МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **КОНЦЕПТ-АРТ ВІЗУАЛЬНОГО ОБРАЗУ УКРАЇНИ МАЙБУТНЬОГО: КІБЕРПАНК**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0223-з-с2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Лисенко Катерина Олегівна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
к. пед. н. _____ Ганна БРЯНЦЕВА

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Запоріжжя

2026

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і психології*
Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *перший (бакалаврський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо– професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«_____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Лисенко Катерині Олегівні

1. Тема роботи:«Концепт-арт візуального образу України майбутнього: кіберпанк» науковий керівник роботи кандидат педагогічних наук Брянцева Г. В. затверджені наказом ЗНУ №1780-с від 08.12.25
2. Строк подання студентом роботи:18.05.2026
3. Вихідні дані до роботи: відсутні
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Особливості розробки концепт-арту. Розробка серії концепт-артів, що поєднують кіберпанк-естетику з елементами української культурної символіки.*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 13.09.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Вибір та призначення наукового керівника. Підготовка документів.*	*жовтень 2025*	
2	*Створення Mind Map. Вибір теми проєкту. Передпроєктне дослідження артбуку як виду мистецтва, аналіз аналогів. Підготовка чернетки теоретичного матеріалу.*	*жовтень – листопад 2025*	
3	*Розробка перших пошукових ілюстрацій.*	*грудень 2025*	
4	*Підготовка до презентації концепт– арту, завершення створення ілюстраційного матеріалу.*	*березень 2026*	
5	*Завершення створення проєкту. Підготовка презентації концепт– арту для передзахист*	*квітень 2026*	
6	*Попередній захист кваліфікаційної роботи на кафедрі.*	*травень 2026*	
7	*Усунення зауважень наукового керівника, доопрацювання проєкту, чистове оформлення документу.*	*травень 2026*	
8	*Проходження нормоконтролю.*	*травень 2026*	
9	*Отримання допуску до захисту. Подання всіх друкованих та електронних матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедру. Розміщення тексту роботи у репозитарії ЗНУ.*	*травень 2026*	
10	*Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.*	*травень 2026*	

Студент _____ *Катерина ЛИСЕНКО*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Ганна БРЯНЦЕВА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Лисенко К. О. Концепт– арт візуального образу України майбутнього: кіберпанк : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, доцент, к. пед. н. Брянцева Г. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 68 с.

UA : Робота викладена на 68 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 42 джерела. Об’єкт дослідження: концепт-арт як художній напрям. Предмет дослідження: репрезентація української культурної ідентичності засобами концепт-арту в кіберпанк-стилістиці. Мета дослідження: розробити серію концепт-артів, що поєднують кіберпанк-естетику з елементами української культурної символіки, формуючи унікальний образ України майбутнього.

Ключові слова: концепт-арт, кіберпанк, візуальна символіка, графічний дизайн, дизайн персонажів, традиційні орнаменти.

Lysenko K. O. Concept Art of the Visual Image of Future Ukraine: Cyberpunk : Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv., PhD. Assoc. prof. H. V. Briantseva Zaporizhzhia : ZNU, 2026. 68 p.

EN : The work consists of 68 pages of printed text. The bibliography includes 42 sources. Research object: concept art as an artistic genre. Research subject: the representation of Ukrainian cultural identity through concept art in the cyberpunk style. Research objective: to develop a series of concept art pieces that combine cyberpunk aesthetics with elements of Ukrainian cultural symbolism, creating a unique image of Ukraine’s future.

Key words: concept art, cyberpunk, visual symbolism, graphic design, character design, traditional ornamentation.

ЗМІСТ

ВСТУП..... 6

РОЗДІЛ І КОНЦЕПТ-АРТ І КІБЕРПАНК ЯК ЖАНРОВО-ЕСТЕТИЧНА СИСТЕМА СВІТОВОГО МИСТЕЦТВА..... 9

1.1 Концепт-арт та кіберпанк як художньо-естетична система: виникнення та еволюція.....9

1.2 Візуальна мова кіберпанку у кіно, анімації та відеоіграх.....15

1.3 Колірна мова та формальні ознаки кіберпанк-естетики..... 22

РОЗДІЛ ІІ УКРАЇНСЬКА ВІЗУАЛЬНА СИМВОЛІКА ЯК ОСНОВА ДЛЯ ФУТУРИСТИЧНОЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ..... 26

2.1 Традиційна українська орнаментика та її символічне значення..... 26

2.2 Роль візуальної символіки у формуванні національної ідентичності..... 31

2.3 Сучасні інтерпретації українських візуальних кодів у мистецтві та дизайні..... 37

