

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

Допущено до захисту»:

Завідувач кафедри образотворчого мистецтва

\_\_\_\_\_ О.В. Школьна

Протокол засідання кафедри № \_\_\_ від «\_\_» « 2023 р.

**ГРИНЬОВ**

**ЮРІЙ ВОЛОДИМИРОВИЧ**

**ЖАНР ФЕНТЕЗІ В ОБРАЗОТВОРЧОМУ МИСТЕЦТВІ ХХ –**  
**ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТЬ**

**Розмір:** триптих А2

Кваліфікаційна робота магістра

з напрямку підготовки

023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»

**Керівник науково-дослідної частини:**

Братусь Іван Вікторович,

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри образотворчого мистецтва

**Керівник творчої частини дипломної роботи:**

Анна Олексіївна Крюкова,

заслужений художник України,

доцент кафедри образотворчого мистецтва

**Київ 2023**

## ЗМІСТ

### ВСТУП

### РОЗДІЛ I. ЖАНР ФЕНТЕЗІ: ПОХОДЖЕННЯ ТА РОЗВИТОК

1.1. Визначення жанру фентезі.....	5
1.2. Історія жанру та його етапи в образотворчому мистецтві.....	8
1.3. Особливості фентезі-творів та інтерпретація фентезі-мотивів у творчості відомих художників жанру фентезі ХХ – початку ХХІ ст.....	14
1.4. Аналіз фентезі-творів відомих українських митців другої половини ХХ – початку ХХІ ст.....	19
Висновок до першого розділу.....	21

### РОЗДІЛ II. ФЕНТЕЗІ В СУЧАСНОМУ ОБРАЗОТВОРЧОМУ МИСТЕЦТВІ: ТЕНДЕНЦІЇ ТА ВПЛИВ

2.1. Тенденції розвитку жанру фентезі в мистецтві ХХ – початку ХХІ століття.....	23
2.2. Роль фентезі в сучасному мистецтві.....	27
2.3 Вплив жанру фентезі на сучасне мистецтво.....	29
Висновок до другого розділу.....	37

### РОЗДІЛ III. ТВОРЧА РОБОТА ІЛЮСТРАЦІЇ ДО КНИГИ ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»

3.1. Визначення концепції ідеї, пошук композиційного рішення, робота над ескізами.....	39
3.2. Початок роботи над образами, графічне втілення творчої роботи.....	48
Висновки до третього розділу.....	50
ВИСНОВКИ.....	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	53
ДОДАТКИ.....	58

## ВСТУП

В образотворчому мистецтві, окрім звичайних натюрмортів та портретів, вагоме місце займають картини, які належать до билинного та міфологічного жанру. Цей жанр, що виник на основі усної народної творчості, відображає у своїх творах казкових персонажів, створені для оповідання фантастичних історій та подій, які виходять за межі реальності. Різні герої казок, міфів і давніх легенд, починаючи від сумних гномів і закінчуючи усміхненими ельфами, летючими пегасами та відьмами, які подорожують на мітлі, а також неймовірно красиві принцеси та мешканці підземного царства, знайшли своє відображення на полотнах видатних художників, як зарубіжних, так і українських. В сучасному образотворчому мистецтві рідко спостерігається використання фольклорних тем. Жанр міфології і фентезі, адаптуючись до нових вимог і тенденцій у світі мистецтва, проявляється у творах сучасних художників, які відтворюють нескінченний космос, інопланетні цивілізації, невідомі технології і таке інше. Розвинута уява дозволяє їм сприймати та представляти абстрактні концепції через особистий погляд на реальність. Світ фентезі існує в уявній формі, може бути паралельним світом або іншою планетою з власними законами, які суттєво відрізняються від наших. У цьому світі реальними можуть бути боги, чари, незвичайні істоти, привиди і будь-які інші фантастичні створіння в найрізноманітніших варіаціях. Картина в жанрі фентезі зазвичай вражає своєю неординарністю. Вона відзначається ретельною обробкою деталей, які визначають характер подій на полотні, і водночас надає особливий акцент на романтичне відчуження і прихований символізм. Все це дозволяє відтворити враження, наче твір є своєрідним втіленням сновидінь.

*Актуальність* дослідження полягає в тому, що жанр фентезі є одним з найбільш популярних жанрів в сучасному культурному контексті, що використовується як у літературі, так і в інших сферах, включаючи образотворче мистецтво. Вивчення використання фентезі-мотивів в

образотворчому мистецтві дозволить краще зрозуміти художні тенденції в сучасному мистецтві та виявити можливості їхнього розвитку.

**Об'єкт дослідження** – фентезі-мотиви в світовому образотворчому мистецтві ХХ – початку ХХІ століть.

**Предмет дослідження** – твори в жанрі фентезі у творчості відомих художників у світовому образотворчому мистецтві ХХ – початку ХХІ століть.

**Мета дослідження** – дослідження фентезі-мотивів в світовому образотворчому мистецтві ХХ – початку ХХІ століть, їхній вплив на розвиток мистецтва, виявлення особливостей та тенденцій їх використання в образотворчому мистецтві.

**Методи дослідження** – для досягнення мети і розв'язання поставлених завдань на різних етапах дипломної роботи застосовувався комплекс **методів дослідження**: з філософського блоку – герменевтичний дозволив ґрунтовно інтерпретувати твори різних видів мистецтва; з історичного блоку – історико-культурний, завдяки якому визначено характеристику історичного колориту твору, історико-порівняльний (компаративний) шляхом порівняння надав можливість встановити схожість та відмінність досліджуваного матеріалу. Мистецтвознавчий метод було спрямовано на опис та аналіз творів мистецтва.

**Завданням роботи є:**

- аналіз історії розвитку фентезі-мотивів в образотворчому мистецтві;
- визначення особливостей фентезі-мотивів та їх роль в сучасному мистецтві;
- виявлення тенденцій використання фентезі-мотивів в різних країнах та культурах;
- вивчення способів трансформації фентезі-мотивів в мистецтві ХХ – початку ХХІ століть.

## РОЗДІЛ І. ЖАНР ФЕНТЕЗІ: ПОХОДЖЕННЯ ТА РОЗВИТОК

### 1.1. Визначення жанру фентезі

Жанр фентезі – це надзвичайно різноманітний і захоплюючий жанр мистецтва та літератури. Він дозволяє авторам і творцям створювати світи, що розрізняються від реальності і можуть бути настільки різними, наскільки далекосяжною є їхня фантазія. Це неймовірно багатогранний жанр, який об'єднує в собі нескінченну різноманітність фантастичних світів і історій. Цей стиль відзначається відсутністю меж для творчості, де тільки уява та талант художника визначають межі можливого. Фентезі у кінематографі, живописі та літературі продовжує вражати нас своєю непередбачуваністю та надзвичайністю. Як казав Дж.Р.Р. Толкін, «Фентезі – це неймовірно багатогранний жанр, де тільки уява та талант художника визначають межі можливого» [17].

Дослідник та літературознавець Джон Грант у своїй книзі «Енциклопедія фентезі» дає таке визначення: «фентезі – вид фантастичної літератури, заснований на використанні міфологічних і казкових мотивів» [48, с. 123]. В тексті есе Дж. Р.Р. Толкіна «Про чарівні казки» слово *fantasy* трактовано двояко: 1) як назва літературного жанру; 2) як поняття «фантазія» [36, с. 316]. І, нарешті, британський літературний критик Шейла Егоф писала, що фентезі – це новітній літературний жанр, цілком якого не є втеча від реальності, а, навпаки, освітлення реальності: фентезі намагається донести до нас інші світи, але демонструє існування незмінних цінностей, що продовжують діяти всюди – у всякому можливому світі [9, с. 60].

У світі фентезі кожен може знайти щось, що захопить його серце. Від величних битв і магічних заклинань до душевних переживань та філософських роздумів, цей жанр насправді має все. І кожен фентезі твір, чи то фільм, книга чи картина, занурює нас в інший світ, де можливо все, де фантазія стає реальністю, а реальність – непередбачуваною та чарівною.

Фентезі в кінематографі не просто фільми, це справжні шедеври, які залишають незабутні враження та навіть надихають нас. Вони вчать нас вірити

у магію, у те, що за межами нашого світу існують неймовірні реальності, які можна відкрити лише уявою. Тож кожен новий фентезі фільм – це можливість для глядача подорожувати в незвідані країни та занурюватися в захопливі пригоди.

Фентезі в живописі відкриває перед нами шалені можливості вираження та творчості митців. Їхні пензлі створюють світи, де кожна деталь має значення, кожен кольоровий тон передає емоції, а кожна композиція розповідає власну історію. Фентезі в живописі – це яскравий приклад того, як мистецтво може вражати та надихати нас на найкраще. Фантазування – це необхідний компонент творчої діяльності людини, що збігається за своїм значенням із поняттям «уява». Розвинена фантазія або уява дає змогу як зображати, так і сприймати абстрактні теми суб'єктивним баченням реальності [12].

Отже, фентезі – це не просто розважальний жанр, це світ творчості та безмежної уяви, який залишає слід у серці кожного, хто дозволяє собі вірити в дива та магію. Це нагадує нам про те, що світ мистецтва безмежно широкий і різноманітний, і фентезі – це один із його найяскравіших кольорів. В жанрі фентезі можна знайти різноманітні піджанри, такі як: епічне фентезі – цей піджанр часто включає великі світи, епічні пригоди і героїчні битви між добром і злом; науково-фантастичне фентезі – в цьому варіанті, фантастичні елементи поєднуються з науковою технологією, створюючи унікальні майбутні або альтернативні світи; фентезі для дітей – цей піджанр орієнтований на молодшу аудиторію та часто містить навчальні аспекти, моральні уроки та казковий наратив; готичне фентезі включає елементи жаху та містичного, створюючи атмосферу таємничості.

Фентезі, як напрям мистецтва, явище об'ємне і включає в себе дуже багато чого. Однак, живописні прийоми цього стилю мають свої особливості. Яскравою рисою фентезі є особлива манера зображення в стилі казкового епосу, доповнена чудернацькими краєвидами та істотами з інших вимірів,

світів і часів, а також філософією [21. с. 20]. Важливою рисою фентезі є те, що цей жанр дозволяє авторам досліджувати глибокі філософські, моральні та соціокультурні питання через алегорії, символізм та альтернативні реалії. У сфері образотворчого мистецтва, фентезі дає художникам можливість створювати вражаючі і захоплюючі твори, які переносять глядача в інші світи і реалії. Мистецтво фентезі може приймати різні форми: малюнки і ілюстрації, де художники можуть створювати детальні образи фантастичних персонажів, місць та подій, щоб передати настрій та емоції; скульптура і фігурки, де скульптори можуть відтворювати фантастичних створінь у тривимірній формі, дозволяючи глядачам бачити їх з різних кутів; комп'ютерна графіка і анімація, де фентезі відіграє важливу роль у відеоіграх і анімаційних фільмах, де створюються цілі світи, які гравці та глядачі можуть досліджувати. Важливою характеристикою фентезі в образотворчому мистецтві є здатність художників втілювати свої фантазії, створюючи вражаючі та незабутні образи, які залишають глибокий слід у сприйнятті глядачів і шанувальників мистецтва.

Фентезі представляє собою окремий піджанр фантастики і є важливою частиною сучасного мистецтва. Історії фентезі розгортаються у вигаданому світі, де чуда і фантазії перетворюються на реальність. Ці світи часто асоціюються із Середньовіччям і пронизані магією та містичними істотами. Фентезі часто співпрацює з літературною казкою. Найбільше поціновувачів фентезі є серед молоді. Однак фентезі сміливо можна назвати жанром, який найменше орієнтується на вік читача. Багато дорослих цікавляться пригодами Хобіта або Гаррі Потера і з трепетом чекають виходу нової книги серії або фільму, знятого за мотивами. Фентезі відкриває двері у світ магії, показує, що він теж навколо нас, і що магія є в нас самих. Читач може потрапити у час та місце, де світ є незвичним і таємничим, саме таким, яким він (читач) хоче його бачити [4, с. 238]. Магія та інші надприродні явища можуть бути присутні в історіях фентезі, навіть якщо вони не є центральними елементами сюжету. Багато оповідей у цьому жанрі розгортаються у світах, де магія – це норма. Фентезі відрізняється від наукової фантастики та жахів відсутністю

псевдонаукових тем та макабричних моментів, хоча всі ці жанри мають спільні особливості. У популярній культурі найбільш популярним є фентезі у стилі Середньовіччя, особливо після успіху творів Дж. Р. Р. Толкіна, таких як «Володар Перснів». Проте в сучасному використанні терміну «фентезі» входять різні твори, починаючи від імітації стародавніх міфів і закінчуючи творами, що розгортаються у сучасному світі і популярні серед різних аудиторій. Фентезі також стало важливим жанром в мистецтві, кіно, відеоіграх та настільних іграх.

## **1.2. Історія жанру та його етапи образотворчому мистецтві.**

Назва жанру фентезі проходить своє походження від англійського слова «fantasy», що означає «фантазія». В мистецтві жанр фентезі знаходить свої корені в міфології, народному фольклорі та релігійних оповідях. Протягом усіх епох, відтворюючи реальний світ, митці додають до нього уявні образи та форми, створюючи їх із своєю безмежною фантазією. Мистецтво фентезі має безмежний потенціал і вражає своєю різноманітністю. Світ фентезі існує у вигляді якогось припущення, це може бути паралельний світ або інша планета, а його закони вельми відрізняються від законів нашого світу. У такому світі може бути реальним існування богів, чаклунства, незвичайних істот, привидів і будь-яких інших фантастичних сутностей у будь-яких варіаціях. Картини в жанрі фентезі, як правило, незвичайні для сприйняття. Їм характерне ретельне опрацювання деталей, з яких і складається характер зображуваних подій, а також водночас акцентуються особливі риси романтичного відчуження і прихованого символізму, завдяки чому початковий мотив перетворюється на якийсь сон наяву. Однак, багато серйозних митців, що досліджують історію мистецтва, досі уникають цього жанру, розглядаючи його як «аматорський» та занадто вільний. Жанр фентезі в образотворчому мистецтві являє собою відносно новий концепт, проте його коріння має старовинні витоки. Художники, чії твори належать до цього жанру, довго вдихали життя у свої роботи, беручи інспірацію з грецької і християнської міфології, народного



фольклору східних країн, африканських легенд та магічних вірувань. Боги та демони, дракони та привиди, духи та могутні сили природи завжди були об'єктами, які люди прагнули візуалізувати і внести в навколишній світ. Історичні докази цього можна знайти в численних артефактах, створених нашими предками. Унікальні статуетки та вази, що прикрашені неймовірними сюжетними розписами, можна знайти у музеях по всьому світу. Уявні створіння та фантастичні тварини знаходяться в мистецтві давніх греків та римлян. Жанр фентезі в значній мірі покладається на безмежну уяву митця. Наприклад, розглянемо триптих «Сад земних насолод» від голландського художника Ієроніма Босха, який творив на перетині XV – XVI століть (див. Додаток 1, рис. 1.1). Його інші алтарні триптихи, такі як «Страшний суд» і «Спокуса святого Антонія», також насичені фантастичними образами (див. Додаток 1, рис. 1.2, 1.3). Дивовижно, що ці фантазмагорійні твори отримали погодження від церковних влад того часу і служили прикрасою на алтарях церков. Деякі художники відтворювали на своїх полотнах образи, що виникали внаслідок психічних розладів і нервових захворювань. Страшні та неймовірні сюжети, які населялися демонами та відьмами, стали характерною рисою пізнього творчого періоду Франсіско Гойї. Це відбулося у його «Сумних картинах», де 75-річний художник відобразив ці моторошні образи на стінах свого будинку. Англієць Річард Дадд провів багато років як пацієнт у психіатричних лікарнях Бедлам і Бродмор, призначених для осіб із психічними розладами. Свідки його поведінки описували його як художника, який створював свої дивовижні твори серед хаосу найрізноманітніших вражень та грубості. Під впливом персонажа королеви Меб, який з'явився в «Ромео і Джульєтті» Меркуціо, Річард Дадд витратив дев'ять років у психіатричній лікарні на створення своєї видатної роботи «Майстерня замаху казкового дроворуба» (1855-1864) (див. Додаток 1, рис. 1.4). Ця картина вразила уяву письменника-фантаста Террі Пратчетта, який написав роман «Маленький вільний народець» (2003), а також надихнула Фредді Мерк'юрі, лідера гурту Queen, на створення пісні. Інший англійський художник, Йоганн

