

2. Белічко Ю.В. Українське радянське мистецтво періоду громадянської війни. Київ : «Мистецтво», 1980. 183 с.
3. Білецький П.О. Георгій Іванович Нарбут. Львів : «Мистецтво», 1985. 119 с.
4. Грушевський М.С. Українські стародруки. Твори у 50 томах. Т. 9. Львів, 2009. С. 241.
5. Ігнатієнко В.А. Українська книжка й преса в історичному розвитку. *Книга*. 1923. № 3. С. 4.
6. Лагутенко О.А. Українська графіка першої третини ХХ століття. *Нариси з історії української графіки ХХ століття* / за ред. В. Д. Сидоренко. Київ : Грані-Т, 2007. С. 223–291.
7. Січинський Д.В. Книжна графіка Павла Ковжуна. *Бібліологічні вісті*. 1927. № 4. С. 78–84.

**Вискуб К.О.**

*студент,*

*Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури*

## **НОВІ ВИРАЖАЛЬНІ ЗАСОБИ І МЕДІА В КНИЖКОВІЙ ІЛЮСТРАЦІЇ В ЕПОХУ ІНТЕРНЕТУ**

Поява всесвітньої павутини подія по значущості така ж сама визначна, як і винахід гутенбергівського станку. Поступово інтернет став новим мас медіа, якому було під силу увібрати у собі все культурне надбання людства і стати головною платформою для самовираження мільйонів людей. Ці зміни також не оминули мистецтво.

Активна взаємодія сучасного художника з комп'ютером породила потребу в пошуку нових виражальних засобів і медіа. Аналіз досліджень засвідчує, що вивчення проблематики сучасних засобів виразності продовжує бути предметом наукового зацікавлення дослідників, серед яких В. Меламед [9], Л. Зіген, К. Робертс [6], Д. Бразел, Д. Девіс [2]. Їхні дослідження і публічні лекції розкривають проблематику актуальних художніх форм, інструментів сучасних митців, аналізу і розуміння модерної графічної культури, однак комплексний аналіз нових виражальних засобів і медіа в епоху інтернету не можна вважати завершеним.

Мета цієї статті – вказати на певні тенденції та зміни за останні 30 років у такій дисципліні як ілюстрація; звернути увагу читача на ті види творчості, що відобразилися на подальшому розвитку ілюстрації як мистецтва та формування нових медіа.

Медіа – це обширне поняття, що містить у собі способи комунікації, способи передачі інформації тощо. У контексті мистецтва існує медіа арт – вид мистецтва, твори котрого створюються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій. Всі ці поняття дотичні до даної статті, але термін «медіа» буде розглядатися лише в якості позначення певного виду комунікації мистецтв – в особливості графічних.

Після другої світової війни остаточно сформувався постмодернізм, який вплинув на книжкову/журнальну ілюстрацію і породив нові види видавничої справи. Завдяки ідеям Баухасу – вищої школи будівництва та художнього конструювання, графічне мистецтво поступово стало утилітарним – стрімко розвивався графічний дизайн, промисловий дизайн. З появою масової культури у ХХ ст поняття ілюстрації значно розширилось. Потреба у візуалізації розділилася на окремі професії, що згодом утворили цілі індустрії: графічний дизайн, концепт-арт, комікс(манга), плакат тощо [1]. На противагу масовій культурі виник поп-арт. Енді Воргол, Девід Хокні, Рой Ліхтейнштейн створили ті виражальні засоби, якими користуються більшість сучасних художників-ілюстраторів. Цитування було одним із головних виражальних методів: запозичення стилів художників минулого, їх мімікрія, осмислення, реконструкція. Такими вже застарілими, але робочими методами до сих пір користуються художники інтернет епохи. «Тан Тан Бо» Такасі Муракамі, «Кролик» Джефа Кунса, чи будь-яка робота Джейсона Фрині – є цьому підтвердженням. Такі художники, як Кіт Харрінг, Жан Мішель Баскія, Шепард Фейри є на разі найцитованішими контемпорарними художниками в соціальних мережах [6].