РОЗДІЛ ІІІ РОЗРОБКА АВТОРСЬКОЇ СЕРІЇ КОНЦЕПТ-АРТІВ «УКРАЇНА МАЙБУТНЬОГО: КІБЕРПАНК»..... 41

3.1 Методологія створення концепт-арту..... 41

3.2 Розробка концепт-артів: синтез кіберпанку та української символіки.....44

3.3 Опис фінальних концепт-артів серії..... 50

ВИСНОВКИ.....60

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 62

ДОДАТКИ.....66

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасний культурний простір характеризується значним зростанням ролі візуального мистецтва в процесах формування та трансляції культурної національної ідентичності. Медіасередовище загострює запит на проявлення автентичності та пошук оригінальних художніх засобів здатних поєднати в собі сучасні тренди та національну культурну спадщину, та стає завданням номером одни для митців сучасності.

Україна – країна, яка переживає надзвичайно важкий період переосмислення власної ідентичності. В українському суспільстві починаючи з Революції гідності у 2013-2014 рр. та після повномасштабного вторгнення Росії в лютому 2022 року, настав неабиякий злам та початок свідомої роботи з осмислення та актуалізації національних культурних кодів. Візуальне мистецтво стає не тільки засобом художнього самовираження, але й інструментом збереження ідентичності. Цей контекст викликав потребу у нових художніх формах, які мають можливість поєднати в собі традицію й сучасність, минуле й майбутнє.

Кіберпанк як жанр сучасного мистецтва є одним з найвпізнаваніших візуальних феноменів. Від свого виникнення у 1980-х роках у творах Вільяма Гібсона та фільмі Рідлі Скота «Той, що біжить по лезу» жанр пройшов складну еволюцію, яка охопила кінематограф, відеоігри, анімацію, моду та дизайн. Сьогодні кіберпанк-естетика є глобально впізнаваною та актуальною, такі масштабні проєкти, як «Cyberpunk 2077» (2020 р.) та анімаційний серіал «Arcane» (2021 р.) зібрали сотні мільйонів глядачів та гравців по всьому світу, що підтверджує стійкий суспільний інтерес до жанру та його потужний потенціал.

З точки зору загального контексту, актуальність роботи зумовлена тим, що концепт-арт стверджується як самостійний художній напрям з власною технологією та критеріями якостями та є невід'ємною частиною створення візуального образу майбутнього в стилі кіберпанк. У сучасній ігровій індустрії

та анімації, концепт-арт є однією з основних частин без якої неможливе створення жодної великої гри чи анімаційного серіалу. Українська школа концепт-арту ще перебуває на стадії формування, що відкриває широкі можливості для дослідження та творчого пошуку.

У більш конкретному аспекті актуальність роботи зумовлюється відсутністю сформованої концептуальної мови українського кіберпанку як окремого напрямку у національному мистецтві. Не зважаючи на велику та багату культурну спадщину – орнаменти, предмети побуту, національну символіку, культуру, українські культурні коли досі залишаються недостатньо інтегрованими в культурний простір сучасної футуристичної візуалізації.

Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на зростаючий запит на автентичні національні візуальні наративи та вищевикладене зазначимо, що тема нашого дослідження в наступному формулюванні: «Концепт-арт візуального образу України майбутнього: кіберпанк» є актуальною.

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження – концепт-арт як художній напрям.

Предмет дослідження – репрезентація української культурної ідентичності засобами концепт-арту в кіберпанк-стилістиці.

Мета роботи – розробити серію концепт-артів, що поєднують кіберпанк-естетику з елементами української культурної символіки, формуючи унікальний образ України майбутнього.

Виходячи з формулювання об’єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Дослідити історію кіберпанку як жанру мистецтва – від літературних витоків до візуалізації в сучасних відеоіграх, анімації та кіно.
2. Проаналізувати характерні риси кіберпанку: колірні рішення, композиційні рішення, унікальні для цього жанру риси персонажів.

3. Вивчити українську традиційну символіку: орнаменти, національні вбрання, архітектуру.
4. Розробити серію концепт-артів у трьох напрямках: локація, головні персонажі та особисті речі.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 68 сторінок, 27 ілюстрацій, 42 – літературні джерела.

РОЗДІЛ І
КОНЦЕПТ-АРТ І КІБЕРПАНК ЯК ЖАНРОВО-ЕСТЕТИЧНА СИСТЕМА СВІТОВОГО МИСТЕЦТВА

1.1 Концепт-арт та кіберпанк як художньо-естетична система: виникнення та еволюція

Концепт-арт – це особливий вид візуального мистецтва, що слугує для попередньої візуалізації ідей у кіно, відеоіграх, анімації та інших медіа. На відміну від ілюстрації, яка зображує щось уже визначене й затверджене, концепт-арт існує у просторі можливостей: він досліджує варіанти, пропонує альтернативи та шукає найбільш виразне художнє рішення серед безлічі потенційних. Саме цей характер концепт-арту надає йому особливої художньої якості – це зображення потенціалу, творчого пошуку та відкритого питання, яке ще не отримало остаточної відповіді.