Генріх Фюсслі, відомий своїми роботами, які передували стилю «хорор». Просто подивіться на назви його картин, такі як «Нічний кошмар», «Цариця фей Меб» і «Прихід русалки в будинок рибалки» – вони говорять самі за себе (див. Додаток 1, рис. 1.5, рис. 1.6, рис. 1.7). Містичні фантазії, які Фюсслі втілював на своїх полотнах, є яскравим прикладом раннього романтизму в англійському живопису. Приблизно в той же час в Англії працював ще один художник, який об'єднав свою багату уяву з біблійною міфологією і отримав вражаючі результати – Вільям Блейк. Він створив власну міфологію, поєднуючи біблійні сюжети, містичні аспекти Середньовіччя та досягнення науки того часу. Важливо зауважити, що творчість Вільяма Блейка вплинула на розвиток стилю модерн у подальших роках. Загалом, початкові твори у жанрі фентезі можна віднести до середини ХІХ століття, коли в мистецтві і літературі з'явився символізм. Твори видатних символістів, таких як поет Шарль Бодлер, поети Стефан Малларме і Поль Верлен, письменник Едгар По та інші, стали вихідним джерелом для символістичної естетики. Вони намагалися виразити життя душі, що виповнене неясними почуттями і миттєвими відчуттями, створюючи образи, які прямо спілкуються з підсвідомістю людини. У період Вікторіанської ери в Англії, яскравими прикладами символізму у мистецтві були такі художники, як Джордж Фредерік Воттс, Обрі Бердслей, та Фредерік Робінсон. У Бельгії виділялися Фернан Кнопф і Жан Дельвіль, а в Франції – Гюстав Моро та Анрі Фантен-Латур. Також, у певній мірі, у жанрі фентезі, як ми його розуміємо сьогодні, творили Микола Реріх та Марк Шагал. Розвиток пригодницького роману та зростання популярності книг, що розповідали про героїв британського епосу, також було частим явищем. Важливо відзначити внесок Френка Бернарда Діксі, британського художника, чиї роботи на лицарську тематику і досі відчуваються у творчості сучасних митців у жанрі фентезі. Ще одним видатним художником, який відіграв важливу роль у розвитку живопису у жанрі фентезі, був Луїс Рікардо Фалеро. Сюрреалізм став важливим напрямком, який вплинув на жанр фентезі. Замість символістичних рухів душі,

які характеризували символістів, сюрреалісти вводили поняття «автоматичного письма» – вільний, нецензурний вираз думок, який був відображений на папері, а пізніше і на полотні. Роботи Зигмунда Фрейда, присвячені вільним асоціаціям, аналізу сновидінь та прихованого несвідомого, мали велике значення для сюрреалістів. Сальвадор Далі є однією з найбільш визначних фігур в цьому руху, і він виразно стверджував: «Сюрреалізм – це я». Ще однією значущою постаттю, яка вплинула на розвиток жанру фентезі, був Рене Магрітт. На зламі XIX – XX століть поява новаторських методів друку кольорових ілюстрацій у книгах зробила друковані видання більш захоплюючими і доступними. Промисел книгодруку переживав справжній підйом, і для того, щоб привернути увагу читачів, стали потрібні привабливі обкладинки. У 1923 році в США було випущено перший випуск журналу «Weird Tales» («Дивні історії»), який став лідером серед видань, що публікували містичні та науково-фантастичні розвідки (див. Додаток 1, рис. 1.8). Цей журнал продовжує видаватися і сьогодні. Художниця Маргарет Брандідж, яка створювала обкладинки для «Weird Tales», привернула увагу глядачів за допомогою напівоголених героїнь, що сприяло зростанню популярності видання. Пізніше відомі художники-фантасти, такі як Верджіл Фінлей та Ханнес Бок, також створювали ілюстрації для цього журналу. Окрім «Дивних історій», також був популярний журнал «Меч і чарівництво», який здобув велику аудиторію в США та Британії. Ці щомісячні видання, де публікувалися кращі твори письменників-фантастів, таких як Кларк Аштон Сміт, Фріц Лейбер, Рей Бредбері, Говард Лавкрафт, вимагали регулярних ілюстрацій, які добре продавалися. Класична дитяча англійська література також внесла свій внесок у розвиток жанру фентезі завдяки чарівним ілюстраціям до таких чудових книг, як «Аліса в Країні чудес» і «Пітер Пен». Фантастичні малюнки для цих творів створювали такі англійські художники, як Артур Рекхем, Джон Теніел та Томас Майбанк, а в Франції популярним був художник-ілюстратор Едмунд Дюлак (див. Додаток 1, рис. 1.9). Також варто згадати американця Максфілда Перріша. У 1937 році вийшла перша частина

трилогії Джона Р. Р. Толкіна під назвою «Хоббіт, або Туди і назад», і сам Толкін проілюстрував свою історію (див. Додаток 1, рис. 1.10). Приблизно в той самий період фанатам літературної фантастики випала нагода ознайомитися із серією романів про Конана-варвара, написаних Робертом Говардом. Пізніше ці романи були проілюстровані відомими художниками, такими як Борис Вальєхо (відомий як Борис Валеджо) та Френк Фразетта. Образ Конана-варвара, який був створений Борисом Вальєхо, в 1982 році зіграв на кіноекрані Арнольд Шварцнеггер. А обкладинки Френка Фразетти для книги «Тарзан» Едгара Райса Берроуза впізнавалася кожним прихильником фантастики. Після Другої світової війни, серед художників, які працювали у жанрі фентезі, з'явилися нові яскраві таланти. Луїс Ройо, наслідуючи стиль Фразетти та Вальєхо, зосередився на головній темі своїх творів – «міф про красу та звіра». Дещо спекотна еротика також була характерною для робіт Кріса Ахіллеоса та інших фентезі-художників. Частково через широке поширення їхніх робіт, в уявленні глядачів термін «красуня і чудовисько» став асоціюватися з жанром фентезі взагалі. Деякі художники-фентезійники, які обирають менш прямолінійний та більш романтичний підхід, відновлюють і піднімають жанр фентезі. Наприклад, Роджер Дін, який створював багато ілюстрацій для платівок, включаючи гурти «Yes» і «Uriah Heep», а також працював над фільмом «Аватар», що безумовно вдячно надихнув творців. Також варто відзначити класичного художника жанру фентезі Майкла Уїлана, який створював обкладинки для книг Стівена Кінга та Майкла Муркока і отримав престижну нагороду «Супер-Хьюго». Не пропустіть можливість відкрити для себе творчість Родні Метюза, який почав свою кар'єру як ілюстратор книг Муркока та співпрацював з музикантами в подальшому. Також варто звернути увагу на роботи Джозефіни Уолл та видатного ілюстратора «Динатопії» Джеймса Гурну. Артур Кларк, Філіп Дік, Айзек Азімов і Гаррі Гаррісон – ці гранди наукової фантастики стали ще доступнішими для читачів завдяки обкладинкам книг, створеним Пітером Ендрю Джонсом. У різноманітному та багатогранному жанрі фентезі

художники часто стоять окремо: їхні твори нерідко мають унікальний характер, який іноді переплітається з сюрреалізмом. Прикладами таких митецьких особистостей є Патрік Вудруф і Яцек Йерка, так само можна описати роботи творця всесвіту «Чужого» Ханса Руді Гігера або творчість майстра анімації Хаяо Міядзакі.

Всю історію жанру фентезі можливо умовно розділити на такі етапи:

1. Давні часи та міфологія, Антична Греція та Рим: фентезі можна відслідкувати до античності, де міфологія грецьких і римських богів, героїв та чудовиськ надала величезну спіраль для подальшого розвитку. Міфи та легенди в цих культурах були джерелом натхнення для мистців.

2. Середньовіччя та Ренесанс: Середньовіччя, особливо в європейській культурі, принесло різноманітні легенди, романи та рукописи, де фантастичні елементи відігравали важливу роль. Літературні твори, такі як "Король Артур та Рицарі Округлого Столу", стали символами цього періоду. Ренесанс, натомість, приніс нові ідеї та погляди на фентезі. Твори, такі як "Божественна комедія" Данте Аліг'єрі та живопис Мікеланджело та Дюрера, містять фантастичні образи та алегорії.

3. ХІХ століття та романтизм: епоха романтизму в літературі та мистецтві дала поштовх фентезі. Твір, такий як «Франкенштейн» Мері Шеллі поєднував реалізм з фантастичними елементами.

4. ХХ століття та сучасність: наукова фантастика і фентезі: у ХХ столітті наукова фантастика та фентезі стали окремими жанрами. Твори Дж.Р.Р. Толкіна, такі як «Володар Пернів», вплинули на фентезі та створили новий піджанр - високе фентезі. Художнє мистецтво – художники, такі як Франк Фразетта і Борис Вальєхо, створили ілюстрації та картини, які відобразили візуальну силу фентезі та стали класикою жанру. Кіно та відеоігри – сучасні технології дозволяють створювати вражаючі фентезі у фільмах, анімації та відеоіграх. «Гаррі Поттер», «Гра престолів» та «Володар пернів» стали сучасними культовими явищами.

5. Сучасні течії та міжнародний вплив, манга і анімація: японська манга та анімація, зокрема такі твори, як «Студіо Гіблі» та «Наруто», мають величезний вплив на фентезі у всьому світі. Фентезі став універсальним жанром, який має величезний прихильників у всьому світі, і це видно в різноманітних культурних виразах.

Отже, ельфи, демони, чарівники, супергерої, гобліни і феї втілились у світі мистецтва завдяки жанру фентезі, що виник з казок та легенд, відображаючи бажання людини надати життя чарівним та загадковим істотам та вплести їх у реальний світ. Жанр фентезі завжди розвивався та змінювався, впливаючи на літературу, мистецтво, кіно, ігри та інші аспекти культури. Він дозволяє авторам та митцям досліджувати безмежні можливості фантазії та занурювати глядачів і читачів у захоплюючі світи, де обмеження залежать лише від творчості та уяви.

### **1.3. Особливості фентезі-творів та інтерпретація фентезі-мотивів у творчості відомих художників жанру фентезі ХХ – початку ХХІ ст.**

Фентезі – це жанр літератури та мистецтва, що має спільні риси з науковою фантастикою, але відрізняється більш вільним і казковим підходом до обробки тем далеких подорожей у просторі та часі, існування інопланетних світів, штучних організмів та міфології давніх цивілізацій. У світі фентезі створюється якесь уявне оточення, яке може бути паралельним світом або іншою планетою, де правила суттєво відрізняються від тих, що існують у нашому реальному світі. У такому світі реальним може бути існування богів, володіння магією, наявність незвичайних істот, привидів та інших фантастичних істот у різних варіаціях. Твори фентезі, зазвичай, характеризуються незвичними для звичайності образами, деталізацією, яка становить основу для подій, що розгортаються, і одночасно акцентують особливості романтичного відчуження і прихованого символізму. Такий жанр може перетворити звичайний мотив у живий сон. Цей стиль, в натхненому вигляді, включає ідеї, які захоплюють багатьох творчих індивідів. Він

обожає наукову фантастику, але уникає перебільшення технічних деталей і термінології. Він використовує давно відомі казкові мотиви, але розглядає їх без наївності. Цей стиль об'єднує загадкові міфи минулих цивілізацій з досягненнями інших світів, дозволяє необмежені подорожі у часі і просторі, а також використовує різноманітні форми переміщення матерій. Жанр фентезі виникає із розквіту уявлення, легенд, фольклору та багатства фантазії, перетворюючись у самотній напрямок образотворчого мистецтва. У цьому жанрі автори не обмежені жодними рамками, крім своїх власних здібностей до мислення, фантазування та творчого уявлення. Фентезі в образотворчому мистецтві тісно взаємодіє зі стилем фентезі в літературі. Ця взаємодія часто призводить до створення захоплюючих творів мистецтва, які включають обкладинки і ілюстрації до книг, а також полотна, на яких зображені літературні герої фантастичних творів. Фентезі, як напрямок мистецтва, є явищем, що охоплює багато аспектів, проте відзначається особливими малюнковими методами. Основною рисою фентезі є унікальний стиль зображення у формі казкового епосу, доповнений химерними пейзажами і створіннями з інших світів, інших часів і інших світів, а також філософією. Фентезі має близькі зв'язки з іншими напрямками образотворчого мистецтва, зокрема з фантастичним реалізмом, сюрреалізмом, символізмом і навіть абстракціонізмом, при цьому залишаючись унікальним в інтерпретації традиційного образу з елементами магічного реалізму. Магічний реалізм включає магічні елементи у реалістичне зображення світу. Один із видатних майстрів цього стилю – сучасний художник Майкл Паркес. Прикладами його робіт є "Грація і маленький принц", де зображено казкову та романтичну ситуацію: лебеді тримають тонку мотузку, а дівчинка, зачарована велінням чарівної палички, йде по ній прямо до маленького принца, в обличчя якого, втім, може ховатися злий гоблін. Також можна вказати картину "Лебедине озеро", на якій на високому обриві сидить прекрасна дівчина, що, поклавши голову на коліна, дивиться вдаль. Лебідь з білою шиєю протягує їй квітку лілії, а мавпочки кокетливо граються біля дзеркала. Закритий очей музикант

майстерно грає на скрипці. Майкл Паркес у своїх творах відтворює відчуття світу, інспіровані східною філософією (див. Додаток 1, рис. 1.11, 1.12). Фантастичне мистецтво або фентезі – це відносно молодий напрямок у мистецтві, але вже у 18 столітті англійський живописець Генрі Фюсслі використовував фантастичні сюжети у своїх роботах, запозичуючи їх з літератури, фольклору і міфології, щоб виразити стани страху, божевілля і надприродних істот. Яскравим прикладом цього є картина «Нічний кошмар» (див. Додаток 1, рис. 1.5). Протягом століть фантастичне мистецтво не було основною складовою живопису. Його популярність почала зростати лише на початку ХХ століття. У масовій белетристиці можна знайти видатні твори, які стали справжніми шедеврами. Творчість таких авторів, як Дансен, Толкін та інші, сильно вплинула на сучасний літературний процес і масову культуру в цілому. Цей тип фентезі пропонує складні культурні коди, багаті асоціації, має подвійні значення та тонку символіку. Такі твори призначені для досвідчених читачів і мають ознаки вищої культури. Отже, сама схематичність, заздалегідь визначені сюжети та характери, які часто асоціюються з літературними шаблонами і поверхневистю. Ймовірно, ця схематичність є відображенням алгоритмічного способу мислення сучасної людини. Поняття алгоритму, походить з кібернетики, допомагає сучасній особі оптимально обробляти потік інформації, що надходить з усіх напрямків. Самі письменники-фантасти, такі як Дж.Р.Р. Толкін, С. Лем, Р. Желязни, стали першими, хто осмислив суть та специфіку фентезі. Серед зарубіжних дослідників фентезі можна вказати на роботи Х. Карпентера, К.Н. Менлава, Р. Хелмса, Т. Шіппі, Р. Кочера, К. Кілбі, М. Уайта. У цих творах фентезі не розглядалося як специфічне культурологічне явище, хоча немає однозначного визначення фентезі як явища сучасної культури. Проте це явище все ж вкорінене в сучасній реальності. Фентезі сформувалося в англійській літературі завдяки таким авторам, як Дж.Р.Р. Толкін, К. Льюїс і Л. Керрол у першій половині ХХ століття. З тих пір воно стрімко розвивається та поширюється в усьому світі. Коріння фентезі можна відстежити в міфах, казках, героїчному епосі,



