», 1996 р.

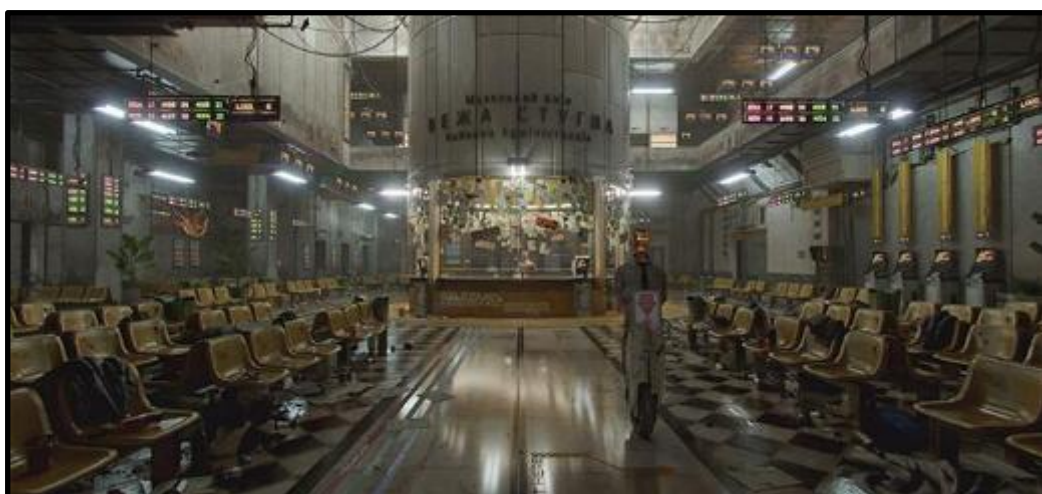


Рис. 71. П. Кринський, «Off the grid, Маленький Київ», 2025 р.



Рис. 72. Д. Дана, «Перехід до Сібальби», 2022 р.



Рис. 73. Я. Кононенко, «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl, Хімічні резервуари», 2024 р.



Рис. 74. Д. Тавірат, «Overwatch, фара», 2016 р.



Рис. 75. Я. Однорогов. «Geas 5, Кабіна монорейки», 2019 р.