Термін «концепт-арт» вперше офіційно використали у Walt Disney Animation Studios ще у 1930-х роках, де художники створювали попередні зображення персонажів та локацій до початку виробництва. Навіть тоді стало зрозуміло, що без попередньої візуалізації складний творчий процес, у якому беруть участь десятки фахівців з різних галузей, був би неможливим: концепт-арт став спільною мовою, за допомогою якої режисери, аніматори, художники-постановники та технічні фахівці могли обговорювати світ, який ще не існував.

У своїй праці «The Art of Concept Design» дослідниця Робін Робертсон підкреслює, що концепт-арт – це не просто технічне завдання, а повноцінний художній процес. Найкращий концепт-арт має самостійну художню цінність незалежно від виробничого контексту, в якому він був створений: роботи Ральфа МакКваррі для «Зоряних війн» (див. рис. 1.1), Сіда Міда для «Блейд-Раннера» або Мебіуса для численних науково-фантастичних проектів є визнаними шедеврами графічного мистецтва, які виставляються в галереях та публікуються в окремих альбомах. Ця подвійність концепт-арту – бути одночасно як функціональним документом так і самостійним твором мистецтва,

і є його фундаментальною відмінністю від суто технічних проектних креслень або функціональних ілюстрацій. Концепт-художник завжди балансує між двома вимогами: з одного боку, зображення має бути достатньо конкретним та інформативним, щоб слугувати виробничим керівництвом, а з іншого боку воно має бути достатньо художньо виразним, щоб надихати всю команду та передавати головну ідею майбутньої роботи.



а б

Рисунок 1.1 – Ральф МакКворрі, концепт-арт до фільму «Зоряні війни» (1977)

Важливим аспектом концепт-арту як дисципліни є питання культурної специфіки та ідентичності митця. Довгий час індустрія концепт-арту була зосереджена переважно в американських та японських студіях, що призвело до домінування певних культурних кодів та візуальних конвенцій у цьому жанрі. Однак демократизація інструментів та глобалізація ринку праці поступово змінюють цю картину: сьогодні концепт-художники з України, Польщі, Бразилії, Індії та інших країн активно працюють у провідних міжнародних студіях, вкладаючи у свою роботу власну культурну перспективу. Дослідник Робін Робертсон підкреслює, що саме це культурне розмаїття є одним із найпотужніших ресурсів розвитку індустрії: художник, який виріс у певному культурному середовищі, сприймає форми, образи та рішення, які є принципово недоступними для людини з іншої культурної традиції.

Еволюція концепт-арту як дисципліни нерозривно пов’язана з розвитком індустрії розваг. У 1970-х і 1980-х роках, із появою масштабних голлівудських науково-фантастичних блокбастерів та перших комерційно успішних відеоігор,

попит на концепт-художників стрімко зріс – саме тоді ця дисципліна остаточно сформувалася як окрема творча спеціальність із власними стандартами, інструментами та критеріями якості. Концепт-арт та кіберпанк як жанр виявилися надзвичайно органічно пов'язаними: саме в кіберпанку концепт-арт отримав найбільший простір для розвитку, адже жанр вимагав створення принципово нових, неіснуючих світів з нуля.

Кіберпанк як окреме явище в мистецтві виник на перетині наукової фантастики, постмодернізму та технологічного прогресу у другій половині XX століття. Зародження жанру припадає на 1960-70-ті роки, коли письменники фантасти почали відходити від утопічних образів майбутнього до більш критичних сценаріїв технологічного розвитку. Ця тенденція була зумовлена загальними настроями того часу: розчарування у прогресивних ідеологіях, наслідками Вєтнамської війни та нафтовою кризою.

Варто виділити одного з попередників жанру Фліпа Кіндера Діка – американського письменника, який відомий за свої романи та оповідання, які заклали концептуальний та філософський фундамент для майбутнього кіберпанку як жанру. Його твори «Чи мріють андроїди про електричних овець?» (1968 р.), «Убік» (1969 р.), «Людина у високому замку» (1962 р.) порушили питання меж ідентичності та взаємодії людини з технологіями [1]. Дік був одним з перших в жанрі наукової фантастики, хто поставив питання: Де закінчується органічне та починається штучне? Чи може машина мати почуття та свідомість?