лицарських та готичних романах, пригодницьких творах і романтичних творах з фантастичними мотивами. Фентезі синтезує різні риси цих жанрів і перетворює їх у новий, мультижанровий формат, який відповідає вимогам сучасності і стає особливо популярним. Фентезі породжує нові мультижанрові культурні явища, які включають не тільки літературні твори, але й екранізації, ілюстрації, віртуальні світи комп'ютерних ігор і багато іншого. Це також призводить до комерційного успіху навколо найпопулярніших фентезійних книг. Хоча екранізація книги може обмежити свободу читача у створенні власної уяви про світ твору, вона також збільшує інтерес до літератури і відкриває нові можливості для фентезі як мультижанрового явища. Популярність фентезійних фільмів в значній мірі пояснюється їх здатністю використовувати найпривабливіші можливості сучасного кінематографа, такі як комп'ютерні спецефекти та 3D-формат. З'являється новий феномен, пов'язаний з жанром фентезі, такий як комікси – графічні новели, створені на основі книг або їх екранізацій. Розуміння коміксів як жанру в сучасній культурі виходить за межі пригодницьких історій про супергероїв і включає складні сюжети та психологічні аспекти. Часто саундтреки до фільмів у жанрі фентезі стають асоціаціями не лише з фільмами, але й зі всім твором в цілому. Віртуальні ігри стали практично необхідною частиною будь-якого фентезійного світу. Вони дають можливість не тільки спостерігати за вигаданим світом, але й стати активним учасником подій. Залежно від характеристик літературного оригіналу, відеоігри можуть мати різні стилі та жанри. Фентезійні комп'ютерні ігри завжди використовують найновіші технології. Наприклад, гра за мотивами книги «Гаррі Поттер і Дари Смерті» передбачає використання спеціального дистанційного управління, яке дозволяє персонажу на екрані копіювати рухи гравця. Фантастичний світ стає ще більш реалістичним та близьким до реальності завдяки цій технології. Часом фантастичні світи настільки захоплюють читачів та глядачів, що появляються спроби перенести частину цих уявних світів у реальне життя. Початковим експериментом у створенні фантастичної реальності стали

рольові ігри, засновані на творах Толкіна. Нині традиція рольових ігор залишається живою, і їхні можливості розширюються на більший вибір творів. Професійний, комерційний аспект також включає в себе розробку сувенірної продукції, колекційних фігурок та інших артефактів з фентезійних світів. Також, частиною індустрії, пов'язаної із фентезійними світами, є туризм. Декорації знімальних площадок часом залишаються незруйнованими після завершення зйомок, і стають частиною реальності для шанувальників. Наприклад, є місця, де можна відвідати «Середзем'я» з «Володаря Перснів», Лондон зі світу Гаррі Поттера та інші. Сам жанр фентезі сприяє розширенню своїх уявних світів, що може призводити до продовжень і розгортання побічних сюжетних ліній. Багато авторів поглиблюють і розширюють фентезійні всесвіти шляхом розвитку додаткових сюжетних елементів або фокусуючись на другорядних персонажах. Поруч із фентезійним жанром існує такий феномен, як фанфікшн, що є творчістю фанатів популярних творів мистецтва. Фанфіки – це варіації літературних або кінематографічних творів, що базуються на їхніх ідеях, сюжеті або персонажах. Фанфікшн іноді супроводжується фан-артом, створенням малюнків або інших візуальних образів, вдосконаленням або перетворенням фантастичних всесвітів. Перехід від літературного тексту до мультижанрового явища у сучасній культурі є складним процесом. Незважаючи на те, що комерційна індустрія, яка базується на мистецтві, нерідко спрощує його, у випадку фентезі-індустрії може настати новий етап розвитку, який охоплює різні види мистецтва. Таким чином, споживач, який займається сучасним фентезі, стикається не просто зі словесною літературою, а з комплексом мультимедійних творів, що включають текст, відео, комп'ютерні ігри, музику та інше. Прикладом цього може бути популярна літературна трилогія Дж.Р.Р. Толкіна «Володар Перснів», яка призвела до створення відомої кінотрилогії режисера П. Джексона у 2001 – 2003 роках. Кожен фільм і супроводжувався випуском відповідної комп'ютерної гри від компанії Electronic Arts, яка придбала права на створення ігор на основі цих фільмів. Також, після виходу фільмів, музичні

композиції композитора Р. Шора набули великої популярності. Це явище можна назвати «фентезацією глобальної культури», як описала його Т. Савицька. Експансія фентезі як тренда глобальної культури є успішною, оскільки він відображає специфіку постмодерної естетики. Це включає розгляд світу як мультикультурної мозаїки сюжетів та стилів, де будь-який аспект може бути перетворений у віртуальні світи. Це також включає розуміння особистості як сукупності ролей та змінних ідентичностей, що можна спостерігати використанням фентезійних рас, таких як гобліни, гноми, тролі тощо. Відхід від традиційної логіки до практичної дії ставить акцент на інтерактивну ігрову самореалізацію індивіда, що виявляється в широкому спектрі фентезійних сюжетів у відеоіграх. Результатом цього переходу є те, що фентезі від літературного жанру перетворився на «ігрову спільноту», яка вже має свої ритуали та закони і сильно впливає на соціалізацію людей.

#### **1.4. Аналіз фентезі-творів відомих українських митців другої половини ХХ – початку ХХІ ст.**

Фентезі – це захоплюючий жанр літератури та мистецтва, який надає митцям можливість творити уявні світи, наповнені магією, пригодами та фантастичними істотами. Українські художники другої половини ХХ століття та початку ХХІ століття активно вплітають себе в цей жанр, створюючи неповторні фентезі-твори, які залишають свій слід у світовій культурі та захоплюють уяву читачів та глядачів. Фентезі завжди було популярним серед художників і глядачів, оскільки цей жанр дозволяє трансформувати реальність та переносити нас у світ фантазій та магії. Українські художники цього періоду не залишаються осторонь фентезі, створюючи унікальні твори, які впливають на сприйняття світу. Сьогодні хочемо поділитися з вами аналізом найвідоміших фентезі-творів українських художників другої половини ХХ століття та початку ХХІ століття. Ці твори, які перенесуть вас в уявний світ, стали невід'ємною частиною світової фентезі-культури та вражають своєю оригінальністю та виразністю.

1. Олег Шупляк – один із найвідоміших українських фентезі-художників, Олег Шупляк створює унікальні образи, які поєднують у собі фантастичність і філософію. Його роботи часто переплітаються з українською міфологією та легендами. Особливо варто звернути увагу на його серію картин «Двовзори», де героїні здавалося б, виходять з реальності та відправляються у світ мрій і фантазій (див. Додаток 1, рис. 1.13).

2. Марія Примаченко – відома своєю унікальною творчістю в області наївного мистецтва. Її картини можуть бути сприйняті як фентезійні, де зображені неймовірні рослини та тварини. Вона створила власний світ казки, який став її внеском у фентезі-культуру (див. Додаток 1, рис. 1.14).

3. Валентин Рекуненко – український художник-казкар. Він має дивовижну здатність переносити свого глядача в дитинство, а чарівною паличкою йому слугують звичайні олівці та пензлі. Особливим жанром для такого прояву є жанр фентезі, в якому майстер може проявити себе у всіх ракурсах і показати публіці світ своїми очима. Жанр фентезі в мистецтві нині дуже популярний. Бо де ще, як не в цьому жанрі художник може самовиразитися і змусити глядача переосмислити в цілому картину світу. У сучасному фентезі публіка може зустріти як багаті на деталі красиві твори, так і щось у вигляді білих плям, що залишає простір уяві – незрозуміла на перший погляд картина здатна справити не менше враження, ніж детально прописана. Саме такі враження виникають при перегляді картини Валентина Рекуненка – «В гостях у казки» (див. Додаток 1, рис. 1.15).

4. Олексій Кашперський – сучасний український художник-косміст. Поєднує в роботі традиційну техніку живопису олією та графічні редактори. Публікується під псевдонімом R!DD!CK. Його бачення космосу та вигаданих світів заворожує і змушує повністю зануритися в тематику міжзоряних просторів і галактичних подорожей (див. Додаток 1, рис. 1.16).

Внесок цих художників у світову фентезі-культуру полягає в їхній здатності створювати образи, які вражають своєю фантастичністю та глибоким філософським підтекстом. Вони об'єднують українську культуру із

загальними мотивами фентезі, створюючи твори, які залишають незабутні враження у глядачів та глядачок. Завдяки їхній творчості, світ фентезі розширює свої межі і набуває нових кольорів та фасонів. Ці художники створюють власний унікальний стиль, який продовжує захоплювати і надихати людей усього світу.

### **Висновок до першого розділу**

Отже, перший розділ присвячений аналізу жанру фентезі в образотворчому мистецтві та його еволюції від початку ХХ століття до початку ХХІ століття. Ми розглянули визначення жанру фентезі та дослідили його історію, визначивши ключові етапи розвитку, які відзначилися основними тенденціями та характерними особливостями. Фентезі – це жанр, який завжди вражав своєю унікальністю та здатністю трансформувати реальність, переносячи читачів та глядачів у світ фантазій та магії. Він надає художникам можливість створити власні уявні оточення, де магія і фантастичні істоти зливаються з реальністю, створюючи неймовірні та захоплюючі образи.

Оглянувши історію жанру, ми визначили його основні етапи. Початкові роки ХХ століття відзначилися піонерами жанру, такими як англійські художники Джон Вільям Вотерхаус та Джон Ріль, які створили відомі фентезі-картини, а також вперше вивели на художній лад міфологію давніх цивілізацій. Далі ми спостерігали за розцвітом фентезі під впливом символізму та романтизму, що дало поштовх для створення найвідоміших образів в жанрі фентезі. Друга половина ХХ століття та початок ХХІ століття відзначилася великим внеском українських та світових художників у розвиток жанру фентезі. Вони створили низку унікальних фентезі-творів, які справили великий вплив на світову культуру та залишили незабутній слід у серцях глядачів та читачів. Аналіз цих робіт показав різноманітність підходів та стилів українських митців до створення фентезі-образів та світів. Останні роки свідчать про збільшену популярність жанру фентезі в сучасному мистецтві. Відзначаються нові тенденції розвитку, такі як фентезі – відображенням не

реального світу, що стає більш реалістичним, заснованим на відомих історичних подіях та місцях, або спрямовані на висвітлення актуальних суспільних питань. Змінюються також технічні можливості, які дозволяють створювати більш деталізовані та реалістичні образи. Українські художники не лише відтворюють класичні фентезі-мотиви, але й збагачують їх національним фольклором, міфами та легендами. Вони створюють унікальні образи, які зводять мости між минулим та сучасністю, традиціями та інноваціями. Зростання впливу фентезі на сучасну культуру і суспільство є феноменом, що відзначається не лише у галузі образотворчого мистецтва, а й в інших аспектах нашого життя. Цей жанр відкриває широкий простір для вираження складних ідей та концепцій, стимулюючи уяву та креативність глядачів, читачів та споживачів культури взагалі. Фентезі не лише дозволяє втілити у життя фантастичні світи та історії, але й служить платформою для висловлення соціокультурних, філософських та етичних роздумів. Цей жанр може функціонувати як засіб критики сучасних реалій, вносячи алегорії та метафори, які допомагають краще розуміти та аналізувати світ навколо нас. У світлі розмаїття культур та традицій сучасні українські митці, приєднуючись до цього творчого процесу, вносять свій власний унікальний внесок у розвиток фентезі. Вони розширюють межі можливого, використовуючи багатство національної культури, міфології та історії для створення оригінальних та захоплюючих світів. Це сприяє не лише збагаченню самого жанру, а й формує позитивний образ України в світовому масштабі. У цій динамічній взаємодії між фентезі, мистецтвом і суспільством важливо підкреслити, що фентезі відіграє роль не тільки як розважальний жанр, але й як засіб висловлення та рефлексії навколишнього світу, сприяючи культурному обміну та розумінню різноманітності.

## **РОЗДІЛ II. ФЕНТЕЗІ В СУЧАСНОМУ ОБРАЗОТВОРЧОМУ МИСТЕЦТВІ: ТЕНДЕНЦІЇ ТА ВПЛИВ**

## 2.1. Тенденції розвитку жанру фентезі в мистецтві ХХ-початку ХХІ століття.

Розвиток жанру фентезі в образотворчому мистецтві в період від ХХ до початку ХХІ століття можна розглядати як динамічний процес, що перетворювався під впливом різних соціокультурних і технологічних змін. При хронологічному підході, фентезі поділяють на класичне або високе епічне та історичне [47, с. 192]. Прикладом класичного фентезі є твір «Володар пернів» Дж.Р.Р. Толкіна. У таких творах дія відбувається в далекому і нереальному минулому, або в паралельному світі. Події історичного фентезі розгортаються на фоні минулого, реального, історичного. Саме цей піджанр характерний для так званого слов'янського фентезі, де дія відбувається за часів Київської Русі або козацтва. Також дехто виділяє ще й третій різновид, а саме *science fantasy*, де елементи наукової фантастики поєднуються із казково-міфологічною традицією [9, с. 60].

Ю. Кагарлицький описує «наукове фентезі» як таке, що проникає у наукову фантастику тоді, коли важлива не сама подія, а її наслідки, тому немає значення, що стало причиною – диво, чи науковий прогрес [14, с. 172]. Однак таке сплетіння фентезі і фантастики не завжди є вичерпним і сучасні письменники-фентезисти можуть як завгодно поєднувати елементи обох жанрів, використовуючи їх не тільки як інструмент оповіді, але і як структурний елемент твору [15, с. 127].

До нових піджанрів можна віднести романтичне, гумористичне, окультне, етичне, сакральне фентезі тощо. Гумористичне фентезі стає дуже популярним і часто налічує велику кількість творів з одного циклу. Найпопулярнішими і найуспішнішим представниками цього піджанру можна назвати цикл сатиричного фентезі «Плаский світ» Террі Пратчетта та «МіФічний цикл» Р.Л. Аспріна. Достатньо новим можна вважати сакральне фентезі, де твір будується не на магії, а на містиці, спілкуванні з потойбічним.

Ось основні акценти та тенденції розвитку жанру фентезі в образотворчому мистецтві за цей період.

Постмодерністські образи та сюжети – на початку ХХ століття художники створювали свої роботи в душі романтизму та класичного фентезі, проте з приходом постмодернізму стали появлятися роботи, що активно поєднували різні стилі та архетипи. Це відкриття нових шляхів для художників, спонукаючи їх експериментувати зі структурою, сюжетами, образами та мистецькими засобами.

Наукова фантастика та кіберпанк – зростання інтересу до наукової фантастики та кіберпанку спонукало художників включати в свої роботи мотиви технологічного прогресу, майбутніх світів, штучного інтелекту, кіберпростору та віртуальної реальності, такі роботи акцентували увагу на технологічних відкриттях та їх впливі на суспільство.

Постколоніальні та соціокультурні питання – у ХХ столітті фентезі також став місцем висловлення постколоніальних думок та роздумів про різні аспекти суспільства, включаючи питання раси, ідентичності, політики та економіки. Художники стали використовувати фентезі для створення альтернативних світів, де можна досліджувати ці питання в інших контекстах.

Екологічні аспекти – у зв'язку з ростом екологічних проблем і зануренням у кризу клімату, багато робіт у фентезі почали вдаватися до відображення екологічних проблем та пошуку рішень у своїх фантастичних світах.

Цифрове мистецтво та візуальні спецефекти – розвиток комп'ютерної графіки та візуальних ефектів дав художникам нові інструменти для створення складних та реалістичних образів та світів. Цифрові технології дозволяють створювати неймовірно деталізовані та фантастичні сцени.

Соціальні мережі та віртуальна спільнота – завдяки соціальним мережам та інтернету художники мають можливість ділитися своїми роботами та отримувати зворотній зв'язок з аудиторією. Вони можуть вивчати реакції



глядачів на свої твори, обмінюватися думками та ідеями, а також отримувати натхнення від інших митців та колег.

Мультикультуралізм та глобалізація – в сучасному світі зростає мультикультурна різноманітність, це впливає на образотворче мистецтво, оскільки художники все частіше беруть на озброєння різноманітність культур, міфів, легенд і традицій з усього світу. Глобалізація дозволяє ідентифікувати спільні теми та значення, що стають актуальними для різних культур.

Фентезі та реальність – сучасні художники фентезі все більше експериментують зі співвідношенням фентезі та реальності. Вони створюють роботи, які об'єднують образи фентезі з реальними аспектами сучасного життя, нагадуючи нам про те, що межа між світом фантастичних історій та нашим власним може бути надзвичайно тонкою.

Повернення до класичних мистецьких технік. Незважаючи на ріст цифрового мистецтва, багато художників фентезі повертаються до класичних мистецьких технік, таких як використання олійних фарб, акварелі, акрилу та інших традиційних матеріалів. Це надає їхнім роботам особливого характеру та емоційної глибини.

Синтез мистецтв – сучасні художники фентезі також поєднують мистецтво з іншими галузями, такими як література, музика, театр та кіно. Вони створюють інтердисциплінарні проекти, де образи та сюжети розгортаються в різних форматах, дозволяючи глядачам і читачам глибше вдаватися в світ фентезі.