Паралельно змінювалася індустрія коміксів в 1960–70-х. Молоді автори швидко розчарувалися в роботі на видавців (Marvel, DC) через проблеми з цензуруванням та низькою оплатою праці. Результатом цього стала поява альтернативних ді-ай-вай коміксів. Роберт Крамб, Арт Шпігельман, Дейв Сім, Річард Пімі – стали піонерами цього руху. По суті це був самвидав, у якому автори не мали меж: зображувалося насилля, соціальні проблеми, наркотики і секс, політика. На відміну від Крампа, Арт Шпігельман представив світу серйозну роботу «Маус», яка

стала хрестоматійним прикладом сторітелінгу і візуальної культури для художників сьогодення. Підхід альтернативних коміксистів популяризував мистецтво аутсайдерів [6]. Цю традицію малювання продовжують такі автори, як Алекс Дженкінс, Бенджамін Мора, Джеймс Квіглі [1].

Наступна революція прийшла з телебачення. Флагманом новаторських ідей був MTV зразка 1990-х років. Саме тоді була вперше запроваджена практика запрошувати невідомих молодих художників, незалежних студій в якості аніматорів для заставок. Популярність збільшувалася і потреба в повноцінних шоу стала нагальною. Так на світ з'явилися Бівіс і Батхет, Шоу Рена і Стімпі, Південний Парк [7]. Продовжив цю традицію канал Cartoon Network.

Блок Adult Swim на Cartoon Network є ідейним продовжувачем MTV культури. З початку 2000-х років цей блок видав такі шоу як Робопип, Рік і Морті, Брати Вентура та інші. Всіх їх об'єднує одна важлива прикмета – специфічне почуття гумору. Відсторонений, абсурдний, нігілістичний, самоіронічний гумор став новим виражальним засобом яким користуються у 2020 році. Але на відміну від шоу 1990-х років ці мультиплікаційні серіали дають глядачу відчуття надії [1]. Ця нова абсурдність вдало інкорпорується в ілюстраціях Вікторії Вінсент, Саймона Ландрейна, Еліота Шоумана як виражальний засіб для підсилення контрасту.

Нинішнє покоління звертається частіше до досягнень андерграундної культури: альтернативні зіни, кіберпанк(меха) естетика, аніме/мультифільми для дорослих. Всі ці явища сформували смаки молоді у XXI ст. і тісно вкорінилися в інтернет культуру Невід'ємною частиною інтернету без сумніву є меми. Меми негласно стали новим доступним масовим способом комунікації. Їх експресивна умовність, абсурдність, сюрреалізм найкраще підходить для людини XXI ст. [9]. Окрім нових сенсів комп'ютеризувалися і техніки виконання. Фотошоп є головним інструментом у роботі сучасного художника. Він дозволяє імітувати різні техніки, робити фотокорекцію та повноцінні полотна. Ілюстратори все частіше використовують комп'ютери для спрощення поставлених задач. Архітектурні та точні об'єкти все менше малюються від руки [6].

3D моделювання як інструмент серед дизайнерів і художників набирає обертів. Справжнім проривом став безкоштовний пакет Blender 3D. Головною відмінністю від інших програм є функція Grease Pencil [3], що дозволяє малювати 2D об'єкти у 3D просторі [4]. На наших очах

змінюється підхід до роботи художника. Сталося це завдяки впливу ігрової індустрії. Роман Гуро, Марк Колобаєв, Джама Джурабаєв, Віталій Булгаров є провідними концепт-художниками пострадянського простору, які стали революціонерами у синтезі програм з творчістю, спростивши своїми навчальними курсами задачі для багатьох цифрових художників. Зокрема, Джама Джурабаєв є головним популяризатором використання 3D моделювання у створенні концепт арту [5]. Після опанування 2D-3D простору ілюстратори, зазвичай, переходять до анімування. Цей крок зумовлений маркетингом, бо рухливі ілюстрації є привабливими в очах потенційних замовників. Завдяки доступності технології стало можливим бути універсалом своєї справи [2]. Прикладом слугує творчість Glanderco і Cool 3D world. Про їх стиль можна сказати те, що вони у своїй інтонації звертаються до тем соціальних через абсурдну стилістику. Їх мова – це гіперболізовані образи антропоморфних тварин та предметів, що є одним із методів персоніфікації людських характерів і почуттів. Як і всі аніматори та сучасні художники, вони використовують найменше зусиль для досягнення своїх цілей, обираючи для себе найзручніші способи донесення своїх думок – примітивні 3D форми, абстрактні сюжети. Твори Glanderco і Cool 3D world спеціально створюють у глядача відчуття глітч зображення, дихотомії зображення і метафори, сенсу. Це вказує на головну відмінність нинішнього покоління від всіх інших – залежність від технологій [5].