Сам же термін «кіберпанк» був введений письменником Брюсом Бетке у його однойменному оповіданні 1980 року. Однак широкого вжитку він набув завдяки редактору Гарднеру Дозуа, який активно використовував його у редакційних статтях для характеризування нового напрямку у науковій фантастиці. Термін гарно відображав дві складові жанру: «кібер» – кіберпростір, кіборги, мережі та технології, «панк» – маргінальність, опір системі та субкультурна енергія вулиці.

Справжній розквіт жанру припадає на публікацію роману Вільяма Гібсона

«Нейромант» у 1984 році – твору, що буквально заклав канонічну естетику та загальну ідеологію жанру [2]. Гібсон першим ввів концепцію кіберпростору – тривимірного інформаційного середовища в якому хакери подорожують за допомогою нейроінтерфейсів. Публікація цього роману справила грандіозний культурний вплив, Гібсон здобув водночас премії Небула, Гюго та Філіпа Дика [3]. Ключова ідеологія жанру описується формулою: висока технологія – низький рівень життя. Світ майбутнього в якому технології не вирішують соціальні проблеми суспільства, а тільки поглиблюють між класову нерівність. Світ поділяється на корпоративну еліту та незадоволені маси, які знаходяться в режимі виживання. Характерними рисами кіберпанку є скептицизм, щодо корпоративної влади, антиавторитаризм та трансгуманіцзм [4]. Жанр кіберпанк є потужною соціальної критикою в обгортці футуризму, він попереджає нас про наслідки некерованого технічного прогресу та концентрації влади.

Також одну з важливих ролей у становленні цього жанру відіграли й візуальні джерела. До прикладу у 1975 році художник Жаном Жіро, відомим під псевдонімом Мебіус у співпраці з Деном О'Беннoном створив комікс під назвою «Довге завтра» (див. рис. 1.2) опублікований у французькому журналі «Metal Hurlant» [5].

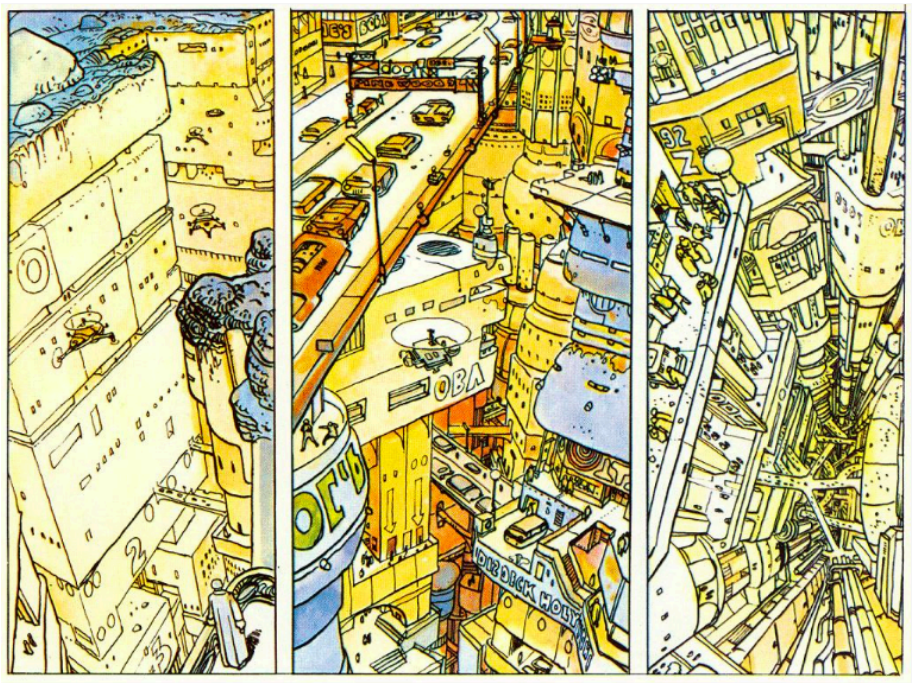


Рисунок 1.2 – Мебіус, «Довге завтра» (1975)

Комікс поєднав у собі впливи нуар-кіно та наукової фантастики. Вільям Гібсон сам відкрито зазначав вплив ілюстрацій Мебіуса на «Нейромант», що є показовим фактом того, що кіберпанк з самого початку формувався на перетині літературного та візуального мистецтва.