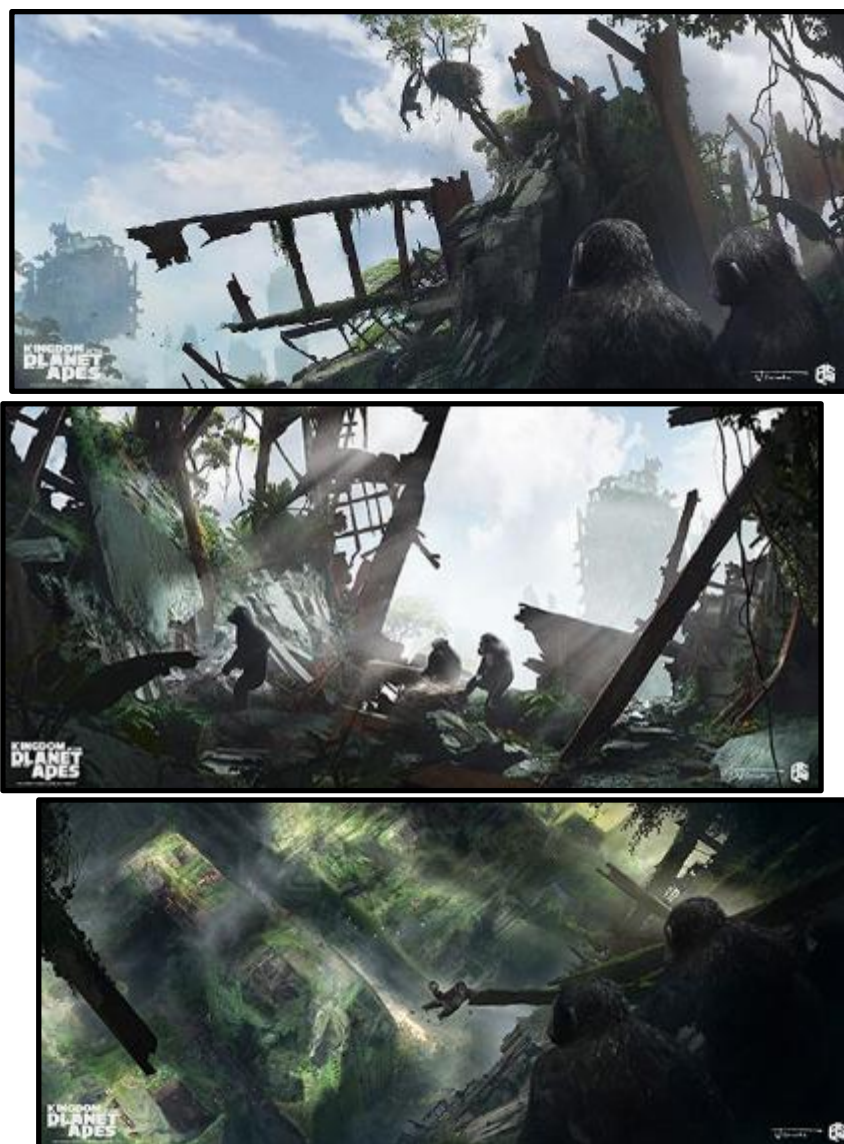


Рис. 76. Я. Червенка, «Королівство планети мавп, Гніздо», 2024 р.



Рис. 77. Г. Тенгрєн, «Білосніжка і сім гномів», 1936–1937 рр.



Рис. 78. Г. Тенгрен, «Піноккіо», 1940 р.



Рис. 79. П. Фелікс, «Тарзан», 1999 р.



Рис. 80. Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод VI. Повернення джедая, Імператорський шатл», 1980-1983 рр.



Рис. 81. Порівняння образу в різних медіа.

Вгорі: Р. Маккуорі, «Зоряні війни. Епізод IV Нова Надія, Дарт Вейдер», 1975–1977 рр.

Внизу: Lucas Films©, Кадр з фільму «Зоряні війни. Епізод IV Нова Надія», Дарт Вейдер, 1977 р.



Рис. 82. К. Ясуда, «Король Лев», 1994 р.

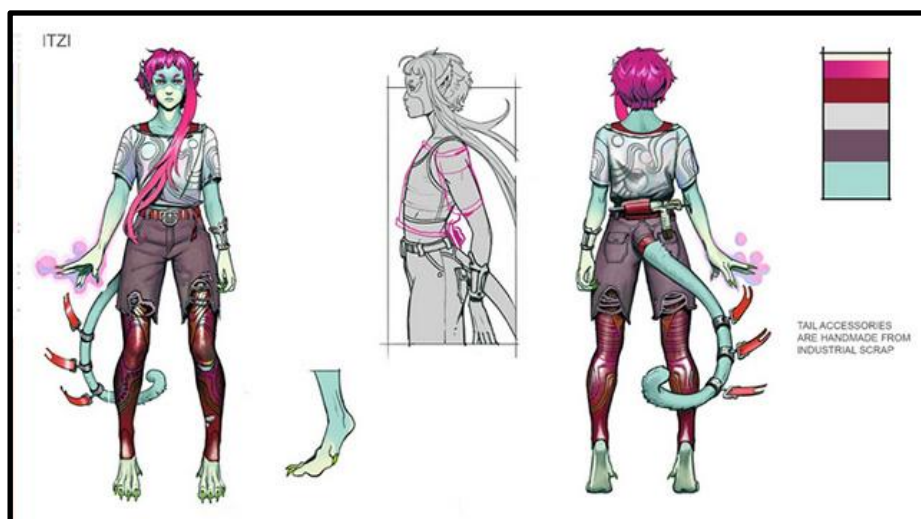


Рис. 83. А. Кіфер, «Concord, It-Z», 2024 р.



Рис. 84. Порівняння персонажів.

Зліва: Firewalk©, «Concord, Рока», 2024 р.

Справа: Blizzard Entertainment©, «Overwatch, Фара», 2016 р.