Відзначаючи ці тенденції, можна сказати, що жанр фентезі в образотворчому мистецтві розвивається в надзвичайно багатогранний спосіб, відкриваючи нові можливості для художників та залишаючи великий вплив на культурний ландшафт. Це жанр, який продовжує еволюціонувати та дарувати глядачам і читачам нові види мистецтва, запрошуючи їх у світи фантастичних можливостей та безмежної уяви. За допомогою образів та історій фентезі, художники продовжують вражати, надихати та створювати місця для роздумів над складними питаннями нашого часу. Важливо відзначити, що жанр фентезі

в образотворчому мистецтві не має єдиного історичного або культурного контексту. Він відкритий для різних інтерпретацій та варіацій, що робить його особливо живим та актуальним у світі сучасного мистецтва.

Жанр фентезі завжди привертав увагу як художників, так і глядачів, завдяки своїй здатності створювати уявні світи, де чари і магія переплітаються з реальністю. З розвитком образотворчого мистецтва у ХХ – початку ХХІ століття жанр фентезі виявився особливо популярним та різноманітним. Розкриття нових світів та унікальних уявних місць. У сучасному фентезі образотворчому мистецтві, митці все більше зосереджуються на створенні унікальних світів і місць. Завдяки розвитку технологій і комп'ютерної графіки, художники можуть детально проробляти дизайн і архітектуру фантастичних світів, де кожен куточок наповнений дивами і таємницями. Сучасні фентезі художники все частіше використовують різноманітні культурні впливи у своїх роботах. Елементи міфологій різних народів, фольклору та історії стають джерелом натхнення для створення фантастичних світів та персонажів. Ця тенденція дозволяє розширити границі жанру і принести нові ідеї та концепції. Однією з основних тенденцій розвитку фентезі в образотворчому мистецтві є акцент на розвиток глибоких персонажів та їхніх стосунків. Художники намагаються створити персонажів з складними характерами і емоційними переживаннями. Підкреслення внутрішнього світу героїв та їхніх міжособисті стосунків додає реалізму і емоційної насиченості фантастичним історіям. Розвиток сучасних технологій і комп'ютерної графіки дозволяє художникам створювати більш реалістичні та вражаючі образи. Візуальні ефекти, які можна досягти зараз, роблять фентезі образотворче мистецтво ще більш захопливим та вражаючим. Використання наукової фантастики та футуризму. Жанр фентезі і наукова фантастика все частіше переплітаються в сучасних образотворчих роботах. Художники експериментують з візіями майбутнього, технологіями та суспільними утопіями. Такі поєднання надають жанру фентезі новий рівень відтворення світу та історії. Сучасні фентезі роботи все частіше містять глибокі філософські та соціокультурні підтексти. Художники

використовують фантастичний жанр для висловлення думок та роздумів про суспільні проблеми, релігійні питання, екологічні проблеми, соціальні конфлікти тощо. Це робить жанр фентезі більш глибоким та важливим для рефлексії над сучасністю. Сучасні фентезі твори часто викликають читачів та глядачів розгляданням моральних та етичних питань. Поняття добра і зла можуть бути неоднозначними, і герої змушені виробляти власні погляди на моральні питання в умовах фантастичних світів. Сучасні фентезі художники і письменники часто вдаються до ретроспекції, відновлюючи та переосмислюючи старі фентезі концепції та сюжети. Ностальгія за класичними фентезі творами, створеними минулими поколіннями, надає нові життєвість і свіжість жанру.

Усі ці тенденції свідчать про те, що жанр фентезі в образотворчому мистецтві залишається живим і надзвичайно важливим. Сучасні художники знаходять безмежну інспірацію в фентезі, що дозволяє їм розширити межі та створювати вражаючі та надзвичайно креативні твори. Розвиток цього жанру в образотворчому мистецтві продовжує надихати глядачів і залишати слід у світі мистецтва.

## **2.2. Роль фентезі в сучасному мистецтві**

Фентезі, як жанр образотворчого мистецтва, відіграє важливу роль в сучасному світі. Він дозволяє митцям і глядачам подорожувати у світи фантазій, де магія і фантастичні істоти зливаються з реальністю, створюючи неймовірні та захоплюючі образи. Однак роль фентезі не обмежується лише створенням казкових світів. Він також впливає на наше сприйняття світу, наші мрії та нашу культуру. Давайте розглянемо деякі тенденції значущості фентезі в сучасному образотворчому мистецтві. Втеча від реальності: в світі, де технологія та реальність все більше переплітаються, фентезі надає нам можливість втекти в уявний світ. Від урбаністичних ландшафтів до царств магії, фентезі створює мости від реальності до казки. Це дозволяє нам відчути себе дітьми, які вірять в дива, і це важливо в нашому рутинному житті. Відплив від соціальної реальності: фентезі дозволяє митцям відобразити або втекти від

складних соціальних реалій. Він часто слугує метафорою для суспільних проблем, політичних конфліктів та екологічних питань. Фентезі може створювати алегоричні історії, які відображають реальні проблеми через призму казки. Засіб самовираження: для багатьох художників, фентезі стає засобом самовираження. Він дозволяє їм експериментувати з формами, кольорами і образами, які не обмежені об'єктивними стандартами. Митці вільно розвивають свою уяву і створюють унікальні роботи, які відзначаються оригінальністю і індивідуальністю. Вплив на сучасну поп-культуру: фентезі став важливою складовою сучасної поп-культури. Унікальні образи, створені в цьому жанрі, стають символами, які розпізнають і поклоняються мільйони людей. Споконвіку герої фентезі впливають на музику, кіно, відеоігри та моду. Інтернет та соціальні мережі підтримують світ фентезі, дозволяючи шанувальникам обмінюватися своїми творами і ідеями. Розвиток технологій: сучасні технології, зокрема комп'ютерна графіка, дозволяють митцям створювати ще більш неймовірні образи та світи. Фентезі необхідний для тестування та розвитку нових технологій в галузі візуального мистецтва.

Фентезі в образотворчому мистецтві надає нам можливість досліджувати необмежені горизонти уяви і творчості. Він відкриває двері в невідомі світи та спонукає до роздумів над важливими аспектами нашого життя. Засобом самовираження та вираження глибоких ідей, фентезі продовжує бути важливим жанром, який впливає на нашу культуру і суспільство. Роль фентезі в сучасному образотворчому мистецтві не може бути переоцінена. Фентезі втілює наші мрії, допомагає нам розуміти світ навколо нас, а також надає засіб для творчості та самовираження. Фентезі перетворює нашу уявність і надає можливість подорожувати у неймовірні світи, де обмеження не існують. Додатково, фентезі в сучасному образотворчому мистецтві грає важливу роль у формуванні нашого культурного спадку та впливає на розвиток креативності, адже фентезі став легендарним жанром, який перейшов через покоління. Твори, як «Володар пернів» Дж.Р.Р. Толкіна, «Гаррі Поттер» Джоан Роулінг та «Хроніки Нарнії»

К. С. Льюїса, залишають незабутній слід в історії літератури та мистецтва. Вони перетворюються в культурний спадок, який надихає нові покоління художників і письменників. Цей жанр надає митцям великий простір для розвитку креативності. Він не обмежений жодними стандартами чи нормами, тому художники можуть експериментувати та втілювати свої ідеї у найяскравіших образах. Це допомагає розвивати навички художника і дозволяє йому знайти свій неповторний стиль. Фентезі відкриває для нас нові світи та створює складні героїчні історії. Це стало важливим інструментом навчання для молоді та дорослих. Через читання та розглядання образів фентезі, ми можемо навчатися цінним життєвим урокам, таким як відвага, дружба, приголомшливість та допомога. Фентезі допомагає відобразити сучасні соціальні, екологічні, технологічні та моральні питання через призму казки. Він спонукає нас задуматися над нашими діями та впливом нашої діяльності на світ.

Фентезі в сучасному образотворчому мистецтві відіграє важливу роль у підтримці та розвитку культури, надихаючи індивідів та впливаючи на суспільство. Цей жанр є важливою складовою сучасного мистецтва, який продовжує розширювати горизонти уяви та створювати світи, де можливе все. Незважаючи на складність сучасного світу, фентезі надає нам можливість залишатися дітьми, які вірять в чудеса та неймовірне. Тому жанр фентезі залишається важливим аспектом сучасного образотворчого мистецтва, який впливає на нашу культуру, навчання та сприйняття світу навколо нас.

### **2.3 Вплив жанру фентезі на культурну сферу та сучасне мистецтво**

Фентезі – це жанр, який здатен перетворити звичайне у неймовірне, дозволяючи нам увійти в світ магії, пригод і фантазії. Цей жанр мистецтва і літератури здатен перетворити звичайний світ навколо нас у щось вигадане, містичне і чарівне. За допомогою фентезі ми можемо втекти від реальності та відчувати себе частинкою вигаданого світу, де можливе все.

Однією з головних рис фентезі є його здатність створювати уявні світи, де діють, закони, неприпустимі для нашої реальності. Це може бути світ чарів і чарівників, де магія панує над усім, або світ інопланетних цивілізацій і технологій, які перевертають усі наші уявлення про розвиток. У фентезі можуть існувати фантастичні істоти, які неможливо зустріти в реальності, такі як дракони, ельфи, гобліни і відьми. Вони створюють атмосферу та відчуття таємничості, яке важко передати в інших жанрах.

Фентезі відкриває можливості для розгортання великих і складних сюжетів. Герої фентезі можуть переживати неймовірні пригоди, вирушати у віддалені подорожі, боротися зі злом і врятувати світ. Ці сюжети допомагають нам відчувати себе частиною величезного і епічного світу, де можливість впливати на хід подій лежить у руках героїв.

У сучасному світі фентезі також впливає на різні галузі мистецтва. У літературі цей жанр надихає авторів писати захоплюючі історії, які захоплюють читачів своєю неймовірністю та несподіванками. У кіно фентезі стає основою для створення захоплюючих фільмів та серіалів, які приносять нам незабутні враження. У відеоіграх цей жанр дозволяє гравцям поглибитися у віртуальний світ, де вони можуть відчувати себе справжніми героями і взяти участь у захоплюючих пригодах. Фентезі відображає наші мрії і бажання. Це світ, де можливе все, де ми можемо перетворити свої найбільші фантазії в реальність, перед нами відкриваються нескінченні можливості, які надихають нас мріяти і вірити у дива. Фентезі навчає нас уявляти і творити, відкриваючи нам двері у світ, де можливе все, і неможливе стає реальністю.

Жанр фентезі має довгу та вражаючу історію, яка включає в себе творчість письменників, художників, режисерів та інших творців з усього світу. Цей жанр здолав перешкоди мовних та культурних бар'єрів, і тому він став універсальним засобом виразу для багатьох народів та націй. У цьому тексті ми розглянемо тенденції використання жанру фентезі в різних країнах та культурах, а також вплив цього жанру на світову культуру. Цей жанр є універсальним, оскільки він дає творцям велику свободу виразу та можливість

створювати власні світи та правила. Незалежно від культурних особливостей, фентезі може бути легко адаптованим для різних аудиторій. Таким чином, ми можемо спостерігати певні тенденції у використанні цього жанру у різних країнах та культурах. Зважаючи на динамічний розвиток сучасної культури та літератури, жанр фентезі став невід'ємною частиною творчого дорослішання багатьох націй. Зокрема, у різних країнах виявляються особливі тенденції використання цього жанру, які глибоко вкорінені в культурному та історичному контексті кожного народу. У фентезі-творах різних країн часто відображаються міфологічні елементи, які є важливою частиною культури. Наприклад, в індійському фентезі можна знайти відсилання до різноманітних історій і богів індійської міфології, таких як Рамаєна чи Махабхарата (див. Додаток 2, рис. 2.1). Ці впливи не лише надають тексту глибини, але й роблять його ближчим до серця читача з відповідної культурної спільноти. Фентезі може бути відмінним способом відображення національних фольклорних персонажів та казок. У японському фентезі часто можна зустріти тануки (фольклорні герої, які можуть змінювати свій вигляд), селкі (морські духи), та інших персонажів японської міфології. Ці персонажі надають творам аутентичності та сприяють розкриттю культурних та етнічних особливостей. Фентезі може також відображати важливі історичні події та постаті країни. У європейському фентезі можна зустріти алегорійні постаті, які представляють реальні історичні фігури, такі як королі, військові лідери чи філософи. Це відображення може бути як відзначення важливих історичних подій, так і критика минулих і сучасних політичних режимів. У світі фентезі можна знайти різноманітні локації, які відображають архітектурні особливості культурних спільнот. Це може бути середньовічний замок у європейському фентезі, традиційна японська хатка в азійському фентезі або містичне місто серед пустелі в арабському фентезі. Архітектурні особливості та декор локацій можуть відображати характер та естетику кожної культури. Фентезі може інтегрувати у себе елементи національних мистецтв, такі як живопис, скульптура, музика та танці. У китайському фентезі, наприклад, можна

спостерігати вплив традиційного китайського живопису і музики. Це створює унікальну атмосферу та додає глибину світам, створеним авторами. Однією з цікавих тенденцій є створення синкретичних світів, які поєднують в собі елементи різних культур. Наприклад, фентезі може описувати поєднання європейської середньовічної міфології з японською культурою чи змішувати елементи різних світів, які поєднують в собі елементи різних культур. Це може бути спробою створити новий, унікальний світ, який об'єднує різноманітні традиції та міфології.

Варто зауважити, що використання фентезі для відображення культурних особливостей може бути досить складним завданням, яке вимагає глибокого розуміння та поваги до інших культур. Проте, коли це робиться правильно, це може призвести до створення творів мистецтва, які не лише захоплюють своєю уявою, але й сприяють взаєморозумінню та відкриттю для інших культур.

Використання національних міфів і легенд у фентезі є важливим аспектом творчості в багатьох країнах і культурах. Національні міфи та легенди є багатим джерелом натхнення для авторів фентезі, оскільки вони пропонують незрівняні можливості для створення унікальних та відмінних від інших світів. Грецька міфологія є однією з найвідоміших та найвпливовіших у світі. Її герої та боги, такі як Зевс, Геракл, Персей, Афродіта, вже давно стали незрозумілою частиною світової культури. Багато авторів фентезі використовують грецькі міфи як основу для своїх світів. Наприклад, романи Ріка Ріордана про Персі Джексона відтворюють грецький міфологічний світ у сучасному контексті, де діти богів вчать в спеціальному навчальному таборі. Такі твори популяризують грецьку міфологію серед молоді та розширюють розуміння інших культур.

Індійська міфологія є багатошаровою та диверсифікованою, з великою кількістю богів, богинь, епічних поем та легенд. В індійському фентезі, такому як твори Рускіна Бонда чи Аміша Тріведі, можна знайти відсилання до індійських міфів та легенд. Вони розширюють цей багатий світ, створюючи



нові історії та образи, а також пропонують своєрідний погляд на міфологічну спадщину.

У світі фентезі також існують твори, які поєднують різні національні міфи та легенди для створення унікальних світів. Наприклад, американська міфологія може бути поєднана з індійською, щоб створити синкретичний світ, де персонажі з різних культур взаємодіють та розвиваються разом. Цей синкретизм дозволяє виявити спільні риси та різниці між культурами та міфами.

Використання національних міфів та легенд у фентезі допомагає зберегти культурну спадщину та надає можливість новим поколінням вивчати і розуміти власну історію та культуру через призму уявних світів. Крім того, це розширює світ фентезі та збагачує його багатогранністю, допомагаючи читачам і глядачам поглибити розуміння різних культур та їхніх уявних аспектів.

Соціальна алегорія в жанрі фентезі є потужним інструментом для висловлення та розгляду актуальних соціальних та політичних питань у вигляді уявних світів і фантастичних подій. Ця тенденція може виявлятися різними способами в різних країнах та культурах, але її головна мета полягає в тому, щоб використовувати фентезі для висловлення інших, глибоких реалій сучасного світу. Американський фентезі та соціальна алегорія: в американському фентезі часто можна виявити алегорії до актуальних соціальних та політичних питань. Наприклад, серія книг «Гра престолів» Джорджа Р. Р. Мартина чітко висвітлює політичні боротьби, корупцію, владу та моральні дилеми, які актуальні у сучасному суспільстві. Він створює світ, де події та персонажі є алегоріями до справжнього світу, і це надає можливість читачам розмірковувати над складними суспільними питаннями.

Китайський фентезі і культурна ідентичність: у китайському фентезі можна виявити алегорії до питань культурної ідентичності та спадщини. Такі автори, як Ліу Сюньдун та Ван Лю, використовують китайську міфологію та історію як основу для своїх творів. Вони створюють уявні світи, де традиційні

китайські цінності і культурні аспекти грають важливу роль. Це допомагає підняти питання збереження культурної спадщини та ідентичності в умовах глобалізації та сучасного світу.