Наприкінці 1980 – початку 1990-х років кіберпанк пройшов через декілька хвиль еволюції. «Кіберпанк-рух» вміщує Вільяма Гібсона, Брюса Стерлінга, Пет Кедіган та інших авторів, а маніфестом цього руху стала антологія «Mirrorshades» (1986 р.) Брюса Стерлінга [6]. Другою хвилею можна вважати розширення жанру за межі літератури та проникнення у музику, моду та дизайн. Третя хвиля це сучасний кіберпанк XXI століття, що проявляється у поверненні до витоків, переосмислення жанру в контексті сучасних наукових досягнень. Штучний інтелект, соціальні мережі та монополізація інтернету зробили антиутопічні сценарії Гібсона та Стерлінга не фантастикою, а повноцінним прогнозом, що переродився в реальність. Разом з цим відбувається персоналізація кіберпанку, митці з різних країн адаптують жанрову естетику до власного культурного контексту [7]. Афрофутуризм, Східноєвропейський кіберпанк – ці напрямки демонструють нам, що жанр відкритий до різноманітних культурних інтерпретацій. Особливе місце посідає взаємодія кіберпанку з японською культурою. Після економічного буму та технологічної революції у 1980-х роках в Японії, японська культура стала яскравим відображенням кіберпанк-естетики. Митці які збагатили жанр буддисько-синтоїстською філософією, ставленням до природи та технології, дали цьому напрямку культурну перевагу над американським першопрохідним поглядом.

Важливою рисою кіберпанку сучасності є розширення географії. Якщо на початку жанр був переважно американо-японський, то наразі сучасний кіберпанк охоплює значно ширший культурний простір. Індійський кіберпанк ,що відображає Мумбаї та технологічні хабу у футуристичному ключі, латиноамериканський футуризм, африканський футуризм – демонструють нам, що жанр здатний адаптуватися під будь-який культурний контекст, при цьому зберігаючи свої головні риси та ідеологію. Саме в цьому контексті виникає

український кіберпанк, як закономірний внесок і міжнародну культурну розмову.

Необхідно зазначити, що еволюція кіберпанку нерозривно пов'язані з технологічним прогресом у сфері візуального мистецтва та дизайну. Поява у 1990-х роках графічних редакторів та спеціалізованих програм для моделювання та текстурування, а згодом – нейромереж та генеративного мистецтва суттєво вивела концепт-арт на новий рівень. Сучасні концепт-арт ілюстратору мають в своєму розпорядженні інструменти про які митці першого покоління жанру могли лише мріяти, що відкриває нові можливості до художнього дослідження, а також ставить питання про автентичність та роль людської творчості в епоху автоматизації та розвитку штучного інтелекту. Можна сказати, що кіберпанк не застарів з часом, а навпаки виявився провидницьким у багатьох напрямках.

Окрім технологічного аспекту, важливо врахувати ідеологічну еволюцію жанру – перехід від «класичного» до «пост-кіберпанку». Якщо твори першої хвилі (Гібсон, Стерлінг) зосереджуються переважно на похмурих, безнадійних антиутопіях, то посткіберпанк 1990-х – 2000-х років пропонує більш нюансовану перспективу: технологія може слугувати не лише інструментом гноблення, а й звільнення. Персонажі посткіберпанку активно шукають способи використання технологій для побудови кращого суспільства. Не менш важливим є зв’язок кіберпанку з постмодерністською теорією та культурою. Характерні постмодерністські прийоми – іронія, інтертекстуальність та змішування жанрів і культурних кодів – є невід’ємними складовими кіберпанку як жанру. У своїй праці дослідниця Д. Кавалларо наголошує, що цей жанр навмисно цитує та деконструює попередні твори наукової фантастики, фільм-нуар та популярної культури, тим самим демонструючи типову постмодерністську чутливість. Ця властива жанру відкритість до цитування та переосмислення є фундаментальною основою його культурної локалізації: кіберпанк у своїй суті є колажем, і введення нових культурних кодів – зокрема українських – є не порушенням, а органічним продовженням його жанрової

логіки.

Варто також відзначити взаємодію між кіберпанком та постколоніальною теорією. У своєму аналізі афрофутуризму вчений М. Дерріда наголошує, що культурні спільноти, маргіналізовані в рамках традиційного канону наукової фантастики, мають повне право створювати власні версії жанру, в яких вони є центром, а не периферією. Український кіберпанк є яскравим прикладом саме такого жесту: він ставить українську культуру в центр футуристичного всесвіту, відкидаючи роль екзотичного тла для американських чи японських наративів. У контексті збройної агресії проти України цей жест набуває додаткового соціально-політичного виміру – утвердження присутності та майбутнього у глобальному культурному діалозі.

Таким чином, кіберпанк еволюціонував від локального американо-японського літературного руху до глобальної мультимедійної естетики, здатної адаптуватися до будь-якого культурного контексту. Жанр зберіг свою актуальність, оскільки реальність XXI століття виявилася ближчою до його антиутопічних прогнозів, ніж до утопій попередніх поколінь. Поява українського кіберпанку є природним результатом цього процесу глобалізації жанру – свідченням того, що кіберпанкова естетика є живою, відкритою системою, здатною до нескінченного діалогу з різними культурними традиціями.