Отже анімація, 3D моделювання, комікси стали новими медіа, через які ілюстратор контактує з глядачем сьогодні. Технологічний процес тільки спростив задачі і поставив нові риторичні запитання щодо комп'ютерних програм у творчості митця. Художник перестає бути вузьким спеціалістом, окрім дизайнерських знань, він опановує інші медіа і експериментує з їх втіленням у життя.

### **Список використаних джерел:**

1. All kids out of the pool!: brand identity, television animations, and adult audience of Cartoon Network's Adult Swim.
2. Derek Brazell, Joe Davies. Becoming a successful illustrator. Bloomsbury publishing : November 30, 2017.
3. Blender 2D/3D for beginners, drawing and animating with grease pencil. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=c57qq2nE3B0> (дата звернення: 25.11.2020).

4. Blender 3D: Architecture, Buildings, and Scenery : Create Photorealistic 3D. URL: [https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=uBiDIerc0OkC&oi=fnd&pg=PT10&dq=info:KSNQFeWRCO4J:scholar.google.com/&ots=aJ4jOn4aBK&sig=pfvbo90s6Z-0IUPh3U1erDQzu0&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=uBiDIerc0OkC&oi=fnd&pg=PT10&dq=info:KSNQFeWRCO4J:scholar.google.com/&ots=aJ4jOn4aBK&sig=pfvbo90s6Z-0IUPh3U1erDQzu0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) (дата звернення: 25.11.2020).

5. Drawing Basics and Video Game. URL: [https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=7FQiT76ECTMC&oi=fnd&pg=PA10&dq=info:myoB1LOgRvoJ:scholar.google.com/&ots=Oa9-JUEWZd&sig=\\_rkB4EogJRjSW9tCB96aCcaMJmo&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=7FQiT76ECTMC&oi=fnd&pg=PA10&dq=info:myoB1LOgRvoJ:scholar.google.com/&ots=Oa9-JUEWZd&sig=_rkB4EogJRjSW9tCB96aCcaMJmo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) (дата звернення: 25.11.2020).

6. Lawrence Zeegen and Caroline Roberts. Fifty years of illustration. Laurence king publishing : October 28, 2014. URL: <https://ir.uiowa.edu/etd/2565/> (дата звернення: 25.11.2020).

7. The 'Quasi-Artistic Venture': MTV Idents and Alternative Animation Culture. URL: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-27939-4\\_12](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-27939-4_12) (дата звернення: 25.11.2020).

8. Scott Mccloud. Understanding comics: Invisible art» / William Morrow Paperbacks: April 27, 1994.

9. Виктор Меламед о современных задачах и инструментах графики (UPD). URL: <https://youtu.be/bjFJyi9kWZw> (дата звернення: 25.11.2020).

**Данильченко О.В.**

*студент,*

*Київський університет імені Бориса Грінченка*

## **ФЕНОМЕН ПОЄДНАННЯ СИМВОЛІЗМУ І СЮРРЕАЛІЗМУ В ТВОРЧОСТІ ТАНДЕМУ «INTERESNI KAZKI» – ВОЛОДИМИРА МАНЖОСА ТА ОЛЕКСІЯ БОРДУСОВА**

У 2005 році два художники Володимир Манжоса (Waone) і Олексій Бордусов (AEC) створили мистецький дует «Interesni Kazki». Творча діяльність тандему була націлена на створення муралів по всьому світу, в результаті такої роботи в обох авторів сформувався великий доробок графічних робіт, що спершу слугували ескізами, а згодом стали основою творчості.

Протягом багатьох років дует подорожував по всьому світу, малюючи мурали та влаштовуючи галерейні виставки у США, Мексиці,