Загальний вплив – соціальна алегорія у фентезі не обмежується конкретними країнами чи культурами. Вона загальнодоступна та глобальна. Фентезі-твори, які включають алегорії до актуальних питань, можуть вплинути на читачів і глядачів з усього світу. Це дає змогу обговорювати глобальні проблеми та подолувати культурні бар'єри. Соціальна алегорія у фентезі надає можливість креативно і незвичайно підходити до складних питань сучасного світу. Вона піднімає дискусію, надає нові погляди та стимулює думки читачів та глядачів. Такі твори допомагають розкрити глибокі соціальні та політичні аспекти та стають важливим інструментом для критичного мислення. У світі сучасного образотворчого мистецтва також існують тенденції, які сприяють синтезу різних культур і ідей.

Синтез різних культур у жанрі фентезі є цікавою та актуальною тенденцією в сучасному образотворчому мистецтві. У світі глобалізації та міжкультурного обміну ідеями, автори фентезі шукають способи створити нові та унікальні фентезі-світи, які об'єднують в собі елементи різних культур та традицій. Ця тенденція має кілька аспектів – поєднання міфологій та легенд. Автори фентезі використовують різні міфології та легенди як основу для своїх фентезі-світів. Наприклад, вони можуть взяти елементи грецької, скандинавської, індійської міфології та об'єднати їх у єдиний фентезі-контекст. Це дозволяє створити багатий та різноманітний світ, який захоплює читачів та глядачів. Фентезі надає можливість авторам виражати культурний плюралізм, де різні культури зустрічаються та взаємодіють у міфічних та фантастичних контекстах. Це може включати розкриття різних аспектів культур, а також подолання культурних стереотипів та уявлень. Нові архітектура та мистецтво – синтез різних культур може також виявитися у вигляді архітектурних та мистецьких рішень у створенні фентезі-світу. Будівлі, прикраси, одяг персонажів та різноманітні декоративні елементи

можуть містити елементи різних культур, створюючи вражаючий та унікальний естетичний досвід. Глобальний зв'язок – пильність глобального світу дозволяє авторам фентезі отримувати натхнення та ідеї з усього світу. Інтернет, соціальні мережі та міжнародні спільноти фентезі-поклонників допомагають поширювати ідеї та концепції між культурами, сприяючи глобальному розвитку жанру.

Синтез різних культур у фентезі дозволяє створити барвисті та захоплюючі фентезі-світи, які відображають багатогранність та різноманітність сучасного світу. Ця тенденція сприяє розширенню горизонтів жанру фентезі та створенню творів, які захоплюють своєю оригінальністю та культурним багатством.

Вплив жанру фентезі на світову культуру є однією з найцікавіших та значущих тенденцій. Фентезі-твори стали надзвичайно важливими в мистецтві, літературі та розвагах, впливаючи на світову культуру різними способами. Деякі фентезі-твори, зокрема твори Дж.Р.Р. Толкіна, стали справжніми культурними іконами. «Володар перснів» і «Гобіт» не просто є класичними творами фентезі, вони також перетворилися на справжні феномени, що надихають не лише читачів, а й інших творців мистецтва. Творчість Дж.Р.Р. Толкіна виявила неймовірний вплив на культурний ландшафт. Його створені середовища, мови та персонажі увійшли в загальний фентезі-канон і стали точкою посилення для багатьох інших авторів і творців.

Знайомство з цими творами вплинуло на покоління фентезі-письменників, режисерів, художників і композиторів. Сам Толкін, який був відомим філологом, створив різні мови для своїх рас та культур у середовищі «Середзем'я», і це було унікальним подіями у світі літератури. Його ретельно розроблені мови, такі як ельфійська та дварфійська, не тільки надихали інших мовознавців, а й створювали міцний імпульс для розвитку конлінгістики, науки про мови, яку вивчають створені мови в художніх творах. У світі кінематографу, фільми, зняті на основі творів Толкіна, стали бокс-офісними хітами та отримали численні нагороди, втілюючи у життя вигаданий світ.

Режисер Пітер Джексон зняв трилогію «Володар перснів», яка визнана майстерністю в кіно. Ці фільми не тільки принесли кінематографу значні прибутки, але й величезну популярність серед глядачів у всьому світі. Художники і композитори також сильно піддавались впливу творчості Толкіна. Їхні ілюстрації та музика допомагають створити атмосферу «Середзем'я» і долучити глядачів та читачів до цього унікального світу (див. Додаток 2, рис. 2.2).

Отож, фентезі-твори, такі як «Володар перснів», виходячи за рамки літературного жанру, стали культурними явищами, що перетнули багато галузей мистецтва та стали важливим джерелом натхнення для численних творців. Фентезі – це не просто жанр мистецтва і літератури, це спосіб думати і уявляти. Він допомагає нам побачити світ навколо зовсім по-іншому, відкриває нам можливості та горизонти, які залишаються поза межами нашої реальності. Фентезі – це джерело натхнення для багатьох художників, письменників, режисерів і творців, які прагнуть подарувати нам неймовірні історії та образи. Важливо відзначити, що фентезі має великий вплив на культурну сферу та наше сприйняття світу. Він надихає нас мріяти, шукати нові можливості та вірити в те, що навіть у найскладніших ситуаціях можливе щасливе закінчення. Фентезі надає нам надзвичайну силу та впевненість у власних силах, адже герої цього жанру завжди здатні подолати всі труднощі та виправдати наші сподівання. Окрім того, фентезі допомагає нам краще розуміти самих себе та світ навколо. Він дає можливість досліджувати складні соціокультурні та філософські питання, а також висловлювати свої власні думки та погляди через призму вигаданого світу. Фентезі розширює наші горизонти і допомагає зрозуміти, що існує не лише один спосіб дивитися на речі. Фентезі має великий вплив на розвиток мистецтва та культури. Він надає художникам та творцям величезну свободу для вираження своєї уяви та креативності. Цей жанр стимулює новаторські рішення в образотворчому мистецтві, літературі, кіно, відеоіграх та інших галузях. Завдяки фентезі ми можемо перетворити звичайне в неймовірне, відкрити перед собою нові

горизонти та побачити світ зовсім по-іншому. Він надає нам можливість мріяти, вірити в дива та найважливіше – залишатися дітьми у душі. Фентезі – це джерело натхнення та джерело сили, яке допомагає нам рости і розвиватися.

### **Висновок до другого розділу**

Підводячи підсумки розділу про роль фентезі в сучасному образотворчому мистецтві, можна відзначити, що цей жанр виявляє неймовірну силу та вплив на сучасну культуру. Фентезі став часткою нашої колективної свідомості, заселивши книги, фільми, музику та мистецтво. Його безмежна креативність дозволяє художникам експериментувати та виражати найглибші людські прагнення та страхи. Однією з основних тенденцій в розвитку фентезі стала різноманітність жанру. Від класичних міфів до сучасних науково-фантастичних елементів, фентезі перетворюється та адаптується під впливом сучасних технологій та культурних реалій. Також помітно збільшення кількості сучасних авторів, які виходять за межі стандартних жанрових рамок, що призводить до виникнення нових, цікавих концепцій. Роль фентезі в сучасному мистецтві надзвичайно важлива. Цей жанр дає можливість художникам створювати унікальні світи, в яких діяти можливо все. Від неймовірних пейзажів до фантастичних істот, фентезі дозволяє відобразити найнеймовірніші ідеї та фантазії. Важливість фентезі в сучасному мистецтві полягає також у його можливості спонукати глядачів думати, розмірковувати над глибокими філософськими та виражати свої емоції через мистецтво. Невід'ємною частиною фентезі стає його вплив на культурну сферу та сучасне мистецтво. Твори, які створені в рамках цього жанру, не лише надихають і розважають, а й носять в собі глибокі значення та символіку. Фентезі може слугувати важливим культурним коментарем та допомагати розкривати актуальні соціальні питання.

Вплив фентезі на світову культуру є не тільки помітним, але і невід'ємним компонентом сучасного культурного ландшафту. Твори великих майстрів, таких як Дж.Р.Р. Толкін, не лише стали класикою фентезі, а й внесли вагомий внесок у розвиток всесвітів, які надовго залишаться в пам'яті читачів

та глядачів. Їхні твори відкривають нові перспективи та надають можливість рефлексії над глибокими філософськими та етичними питаннями. Література і кіно визначають темп розвитку фентезі, але його вплив виходить за межі цих медіа. Фентезі стає невід'ємною частиною візуальних мистецтв, музики, гри та інших форм виразності. У світі геймінгу, наприклад, фентезі створює захоплюючі віртуальні світи, де гравці можуть взаємодіяти з унікальними персонажами та випробувати себе у неймовірних пригодах. Завдяки своїй глибині та різноманітності, фентезі відкриває двері для творчості нових авторів, які необмежено експериментують із світами та ідеями. Велике значення має і взаємодія спільноти фентезі-фанів, яка об'єднує людей навколо спільної любові до уявних світів та епічних пригод. Таким чином, фентезі продовжує залишатися важливим і стійким елементом сучасної культури. Він надає можливість не лише втекти в інший світ, а й відкрити в собі нові форми творчості та дослідження. Фентезі – це не просто жанр, це спосіб дивитися на світ, що завжди пропонує нові горизонти і залишається відчиненим для тих, хто вірить у чудеса та неймовірні можливості.

## РОЗДІЛ ІІІ. ТВОРЧА РОБОТА ІЛЮСТРАЦІЇ ДО КНИГИ ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»

### 3.1. Визначення концепції ідеї, пошук композиційного рішення, робота над ескізами.

Як графічний художник, розпочав роботу над цим триптихом з визначення концепції та ідеї. Концепція триптиху буде базуватися на темі «Володар Перснів» Дж.Р.Р. Толкіна, і буде відображати ключові моменти та символіку кожної з трьох книг. Моя робота повинна бути вірною до оригіналу, але також відобразити моє власне бачення інтерпретації цих творів. Спочатку, я ретельно вивчаю всю серію «Володар Перснів», щоб краще зрозуміти тему і символіку. Я досліджую ключові моменти, персонажів, місця і предмети, які є важливими в кожній книзі. Потім я визначаю концепцію для триптиху, враховуючи, які аспекти кожної книги я хочу відобразити в кожній частині. Я обираю символи і образи, які будуть ключовими в кожній частині триптиху. Після цього я розробляю ескізи для кожної частини триптиху, враховуючи загальний композиційний план, розміщення персонажів та важливих об'єктів. Нарешті, я обираю стиль і техніку, які найкраще виражають моє бачення інтерпретації цих творів. Таким чином, мій триптих стане власним твором мистецтва, що відобразатиме мою унікальну сприйняття іншого світу, створеного Толкіном. Після визначення стилю і техніки, я приступаю до створення кожної частини триптиху. Важливо враховувати відтінки та настрої кожної книги, використовуючи кольори та текстури, які відобразатимуть їхню унікальність.

У процесі роботи, я враховував кожен деталь і елемент, щоб вони відповідали описам Толкіна і власному баченню. Персонажі, краєвиди, артефакти і символи будуть відтворені з максимальною точністю та уважністю. Завершивши створення кожної частини триптиху, я переконаюся, що вони гармонійно поєднуються між собою та виражають тематичний контекст. Остаточний результат має відобразити не лише оригінальний твір,

але й мою особисту інтерпретацію та виразити моє мистецьке бачення «Володаря Перснів» Дж.Р.Р. Толкіна. Завершивши проект, я сподіваюся, що мій триптих стане відображенням магії та епічної пригоди цього видатного твору, і він зможе зацікавити та вразити глядачів, передаючи всю глибину і значущість «Володаря Перснів».

Творча робота, це триптих, де кожна частина відповідає назвам трьох головних книг «Володар перснів» Дж.Р.Р. Толкіна: «Братство персня», «Дві вежі», «Повернення короля». Кожна частина цього триптиху має своє власне унікальне значення та вклад для передачі загальної ідеї твору. (див. Додаток 3, рис. 3.9).

У першій картині, яка відповідає книзі «Братство персня», головний акцент робиться на створенні атмосфери загадкового і древнього світу. Ця частина триптиху допомагає глядачеві відчутти глибину історії, переносячи його до унікального уявного світу Толкіна. Крім того, на картині зображується сам образ братства, тобто головних героїв, що підкреслює один з аспектів ідеї твору - дружбу та взаємодопомогу. (див. Додаток 3, рис. 3.6).

У другій картині, що відповідає книзі «Дві вежі», створюється враження двох відокремлених світів. Зображення Мордору, надають картині моторошності та страхітливості. Ця частина триптиху відображає розділ, в якому розгортаються епічні битви, а також виводяться на передній план теми відданості, дружби та важливості співпраці. Все це в поєднанні з вишуканими описами місць і персонажів робить цю частину трилогії незабутньою та барвистою для глядача. Тут також можна виявити зв'язок з ідеєю твору, оскільки дружба і співпраця є важливими складовими боротьби зі злом. (див. Додаток 3, рис. 3.7).

Нарешті, у третій картині, відповідно до книги «Повернення короля», головна увага приділяється завершенню всіх сюжетних ліній і вирішенню конфлікту. Знищення Кільця Влади Саурона біля вулкану Маунт-Дум є центральним і драматичним епізодом у творі Толкіна. Ця подія позначається



знищенням Темного Володаря і завершенням тривалої боротьби для збереження Середзем'я від його злих планів. Знищення Кільця було можливим завдяки жертві Фродо та вірності його товаришів, а також завдяки втраті Голлума, який відіграв важливу роль у цій драматичній події. Ця частина триптиху закриває головний конфлікт і відображає ідею твору, що навіть у найскладніших моментах важливо залишатися вірними своїм ідеалам та долати всі труднощі. (див. Додаток 3, рис. 3.8).

Початок роботи над образами в мистецтві – це процес, під час якого художник визначає, як він бажає відобразити персонажів, об'єкти та сцену у своєму творі. Цей етап є фундаментом для подальшого створення графічного або живописного проекту. Опишу детально, як я виконував цей етап роботи над триптихом на тему «Володар Перснів» Дж.Р.Р. Толкіна.

Дослідження матеріалу та збір інформації – це важливий етап моєї роботи над художнім проектом, таким як мій триптих на тему «Володар Перснів» Дж.Р.Р. Толкіна. Цей процес дозволяє мені краще зрозуміти контекст та зміст твору, вивчити основні деталі, атмосферу та персонажів, що будуть відображені на малюнках, та підготувати підвідомчу основу для створення художнього проекту. Починаю з вивчення книг «Володар Перснів», а саме «Братство персня», «Дві вежі» та «Повернення короля». Читання дозволяє мені отримати загальний контекст сюжету та світу, які будуть зображені на триптиху. Під час читання кожної книги я виділяю ключові моменти, які я бажаю відобразити на триптиху. Це можуть бути важливі події, головні персонажі, місця подій, символіка, об'єкти та інші елементи, які відображають глибокий зміст кожної книги. Далі, я ретельно вивчаю описи, які подаються у книзі, включаючи описи ландшафтів, архітектури, образів персонажів, одягу, предметів тощо. Це допомагає мені зрозуміти, як ці об'єкти виглядають та взаємодіють у вигаданому світі Толкіна. Також, я звертаю увагу на діалоги персонажів, оскільки вони розкривають характери персонажів, їхні взаємини, мотивацію та емоції. Ця інформація важлива для того, щоб правильно

відобразити обличчя та вирази персонажів на малюнках. Нарешті, я глибоко розумію символіку та характери, що містяться в тексті. Таким чином, мої малюнки будуть вірно відтворювати ідею твору та передавати його глибину та значущість.