1.2 Візуальна мова кіберпанку у кіно, анімації та відеоіграх

Перехід кіберпанку з літературного в візуальний простір відбувся передусім завдяки кінематографу. Культовий фільм Рідлі Скота «Той, що біжить по лезу» (1982 р.) став першим візуальним втіленням кіберпанк естетики та заклав канонічний фундамент: неонові вивіски, дощови види мегаполісу, поєднання футуризма з занепадом [8]. Цей фільм базувався на романі Філіпа Дика та ввів у масову культуру образ нуар-міста майбутнього, де неоново-дощова атмосфера є метафорою до морального занепаду суспільства (див. рис. 1.3).



Рисунок 1.3 – Рідлі Скот, «Той, що біжить по лезу» (1982)

Фільм «Той, що біжить по лезу» заклав декілька базових елементів кіберпанк візуалізації, що закріпилися як стандарти жанру. Першим є вертикаль міста – корпоративні хмарочоси які протиставлені брудним вулицям нижніх рівнів. Другим – велика кількість реклами та медіа: гігантські голографічні білборди, наче спонукають нас до втечі від реальності. Третім є, мультикультурність – змішані мови, традиції та культурні коди. Всі ці елементи стали обов'язковими характеристиками жанру у всіх наступних поколіннях кіберпанк творів.

В цей самий час потужного розвитку набув розвиток кіберпанк естетики в японській анімації. Яскравим прикладом того часу, є аніме-фільм «Акіра» (1988 р.) режисера Кацухіро Отомо, Британський кіноінститут описує його як наріжний камінь кіберпанк жанру та ставить його в одну лінію з «Той, що біжить по лезу» та «Нейромантом» [9]. «Акіра» вражав технічною досконалістю анімації, на його виробництво було витрачено понад два мільярди єн та задіяно близько 160 000 кадрів, що було рекордом того часу [10]. Художня мова цього аніме-фільму розширила жанр у кількох напрямках: він ввів постапокаліптичний наратив – Нео Токіо виростає на руїнах попереднього

міста, тематичну глибину – питання про межі людської свідомості та небезпеку неконтрольованих сил та заклав канони кіберпанк персонажу – підліток на потужному мотоциклі, вуличні банди, корумповані чиновники як типові актори жанру.

Також не менш важливим для формування візуального образу жанру став фільм «Привид у броні» (1995 р.) режисера Мамору Осії. Він вплинув дуже на багатьох режисерів, серед них були і брати Вачовскі які надихалися ним при створенні всесвітньо відомого фільму «Матриця» (1999 р.) та її продовжень [11]. Анімаційний фільм Осії підняв важливі питання про проблеми свідомості та ідентичності в цифрову епоху. Його головний персонаж – майор Мотоко Кусанагі, повністю кіборгізований поліцейський, розмірковує над тим, що саме робить людину людиною, якщо тіло повністю замінене механічним аналогом.

У 2000-х роках кіберпанк естетика отримала неабиякий розвиток в сфері відеоігор, що дало змогу залучити прихильність молодої аудиторії до жанру. Серія ігор Deus Ex (2000-2016 р.) заклала фундамент для жанру кіберпанк в іграх: антагоністи-корпорації, повсюди системи стеження та відкритий світ з варіативними рішеннями. Гравець має можливість проживати досвід кіберпанк героя, що є унікальним медіа ефектом, недосяжним для кіно чи літератури.

Наймасштабнішим та найпопулярнішим кіберпанк проектом XXI століття стала гра під назвою «Cyberpunk 2077» від компанії CD Projekt Red. Місто в якому розгортаються події – Найт-Сіті є одним з найдетальніше опрацьованим кіберпанк середовищем в історії жанру. Концепт-арт відіграв ключову роль у візуалізації та передачі атмосфери цієї гри: ілюстратори строли цілу бібліотеку референсних зображень та стайлгайдів для кожного з районів міста, кожен з них має власний соціальний характер та архітектурну мову.

Також варто відзначити анімаційний серіал «Arcane» (2021 р.), який був створений студією Fortiche Production на замовлення Riot Games та продемонстрував нам новітній вектор розвитку кіберпанк естетики. Цей серіал поєднав у собі стімпанкові та кіберпанкові елементи в оригінальному авторському стилі, що наче поєднав у собі живопис, анімацію та 3D-

моделювання (див. рис. 1.4). Він здобув девять премій Emmy та полюбився глядачам з першого кадру, ставши прикладом того, як кіберпанк естетика здатна інтегруватися у різні культурні контексти та мати породжувати по-справжньому оригінальні художні рішення [13].



Рисунок 1.4 – Riot Games, серіал «Arcane» (2021)

Кожен з засобів приносить у жанр кіберпанку передає свою унікальну художню мову. Кіно – використовує прийому монтажу, освітлення, акторської гри та звукового оформлення для створення атмосфери. Анімація – додає необмежені можливості для візуалізації кіберпростору, а відеоігри в свою чергу вводять нас у вимір інтерактивності – гравець наче сам проживає кіберпанк, а не лише спостерігає за ним. Концепт-арт виступає спільною мовою між усіма цими напрямами, він водночас є автономним художнім твором та технічним документом, що забезпечує комунікацію між фахівцями з різних відділів виробничого процесу.

Не можна не помітити вплив кіберпанку на архітектуру та дизайн реального середовища. Наприклад, такі реальні міста як Токіо, Гонконг, Сеул та Шанхай, своїм виглядом нагадують кіберпанк декорації і це є не випадковістю, адже митці надихалися цими містами, а потім ці міста продовжували розвиватися все більш схожими на кіберпанк фантазії. Це явище зворотнього впливу мистецтва на реальність є унікальним для кіберпанку та свідчить про

його культурну силу. Українські міста, насамперед Запоріжжя з його поєднанням радянської та пострадянської забудови, також несуть в собі потенціал для кіберпанк інтерпретації.

Сучасні технологічні можливості кардинально розширили спектр інструментів для створення та споживання контенту в стилі кіберпанк. Поява доступних інструментів реального часу – Unreal Engine 5 та Unity – дозволяє навіть невеликим командам створювати фотореалістичні кіберпанк-середовища, для яких ще десять років тому були потрібні ресурси великих студій. Технологія трасування променів, яка імітує фізично точну поведінку світла, особливо органічно вписалася в естетику кіберпанку: саме ця технологія дозволяє створювати характерні відблиски неону на мокрому асфальті, глибину нічних тіней та мерехтіння голографічних проекцій – все це є невід'ємними елементами впізнаваності жанру. Ці інструменти значно знизили технічні бар'єри для створення кіберпанк контенту, відкривши жанр для незалежних творців та невеликих студій з усього світу – зокрема з України. Показово, що українські ігрові студії (GSC Game World, Frogwares) вже демонструють здатність створювати конкурентоспроможний контент на міжнародному рівні, і український кіберпанк є логічним напрямком для подальшого розвитку цієї галузі.

Водночас у сфері процедурного генерування середовища відбувається революція. Алгоритмічні інструменти, такі як Houdini та SpeedTree, дозволяють генерувати нескінченно різноманітні міста в стилі кіберпанк з унікальною архітектурою в кожному районі, не вимагаючи ручної художньої праці. Водночас це порушує нові питання: якщо місто генерується алгоритмом, чи несе воно культурну ідентичність? Саме тут роль концепт-художника набуває нового значення і він встановлює культурні та естетичні параметри, в межах яких працює алгоритм, стаючи не виконавцем, а будівельником правил. Для українського кіберпанку це має фундаментальне значення: автоматично згенероване місто не буде українським без свідомого втручання художника,

який вбудовує в систему правильні архітектурні форми, орнаментальні візерунки та типографічні рішення.

Технології доповненої та віртуальної реальності AR та VR мають особливе значення для розвитку кіберпанку. Тоді як традиційні медіа – кіно, аніме та ігри представляють всесвіт кіберпанку як щось зовнішнє, VR дозволяє буквально опинитися всередині кіберпанку: учасник VR-досвіду справді стоїть під неоновими вивісками мегаполісу, чує навколо гул міста та на власні очі відчуває масштаби хмарочосів. Дослідник Скотт Бакатман аналізує це явище і зазначає, що VR реалізує центральну мрію кіберпанку про злиття людини та цифрового середовища повніше, ніж будь-який попередній засіб. Межа між реальним та кіберпанком буквально стирається – і це не лише технічне досягнення, а й художнє та філософське явище, що продовжує центральні теми жанру.

Технології AR, у свою чергу, відкривають ще більш провокативну можливість: накладення кіберпанкової естетики на реальний міський простір. Уявіть: через екран смартфона звичайна вулиця в Запоріжжі з її характерною радянською архітектурою та пострадянськими вивісками перетворюється на український кіберпанк – кіберімпланти у перехожих, кириличні голографічні рекламні банери, неонові вивіски над знайомими магазинами. Таке поєднання реального та вигаданого є сутністю кіберпанківської ідеї взаємопроникнення фізичного та цифрового просторів. Для цієї серії такий напрямок є перспективним: концепт-арт локацій міг би слугувати основою для AR-фільтрів, які буквально накладали би український кіберпанк на реальні міські пейзажі.