Створення скетчів і ескізів – це ключовий етап у моїй роботі над художнім проектом, таким як мій триптих на тему «Володар Перснів» Дж.Р.Р. Толкіна. Цей етап допомагає мені визначити, як я планую відобразити основні образи та елементи на своїх малюнках і створити загальний вигляд проекту. Починаю з вибору інструментів, які використовуватиму. Це були звичайний олівець та папір для ручного малювання та графічні програми, такі як Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та інші відомі графічні програми. Вибір інструментів залежить від моїх особистих уподобань та навичок у використанні цих інструментів. Далі, я створюю перші начерки для кожної з трьох картин триптиху (див. Додаток 3, рис. 3.1–3.3). Начерки дуже загальні та швидкі малюнки, які фіксують загальні ідеї та композицію. У цьому етапі важливо не докладати занадто багато деталей, а лише відобразити основні ідеї та елементи. Далі, я визначаю позиції головних образів та елементів на робочій області, розглядаю, як персонажі будуть розташовані у відношенні один до одного та до інших об'єктів на малюнку. Ретельно розробляю композицію, щоб вона передавала не тільки вигляд окремих об'єктів, але й взаємозв'язки між ними. На цьому етапі також вивчаю характер. Дослідження обличчя та виразів допомагає мені визначити, як вони будуть виглядати на готових малюнках. Поступово додаю деталі до своїх скетчів і ескізів. Вдосконалюю образи персонажів, деталі ландшафту, об'єкти та символіку, що будуть присутні на малюнках. Цей етап вимагає великої уваги до дрібниць та деталей. Після створення скетчів і ескізів аналізую їх і додаю зміни, якщо є потреба. Важливо бути гнучким і готовим виправляти помилки або покращувати деталі, які можуть покращити загальний вигляд проекту. Створення скетчів і ескізів допомагає мені визначити, як образи та композиція будуть виглядати на готових малюнках і забезпечує якість та однорідність мого проекту.

Вибір стилістики та техніки у комп'ютерній графіці є важливим етапом для мене, як художника, у роботі над триптихом на тему «Володар Перснів» Дж.Р.Р. Толкіна. Стилiстика та технiка визначають, яким чином образи та сцени будуть вiдображенi на моїх малюнках та як вони передають iдею твору. Починаю з вибору стилістики, яка визначає загальний художній підхід у комп'ютерній графіці. Вибір стилістики може залежати від сюжету, настрою книги та моїм власним стилем. Розглядаю стилістики, які я буду застосовувати у своїй роботі для мого триптиху. Фентезі – дозволяє створити магічний та фантастичний світ, який характерний для твору Толкіна. Він дозволяє експериментувати з кольорами, формами та створювати образи, які виходять за межі реальності. Стилi реалiзму передає образи та сцени як найбільш точно і детально, можливо, такими, якими б вони виглядали в реальному світі. Він може бути відмінним вибором для вiдображення деталей та реалiстичностi свiту Толкіна. Абстракція дозволяє мені виразити ідеї та емоції через абстрактні форми та кольори. Цей стилi може бути використаний для передачі абстрактних концепцій та настрою твору. Після вибору стилістики, переходжу до визначення техніки, якою я буду створювати малюнки на комп'ютері. Можливі техніки для мого триптиху включають: Цифровий малюнок: Використання графічного планшета та спеціалізованих програм, таких як Adobe Photoshop або Procreate, для створення малюнкiв на комп'ютері. Використання векторних програм, таких як Adobe Illustrator, для створення малюнкiв, які можуть масштабуватися без втрати якості. Комбiнування рiзних елементiв та текстур для створення складних композицій у програмах, які пiдтримують колажировану технiку. Вибір стилістики та техніки повинен вiдповiдати iдеї твору та передавати його основні концепції та настрої. Я також можу експериментувати з рiзними стилістичними та технічними, перш ніж прийняти остаточне рішення. Розробка деталей та символіки для кожної з трьох частин триптиху на тему «Володар Перснів» Дж.Р.Р. Толкіна є важливою складовою у моїй роботі, як художника, над комп'ютерною

графікою. Вона передбачає уважний аналіз та врахування ключових елементів кожної книги.

Давайте розглянемо уважніше розробку деталей для кожної частини "Братства персня" (The Fellowship of the Ring). В цьому епізоді головним елементом є саме "Братство персня", оскільки ця група героїв є центральною фігурою у весьма складній історії. Кожен персонаж, який входить до складу "Братства персня", має свої унікальні характеристики та відмінності. Розробка деталей, що стосуються цих персонажів та їх ролей у братстві, допомагає в передачі глибини місії та індивідуальності кожного героя. Важливим аспектом "Братства персня" є їхня подорож через різні місця Середзем'я. Детальна розробка ландшафту, такого як Хоббітаун, відіграє ключову роль у створенні атмосфери іммерсії в унікальному світі "Братства персня". Це маленьке містечко стає важливим елементом, що відображає затишок і спокій життя хоббітів. Розглядання деталей, таких як просторі зелені поля, затишні будинки та невеличкі містечкові деталі, дозволяє глибше відчувати характер цього унікального місця (див. Додаток 3, рис. 3.6).

У "Двох вежах" (The Two Towers), зображення Мордору та ключових веж Саурона та Сарумана є символами конфлікту та небезпеки. Детальна розробка цих елементів грає важливу роль у передачі моторошної атмосфери та загальної страшливості цього місця. Наголос на зображенні веж Саурона та Сарумана вказує на ключовий момент історії та визначає назву другої частини трилогії Толкіна. "Дві вежі" також включають епічні битви, зокрема битву під Хелмовим яром та битву за Гондор. Розробка деталей цих сцен допомагає передати драматичність та інтенсивність цих подій. Найважливішим аспектом стає зображення епічної битви під Хелмовим яром, де герої стикаються з особистими викликами та розбіжностями, подолання яких є вирішальним для їхнього подальшого шляху. Дружба та взаємодопомога залишаються важливими темами у цьому епізоді трилогії. Розробка деталей обличчя і взаємин героїв ще більше підкреслює ці найважливіші ідеї, допомагаючи

глядачеві відчуті глибину зв'язків, які утворюють герої в своєму спільному шляху. (див. Додаток 3, рис. 3.7).

«Повернення короля» (The Return of the King). Центральною подією цієї частини є знищення Кільця Влади біля вулкану Маунт-Дум. Детальна розробка цього епізоду допомагає передати драматичність та важливість цього моменту. Розробка деталей образів Фродо, Сема та Голлума допомагає висвітлити теми вірності та жертви. Завершення конфлікту – у цій частині розгортається завершення всіх сюжетних ліній та вирішення конфлікту. Детальна розробка цього епізоду допомагає підкреслити ідею про важливість залишатися вірними своїм ідеалам та долати всі труднощі (див. Додаток 3, рис. 3.8). Розробка деталей та символіки для кожної з частин триптиху допомагає передати ідеї та настрої.

Робота над композицією та композиційним рішенням включає в себе створення гармонійної та цілісної картини для кожної частини триптиху на тему «Володар Перснів» Дж.Р.Р. Толкіна. Кожна з трьох картин повинна передавати ідею твору та основні концепції кожної книги. У остаточних варіантах композиційного рішення мені вдалося досягнути гармонійного взаємозв'язку між образами, які ефективно виражають ключові моменти та атмосферу кожного твору. Однак переді мною ще низка етапів, що включають експерименти та виправлення, щоб забезпечити максимальну точність відтворення емоцій та сюжетної глибини. Цей процес є постійним шляхом вдосконалення та виражає моє прагнення до найвищого стандарту в творчості. (див. Додаток 3, рис. 3.9).

«Братство персня» (The Fellowship of the Ring). Розміщення головних персонажів: У цій картині головний акцент може бути зроблений на розміщенні членів «Братства персня» – Фродо, Сема, Арагорна, Леголаса, Гімлі та інших. Їхні позиції та взаємодія між ними повинні відображати дружбу та взаємодопомогу, які є важливими темами цієї книги. Фон та ландшафт, включаючи Рівенделл або гірські масиви, також грають важливу

роль у створенні композиції. Вони допомагають створити атмосферу древнього та загадкового світу Толкіна. Символи Кільця Влади та пернів можуть бути відображені на картині як ключові елементи, що вказують на головний конфлікт та інтригу цієї книги. (див. Додаток 3, рис. 3.6).

«Дві вежі» (The Two Towers). У цій частині важливо правильно розмістити Мордор, символізуючи загрозу та страхітливість цього місця. Розміщення сцен битв та конфліктів, таких як битва під Хелмовим яром, відображає напруження та інтенсивність подій. Взаємодія персонажів та битви створюють в картині динаміку та цілісність композиції. Колірна палітра та освітлення вдало використовуються для створення моторошного та містичного настрою, відображаючи атмосферу Мордору. В даному випадку використана палітра включає в себе відтінки сірого, темно-синього та темно-червоного кольорів. Це сприяє створенню загадкового та напруженого відчуття, відображаючи темні аспекти цього владарюючого над Мордором місця. Освітлення підкреслює ці кольорові елементи, поглиблюючи враження від моторошної атмосфери та страхітливості цього світу. (див. Додаток 3, рис. 3.7).

«Повернення короля» (The Return of the King). Розміщення сцени знищення Кільця Влади біля вулкану Маунт-Дум є центральною точкою композиції. Детальне розміщення Фродо, Сема та інших героїв під час цієї події допомагає передати драматичність та важливість цього моменту. Детальне розміщення героїв та відображення їхнього відношення до іншої може підкреслити ідею про важливість залишатися вірними своїм ідеалам та долати всі труднощі. (див. Додаток 3, рис. 3.8).

Експерименти та виправлення графічної роботи – важливий етап у процесі створення триптиху на тему «Володар Пернів» Дж.Р.Р. Толкіна. Цей етап дозволяє мені удосконалити та покращити свій твір, враховуючи різні аспекти композиції, стилістики, деталей та інших важливих факторів. Давайте розглянемо цей процес докладніше. Оцінка роботи – після завершення певного

етапу створення кожної з трьох картин триптиху, я переглядаю свою роботу та оцінюю, наскільки успішно вдалося втілити задуману ідею та композицію. Це включає в себе перевірку деталей, кольорів, розміщення об'єктів та виразності образів. Експерименти з кольорами, часто я експериментую з кольорами, освітленням та тонами, щоб визначити, які кольори найкраще передають настрій та атмосферу кожної карти. Можливо, певні кольори потребують коригувань, або може знадобитися додати підсвічування для покращення візуальної яскравості. Я перевіряю розміщення об'єктів та персонажів на полотні, щоб визначити, чи є гармонія в композиції та чи вдалося передати ідею твору. Якщо потрібно, вношу зміни в розміщення об'єктів або їхню взаємодію. Експерименти з деталями – деталі графічної роботи, такі як текстури, тіні, дрібні деталі обличчя та фону, також піддаються експериментам. Я вивчаю, які деталі виглядають найкраще та найбільш виразно та додаю коригування за потреби. Під час експериментів можуть виникнути нові ідеї стилістики. Наприклад, я можу спробувати різні художні напрямки, які можуть краще виразити ідею твору. Важливо отримувати зворотний зв'язок від інших осіб, таких як колеги або критики мистецтва, щоб отримати об'єктивну оцінку роботи та ідеї щодо можливих покращень.

Виправлення та вдосконалення – на основі результатів експериментів та отриманого зворотного зв'язку я додаю необхідні коригування та вдосконалення до кожної картини. Експеримент та виправлення – це постійний процес, який може включати кілька ітерацій. Я можу повертатися до роботи та вносити зміни, поки не буду задоволений результатом.

### **3.2. Початок роботи над образами, графічне втілення творчої роботи.**

Початок моєї творчої роботи за комп'ютером над створенням образів для триптиху на тему «Володар Перснів» був цікавим, але водночас і не простий. Саме процес розробки персонажів та їх графічного втілення вимагав від мене неабиякої уваги та креативності. Основним завданням було створення

ефективної композиції та визначення основних елементів кожного персонажа. Проте, у цьому процесі виникли певні труднощі, зокрема при виборі відповідних деталей та виразів обличчя, які максимально точно передавали б їхні характеристики. Для вирішення цих аспектів я занурився в ретельне дослідження фантастичних персонажів, приділяючи особливу увагу роботам відомих художників-фентезістів. Пошук ідей та вдосконалення деталей обличчя виявилися важливою частиною мого творчого процесу. Я вивчав та аналізував творчі підходи майстрів жанру, намагаючись зрозуміти, як вони виражають індивідуальність персонажів через візуальні елементи. Докладне дослідження стилів та технік стало важливим кроком у моєму зусиллі до створення унікальних та неперевершених образів. Під час цього етапу я також шукав відповідні референси. Перегляд робіт відомих митців був вдячним джерелом натхнення, а також допоміг у вирішенні труднощів у виборі правильних деталей. Крім того, Pinterest став важливим ресурсом для знаходження різноманітних референсів та нестандартних ідей. Всі ці кроки були важливими для створення неповторних образів, що передали б не лише зовнішність, але і внутрішній світ кожного персонажа.

В пошуках ідей для образів своїх персонажів я активно використовував різні платформи, а особливо Pinterest, що виявився ключовим джерелом натхнення. Тут я не лише знаходив цікаві концепції образів, але й вивчав стилістику та дизайн, щоб використовувати це як цінний вказівник у своїй роботі. Під час вибору референсів на Pinterest, я ретельно досліджував твори відомих художників-фентезістів, таких як Алан Лі, автор серії «Середзем'я» для «Володаря Перснів». Його роботи допомагали мені розуміти, як можна втілити в образи глибокий характер та атмосферу(див. Додаток 3, рис. 3.4). Іншим важливим джерелом натхнення стала творчість Френка Фразетті, чий стиль та деталізація завжди захоплювали моє уявлення. Його роботи, такі як «Conan the Barbarian», надихали мене на створення сильних та виразних образів(див. Додаток 3, рис. 3.5). Також варто відзначити Дж. Р. Р. Толкіна не



лише як письменника, але й як художника, чий внесок у створення образів для своїх творів був значимим. Pinterest надав мені можливість зануритися в безмежний світ творчості, де різноманітні ідеї від цих художників та інших допомагали мені формувати власні концепції та підходи до створення персонажів. Такий пошук референсів став ключовою частиною мого процесу роботи, допомагаючи мені розширювати границі та збагачувати свій творчий взіреть.

У процесі вирішення завдання, пов'язаного із роботою над деталями та композицією, я віддавав перевагу експериментам зі світлом та колірною палітрою. Це стало ключовим етапом у забезпеченні гармонії у композиції та створенні відповідного настрою для кожного персонажа. Розпочавши цей процес, мене очікувала захоплююча подорож в світ візуальних можливостей. Експерименти зі світлом дозволили мені визначити оптимальне освітлення для кожного елемента зображення, створюючи ефект та відчуття глибини. Вибір колірної палітри став невід'ємною частиною мого творчого процесу, адже кожен колір несе в собі свою емоційну сенсацію та відтінок, які сприяли досягненню необхідного настрою. Поступово, робота над деталями та композицією перетворювалася в захоплюючий лабіринт естетичних виборів. Кожен персонаж потребував уваги до деталей й виразності, щоб правдиво втілити його характер та внутрішній світ. Відданість пошуку гармонії та належного вираження допомагала піднятися на новий рівень творчого вираження. Необхідність експериментів та виправлень вимагала від мене не лише терпіння, але й високого рівня уваги до деталей. Вдосконалення кожного елемента було важливим кроком для досягнення бажаного результату. Спроби і помилки дозволяли виявити, що працює краще, а що потребує додаткових коригувань. Процес пошуку, експериментів та виправлень став для мене невід'ємною частиною творчого вигляду на графічне мистецтво. Залучення різноманітних джерел натхнення та постійне вдосконалення моїх навичок допомагали сформувати унікальний та виразний образ моїх персонажів.

Отож, у завершенні творчого процесу над графічним втіленням мого твору виявилось, що кожен етап вимагає великої уваги, терпіння та вдосконалення. Шлях від пошуку референсів до експериментів з колірною палітрою та деталями обличчя був не лише захоплюючим, але й важливим для досягнення гармонії та відповідності образів їхнім характеристикам. Важливою складовою було використання робіт відомих художників-фентезістів як джерела натхнення та референсів для вдосконалення своєї творчості. Pinterest, як платформа з ідеями та стилістикою, виявився невід'ємною частиною мого процесу пошуку та концептуалізації. Процес роботи над деталями та композицією був важливим для створення виразних образів, а використання світла та кольору додавало настрою та глибини кожному персонажеві. Усе це сприяло власному розвитку та унікальному характеру графічного втілення твору. Завершальним етапом цього творчого процесу стала створення моєї власної роботи під назвою "Ілюстрації до книги Дж.Р.Р. Толкіна «Володар Перснів»". В результаті цього творчого процесу я отримав три чудові унікальні роботи, які добре відображають та описують світ, створений Толкіном. Ці ілюстрації не лише передають епічність та драматизм оповіді, але і віддзеркалюють моє власне бачення та тлумачення цього захоплюючого літературного твору (див. Додаток 3, рис. 3.9).

### **Висновки до третього розділу**

Отже, завершуючи розділ, можна відзначити, що визначення концепції ідеї, пошук композиційного рішення та робота над ескізами є ключовими етапами, які визначають напрямок та характер творчого процесу. Здійснення власної концепції вимагає не лише художньої обізнаності, але й вміння власноруч втілити відчуття сюжету та емоційної сутності твору. Розпочинаючи процес роботи над образами та графічним втіленням творчості, цей етап став захоплюючим відкриттям в світі креативного самовираження. Виявилось, що намагання втілити не лише зовнішність, але й внутрішні почуття та характер персонажів викликало особливий емоційний заряд та

вимагало від мене неабиякої глибини сприйняття та чуттєвості. Створення образів вимагало не тільки майстерності у володінні графічними інструментами, але й здатності відчутти і передати той внутрішній світ, який криється за зовнішніми рисами персонажів. Спроби дотримуватися не лише поверхневих деталей, але й поглиблення у психологію та емоційний стан кожного образу додавали творчому процесу новий вимір. Ставити себе на місце персонажа, відчувати його емоції та внутрішній світ, дозволило створити ілюстрації, які не лише передають зовнішність, але і вражають глядача своєю автентичністю та глибиною вираження. Такий підхід вивів процес творення на новий рівень, роблячи його більш особистим та емоційно насиченим. Експерименти зі світлом, колірною палітрою та композицією стали корінними елементами формування унікального стилю та вражень від ілюстрацій. Експерименти зі світлом визначали тон і атмосферність кожного зображення, дозволяючи створити особливий настрій для кожного персонажа. Вибір правильної колірної палітри визначав відчуття і емоції, які малюнок передавав глядачеві. Композиційні рішення визначали розташування елементів на полотні, створюючи гармонійну та цілісну картину. Процес виправлень та підбору деталей виявився важливим кроком для досягнення високої якості ілюстрацій. Він вимагав не лише аналізу кожного елемента, але й здатності бачити загальну картину та вплив змін на сприйняття твору в цілому. Терпіння та завзятість у цьому процесі вигравали ключову роль, дозволяючи досягти високого рівня деталізації та виразності. Постійне вдосконалення та залучення різноманітних джерел натхнення стали фундаментальними елементами успішного створення графічного втілення твору.

Отже, третій розділ свідчить не тільки про технічну вправність у галузі графічного мистецтва, але й про здатність творчо діяти, постійно вдосконалювати свої навички та виражати унікальний погляд на світ через втілення в образах ілюстрацій.

## ВИСНОВКИ

Настав час підвести підсумки усієї зробленої роботи та сказати завершальні слова. Краще всього почати з самого головного, а саме визначитися, чи є актуальним те, що ми досліджуємо. Вище були приведені різноманітні докази, які свідчать про актуальність даної тематики.

Разом з цим було опрацьовано багато теоретичного матеріалу, який стосується теми кожного розділу. В першому розділі ми зосереджувалися на визначенні жанру фентезі, розглядали його історію та взаємозв'язок з образотворчим мистецтвом. Аналізуючи особливості фентезі-творів та їх інтерпретацію відомими художниками, ми визначили його значення в контексті художнього світу.

У другому розділі ми досліджували тенденції розвитку жанру фентезі в сучасному образотворчому мистецтві. Роль фентезі та його вплив на мистецьку сцену були освітлені через аналіз творчості художників ХХ – ХХІ століть. Висвітлено важливість жанру у створенні нових образів та вираженні художньої ідентичності.

Третій розділ був присвячений творчій роботі ілюстратора над ілюстраціями до книги Дж.Р.Р. Толкіна «Володар Перснів». Тут ми докладно розглянули процес визначення концепції, графічного втілення та пошуку ідеальних образів для персонажів. Аналізували експерименти зі світлом, колірною палітрою та композицією, визначаючи ключові аспекти успішного графічного втілення.

Отже, ця робота створила системний огляд жанру фентезі в образотворчому мистецтві, охоплюючи його розвиток в історичному контексті, вплив на сучасну сцену та конкретні творчі втілення у графічному мистецтві. Це дослідження сприятиме подальшому розумінню і оцінці жанру та його ролі в сучасному образотворчому мистецтві.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Александрук І.В. Концептуальна категорія «простір можливого світу» у творах фентезі :. Київ : [ВД Дмитра Бураго], 2015. С. 3–11.
2. Арєнєв В. Бісова душа, або Заклятий скарб. Київ : Видавничий дім «Києво-Могилянська академія», 2013.
3. Білецька О. Чинники формування графічних новацій у постмодерністському художньому тексті. Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія “Філологічні науки”. Мовознавство. № 3. 2015. С. 34–41.
4. Буйвол О.В. До проблеми жанрової класифікації фентезі. Мова і культура. 2009. № 11. С. 238– 245.
5. Гладун О. Візуалізація інформації: інфографіка. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. / за ред. Даниленка В.Я. Харків: ХДАДМ, 2012. № 4. С. 11–14.
6. Гладун О. Візуальна мова графічного дизайну як комунікативна знакова система. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Мистецтвознавства. Архітектура. 2012. № 15. С. 11–14.
7. Губайловський В. Обґрунтування щастя: про природу фентезі та першовідкривачів жанру. Новий світ. 2002.
8. Дев'ятко Н. Можливості впливу сучасних жанрів: фантастика, фентезі, казка. Український фантастичний оглядач (УФО). 2009. № 4. С. 73-76.
9. Дев'ятко Н. Можливості впливу сучасних жанрів: фантастика, фентезі, казка. Український фантастичний оглядач (УФО). 2009. №1(7). С. 59-66.
10. Дубинянська Я. Під ворожим прапором фентезі  
URL: <https://starfort.in.ua/page/pid-vorozhim-praporom-fentezi> (дата звернення 16.09.2023).
11. Данилюк С. С. Структурні та функціональні особливості англomовних електронних текстів (на матеріалі персональних веб-сторінок лінгвістів). «Германські мови». Київський національний лінгвістичний університет. 2006. 20 с.

12. Історія мистецтва фентезі та художники фентезі. Мистецтвознавчий архів.  
URL: [www.arthistoryarchive.com](http://www.arthistoryarchive.com). (дата звернення 20.11.2022).
13. Іванов В.В. Дракон. Міфи народів світу: Енциклопедія. Харків, Торсінг, 2014. У 2 т. Т. 1. С. 260 – 395.
14. Кагарлицький Ю.І. Фантастика шукає нові шляхи. Питання літератури. 2004. № 10. С. 159-178.
15. Кагарлицький Ю. Що таке фантастика? 1994. 127 с.
16. Кара Л.Р. «Уявний світ мистецтва фентезі».  
URL: [http://book-worms.ru/publ/miry\\_bezgranichnoj\\_fantazii/voobrazhaemyj\\_mir\\_iskusstva\\_fehntazi/3-1-0-198](http://book-worms.ru/publ/miry_bezgranichnoj_fantazii/voobrazhaemyj_mir_iskusstva_fehntazi/3-1-0-198) (дата звернення 26.11.2022).
17. Карпентер Х. Д. Д. Р. Р. Толкін. Біографія. 2002.
18. Кашперський Олексій. "Космос в акварелі"  
URL: <https://artists.livejournal.com/3739437.html> (дата звернення 28.04.2023).
19. Кравченко, І. С., О. Я. Кресан. Жанр фентезі у сучасній англійській літературі. Актуальні проблеми природничих та гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка–2018»/XX Всеукраїнська наукова конференція молодих учених 2018 : С. 124-126.
20. Куриленко, Д. В. Фентезі vs химерна проза: ідіостиль ірреального. Молодий вчений 11 2016 : С. 210-213.
21. Леоненко О. Жанр фентезі в українській прозі кінця ХХ – початку ХХІ століття. "Українська література". Черкаси. Черкаський нац. ун-т ім. Б. Хмельницького, 2010. 20 с.
22. Левчук, Т. Л. Казкова інтенція літератури. Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія: Філологічні науки 1 2016 : С. 15- 21.

23. Логвіненко Н. Від фольклорної фантастики до сучасного українського фентезі : Українська література в загальноосвітній школі. 2010. № 11. С. 36–40.
24. Логвіненко Н. Сучасне українське фентезі : формування змісту поглибленого вивчення національної літератури /Українська література в загальноосвітній школі. 2013. № 6. С. 36–40.
25. Логвіненко Н. Сучасне українське фентезі. Навчальна програма курсу за вибором. 8–9 класи : Українська література в загальноосвітній школі. 2014. № 2. С. 35–39.
26. Логвіненко Н. Фентезі як вид фантастичної прози : Українська література в загальноосвітній школі. 2014. № 5. С. 38–40.
27. Логвіненко, Н. Вивчення національної автентичної міфології як джерела сучасного українського фентезі. Українська література в загальноосвітній школі, (11), 2014. С. 40-46.
28. Попроцька А. В. Жанр фентезі в історичному розрізі. Актуальні проблеми лінгвістики та методики викладання іноземних мов у вищому навчальному закладі. 2017.
29. Попроцька А. В. Жанр фентезі: особливості становлення та визначальні характеристики. Актуальні проблеми філології та методики викладання іноземних мов у сучасному мультилінгвальному просторі. Матеріали Всеукраїнської науково-теоретичної конференції. 2017.
30. Попроцька А. В. Основні архетипи фентезійних творів Джоан Роулінг серії “Гаррі Поттер”. Сучасні філологічні дослідження та навчання іноземної мови в контексті міжкультурної комунікації: Збірник наукових праць. Житомир: Видавництво Житомирського державного університету імені Івана Франка. 2017. с 469.
31. Ситник Н. Жанрові особливості фентезі Д.Р.Р. Толкіна. Питання літературознавства: Науковий збірник. 2009 р.  
URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/handle/123456789/18490?show=full> (дата звернення 20.12.2022).

32. Стужук О.І. Художня фантастика як метажанр (на матеріалі української літератури XIX–XX ст.). «Теорія літератури». Київ. 2006. 18 с
33. Тенденції розвитку сучасного українського мистецтва (2000–2020)  
URL: <https://fineartsukraine.wordpress.com> (дата звернення 09.01.2023).
34. Толкін Дж. Р. Р. «Беовульф»: чудовиська і літературознавці. Професор і чудовиська. 2004.
35. Толкін Дж. Р. Р. Володар Кілець: Трилогія. 2002.
36. Толкін Дж.Р.Р. Про чарівні казки. Пригоди Тома Бомбадила та інші історії. 1999. С. 315-410.
37. Трокай А. Фантастика і фентезі в сучасній українській літературі. Київ :  
Бібліотечна планета. № 2. 2010. С.28
38. Фентезі. Матеріал з Вікіпедії — вільної енциклопедії.  
URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki> (дата звернення 15.02.2023).
39. Фентезі в мистецтві: живопис, фотографія, кінематограф.  
URL: <https://www.risunoc.com/2021/07/fentezi-v-iskusstve.html> (дата  
звернення 26.02.2023).
40. Хороб С. Жанр слов'янського фентезі: Володимир Арєнев «Бісова  
душа, або заклятий скарб». Султанівські читання. 2016. Вип. 5. С. 210-  
221.
41. Хороб С. Жанрові особливості української фантастики кінця XX –  
початку XXI століття : дисертація на здобуття наукового ступеня  
кандидата філологічних наук: 10.01.01 / ДВНЗ «Прикарпатський  
національний університет імені Василя Стефаника», Тернопільський  
національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка.  
Івано-Франківськ, 2017. 234 с.
42. Чернявська О. До питання класифікації жанру фентезі. Інститут  
літератури ім. Т.Г. Шевченка НАН України. Літературознавчі студії.  
2015. Вип. 1(2). С. 323-331.



43. Яворська, Л. Жанр фентезі в сучасній літературі для дітей. Рідне слово в етнокультурному вимірі 2014 : С. 123-128
44. Яскраве фентезі в мистецтві: живопис, фотографія, кінематограф.  
URL: <https://www.risunoc.com/2021/07/fentezi-v-iskusstve.html> (дата звернення 22.04.2023).
45. Alexey Kashpersky. Reptile queen. 2011.  
URL: <https://kashpersky.com/reptile-queen> (дата звернення 28.04.2023).
46. Clute, John and Grant, John. The Encyclopedia of Fantasy (1st UK edition). 1997. p. 123-125.
47. Fludernik M. Fantasy and beyond: An introduction. Poetics Today. 1999. Vol. 20, № 3. P. 191-210.
48. John Garth. Tolkien and the Great War: The Threshold of Middle-earth. 2003. p. 123.
49. John Wm. Houghton, Janet Brennan Croft, Nancy Martsch. Tolkien in the New Century: Essays in Honor of Tom Shippey. 2014.
50. Humphrey Carpenter. J.R.R. Tolkien: A Biography. 1977.
51. Paul H. Kocher. Master of Middle-Earth: The Fiction of J.R.R. Tolkien. 1972.
52. Patrick Curry. The Lord of the Rings: Myth, Morality, and Modernity. 2004.
53. Neil D. Isaacs та Rose A. Zimbardo. Understanding The Lord of the Rings: The Best of Tolkien Criticism. 2004.
54. Christina Scull and Wayne G. Hammond. The J.R.R. Tolkien Companion and Guide. 2006-2017.
55. Tom Shippey. J.R.R. Tolkien: Author of the Century. 2000.
56. Tom Shippey. The Road to Middle-Earth: How J.R.R. Tolkien Created a New Mythology. 2003.
57. Farah Mendlesohn. The History of Fantasy. 2009.
58. Colin Manlove. The Fantasy Literature of England. 1999.

## ДОДАТКИ

### Додаток 1



Рис. 1.1 Сад земних насолод, Ієронімус Босх, 1500 - 1510 рр., Музей Прадо, Мадрид.



Рис. 1.2 «Страшний суд», Ієронімус Босх, 1480-1505 рр., Музей Гетті, Лос-Анджелес





Рис. 1.3 «Спокуса святого Антонія», Ієронімус Босх, приблизно 1495 р.,  
Музей Прадо, Мадрид



рис. 1.4 «Майстерня замаху казкового дроворуба», Річард Дадд, приблизно  
1855-1864рр., Бетлі-Летон Галері, Лондон



рис. 1.5 «Нічний кошмар», Йоганн Генріх Фюсслі, 1781 р., Державна картинна галерея, Дрезден



рис. 1.6 «Цариця фей Меб», Йоганн Генріх Фюсслі, 1785 р., Тейт Галерія, Лондон





рис. 1.7 «Прихід русалки в будинок рибалки», Йоганн Генріх Фюсслі, 1810 р., Державна картинна галерея, Кассель

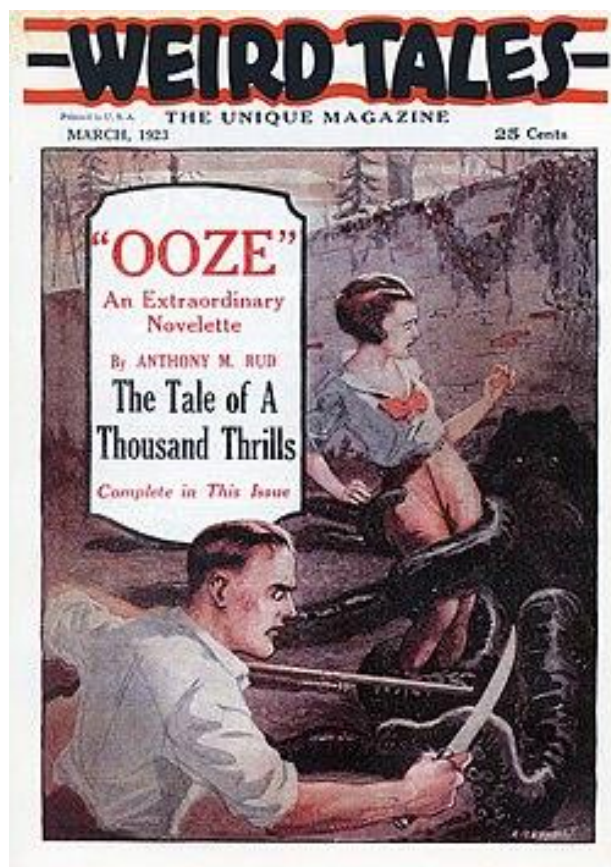


рис. 1.8 «Weird Tales», Обкладинка першого номера, 1923 р., США.



рис. 1.9 Ілюстрації до першого видання «Аліси в країні чудес» художника Джона Теніела Художник, 1865 р.



рис. 1.10 Епізод, у якому Більбо викрадає чашу зі скарбниці дракона, є прямим відсиланням до «Беовульфа» —ілюстрація Толкіна до трилогії «Хоббіт, або Туди і назад». 1937 р.





рис 1.11 «Грация і маленький принц», Майкл Паркес, 2011 р.



рис 1.12»Лебедине озеро», Майкл Паркес, 1998 р.



рис. 1.13 «Видіння в горах», Олег Шупляк, 2012 р., серія «Двовзори»  
(картини з подвійним змістом).



рис. 1.14 «Дика видра пташку схопила», Марія Приймаченко, 1987.





рис. 1.15 «В гостях у казки», Валентин Ракуненко



рис. 1.16 «Королева Рептилій», Олексій Кашперський, 2011 р.

## Дотаток 2

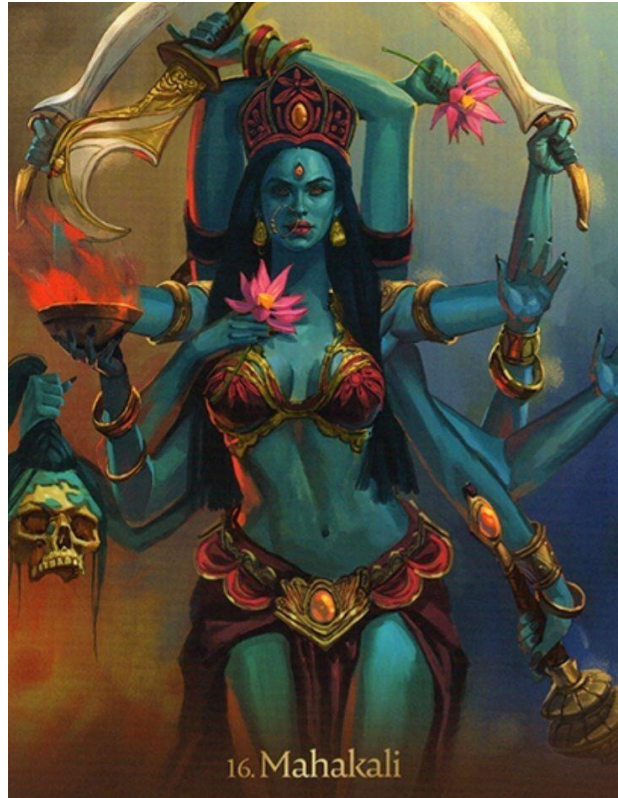


рис. 2.1 Індійське фентезі, із зображенням богині Макахалі



рис. 2.2 Набір книг Трилогія «Володар перснів» та «Гобіт»



### Додаток 3

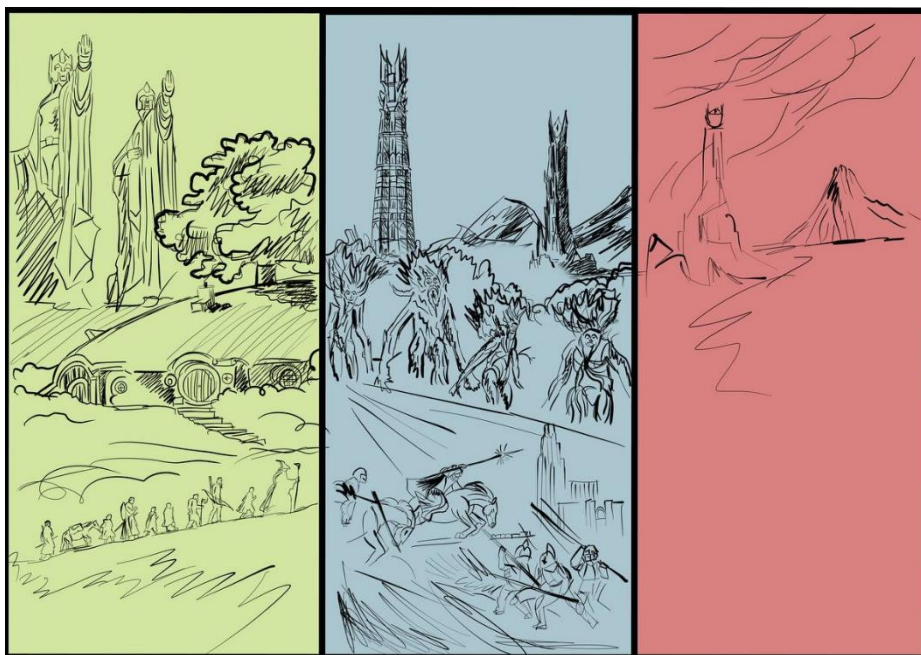


рис. 3.1 Пошукові ескізи до творчої роботи «ІЛЮСТРАЦІЇ ДО КНИГИ  
ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»

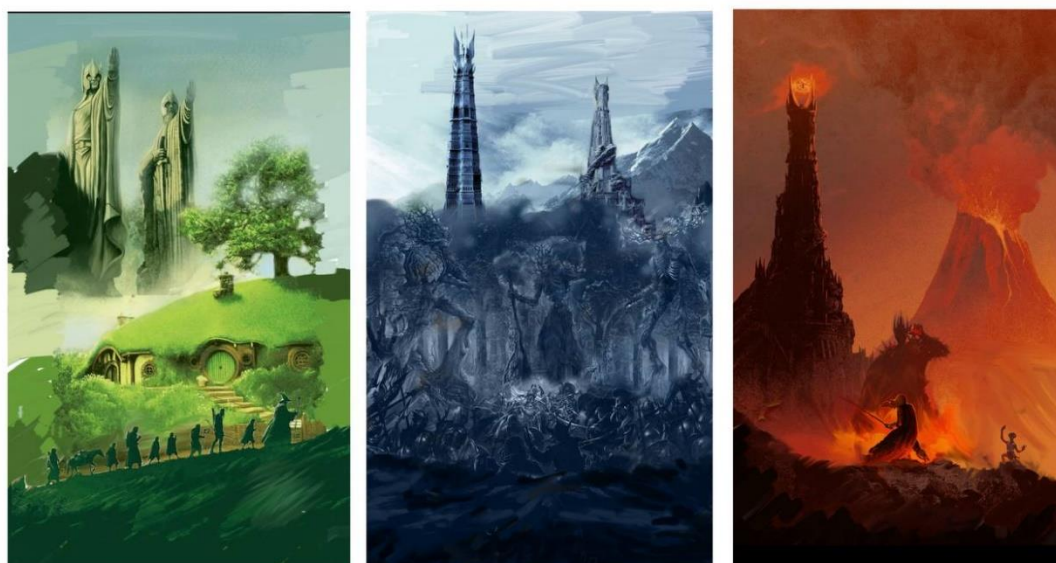


рис. 3.2 Пошукові ескізи до творчої роботи «ІЛЮСТРАЦІЇ ДО КНИГИ  
ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»

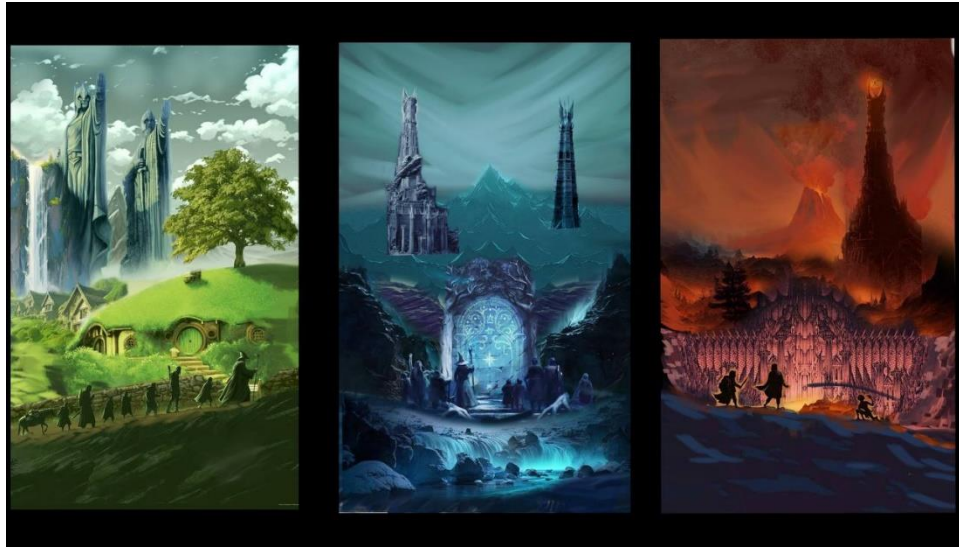


рис. 3.3 Пошукові ескізи до творчої роботи «ІЛЮСТРАЦІЇ ДО КНИГИ  
ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»

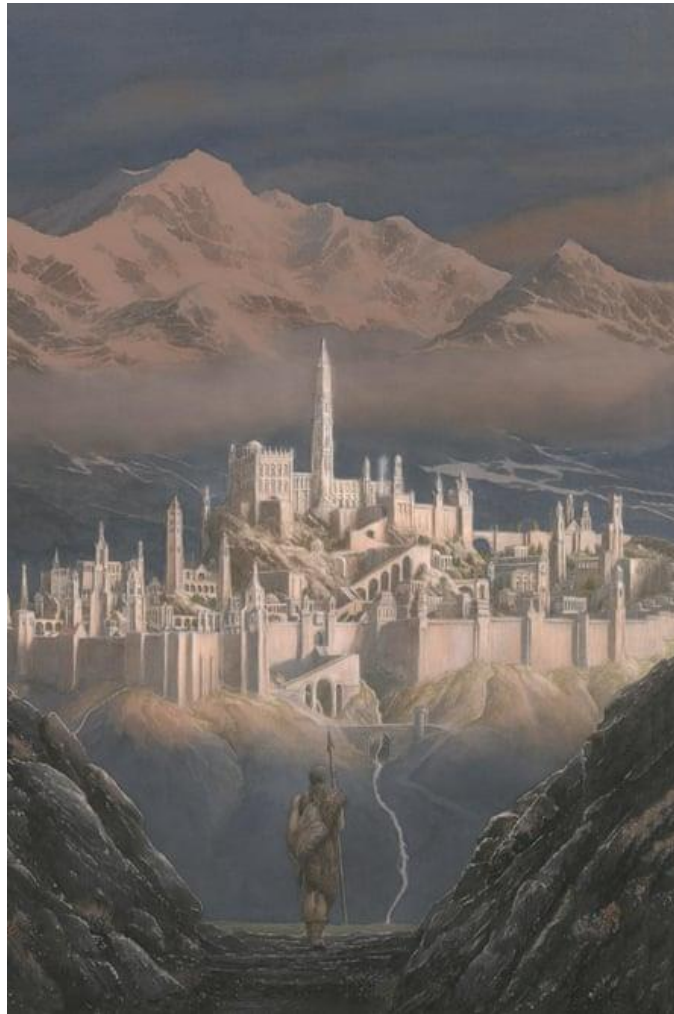


рис. 3.4 Зображення Алана Лі міста Гондолін.



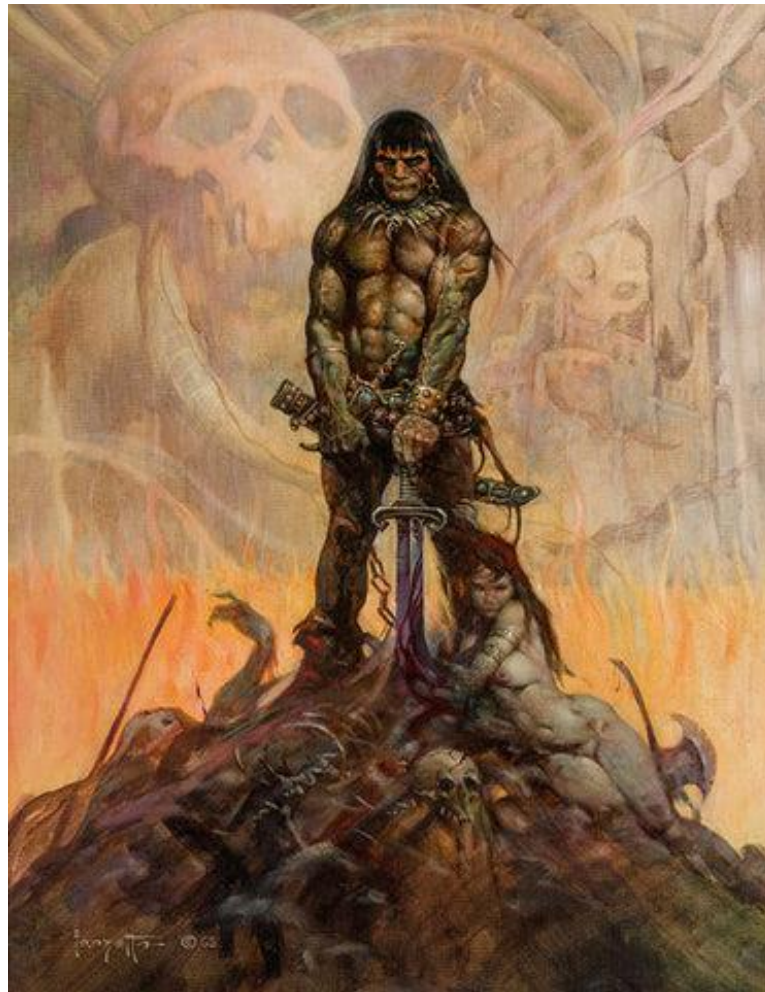


рис. 3.5 Френк Фразетта, "Конан-варвар"



рис. 3.5 Продовження пошуків композиційного вирішення для триптиху «ІЛЮСТРАЦІЇ ДО КНИГИ ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»

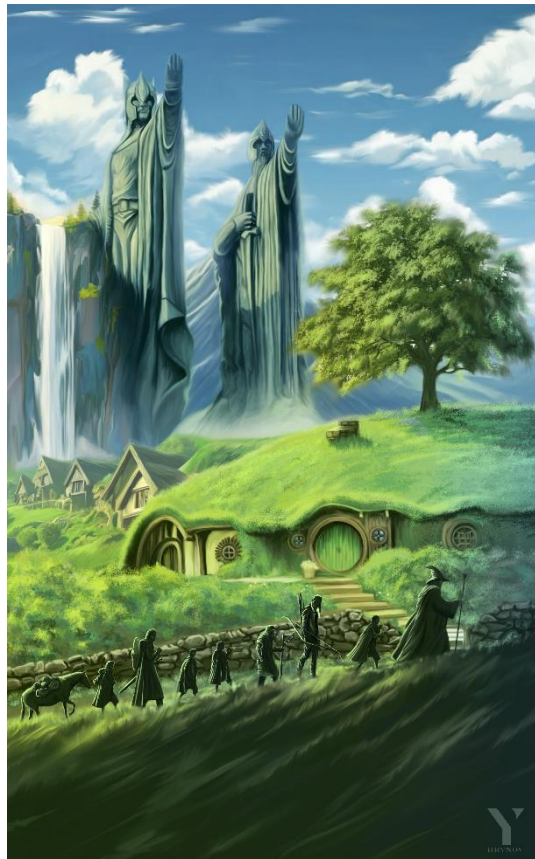


рис. 3.6 Гриньов Ю., Робота №1 "Братство персня".



рис. 3.7 Гриньов Ю., Робота №2 "Дві вежі".





рис. 3.8 Гриньов Ю., Робота №3 "Повернення короля".

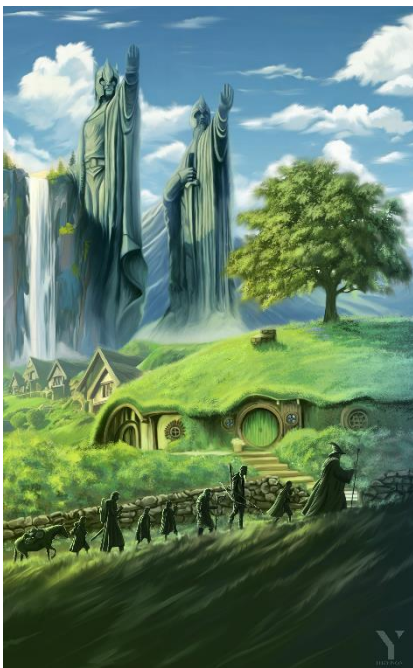


рис. 3.9 Гриньов Ю., триптих «ІЛЮСТРАЦІЇ ДО КНИГИ ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА  
«ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»