Особливої уваги заслуговує роль соціальних мереж та стрімінгових платформ як принципово нових середовищ для поширення кіберпанківської естетики. TikTok, Instagram та YouTube стали платформами, де контент у стилі кіберпанк поширюється у форматах, що кардинально відрізняються від традиційних. Короткі відео з атмосферою кіберпанку, таймлапс-відео нічних міст під музику у стилі синтвейв, плейлисти у стилі ло-фай кіберпанк із відповідними візуальними елементами – все це формує масову аудиторію, яка

споживає цей жанр у нових форматах, не вимагаючи від неї занурення у повнометражні твори. Дослідник Мартін Лістер підкреслює, що така фрагментація споживання не руйнує жанр, а, навпаки, розширює його аудиторію та породжує нові форми творчості та переосмислення фанатів. Варто зазначити, що саме через ці платформи жанр найактивніше локалізується: митці з різних країн публікують власні кіберпанкові інтерпретації своїх міст, формуючи децентралізований та глобальний кіберпанк, у якому є місце й для українського кіберпанку.

Для цієї серії робіт це означає, що публікація на ArtStation – лише один із багатьох можливих каналів поширення, поряд з Instagram, Behance та іншими платформами візуального контенту. Кожна платформа вимагає власного підходу до презентації: ArtStation орієнтована на професійну аудиторію концепт-художників і цінує технічну якість та концептуальну глибину, Instagram в свою чергу призначений для ширшої аудиторії й вимагає візуально яскравих мініатюр та лаконічних підписів, TikTok пропонує динамічний відеоформат, такий як таймлапс– відео творчого процесу або порівняння до/після ескізу та остаточного рендерингу. Розуміння цих специфічних для платформ характеристик є важливою складовою стратегії просування серії художника та розвитку українського кіберпанку як впізнаваного художнього руху.

Нарешті, варто детально розглянути феномен інтермедійної синергії у сучасному кіберпанку: найуспішніші проекти сьогодні існують одночасно у різних медіа, взаємно підсилюючи одне одного. Серіал «Arcane» вийшов як спін-офф відеоігри League of Legends і став самостійним культурним феноменом, породивши нову хвилю створеного фанатами концепт-арту, косплею та навіть академічних досліджень. «Cyberpunk 2077» породив аніме–серіал «Edgerunners», комікси та настільні рольові ігри – кожна з яких розширює спільний всесвіт у межах власної медіалогіки, залучаючи нову аудиторію та збагачуючи загальну культурну екосистему жанру. Дослідник Роланд Робертсон наголошує, що концепт-арт слугує сполучною ланкою між усіма цими медіа: він встановлює єдину візуальну мову, яку кожне медіа потім

реалізує своїми засобами. Саме цей принцип лежить в основі серії автора – він слугує концептуальним ядром потенційного всесвіту українського кіберпанку, який у майбутньому міг би розгортатися у відеоіграх, анімаційних серіалах, коміксах та доповненій реальності, зберігаючи при цьому єдину культурну ідентичність.

1.3 Колірна мова та формальні ознаки кіберпанк-естетики

Кіберпанк має чітко впізнавану візуальну мову, що сформувалася впродовж десятиліть і має в собі кілька ключових принципів. Аналіз досліджень з теорії кіберпанку дозволяє виявити нам основні системні ознаки жанру, які є незмінними від культурного контексту. Один з провідних дослідників Марк Джонсон виділяє три окремі маркери кіберпанк естетики, а саме: колір (яскраві неонові відтінки на темному фоні), простір (темні урбаністичні середовища з вертикальною структурою) та технології (інтеграція цифрових пристроїв у тіло та побут людини) [15].

Колірна гама кіберпанку є однією з найвпізнаваніших у масовій культурі. Вона побудована на принципі яскравого контрасту: глибокий темний фон – майже чорний або глибокий синій та яскраві неонові вкраплення. Найбільш характерними для кіберпанку є відтінки синього, фіолетового, рожевого та зеленого кольорів [16]. Ці кольори несуть в собі не тільки естетику, але й більш глибоке значення: темрява як символ занепаду та небезпеки, а неон – ілюзорне добро технологій, яке маскує темряву, але не прибирає її.

Також особливу роль у колористиці кіберпанку відіграє контраст між теплим і холодним. Теплі кольори – помаранчевий, жовтий, золотий – є аналогом людського, живого та органічного. Холодні кольори в свою чергу – синій, фіолетовий, зелений – асоціюються з технологіями, цифровими системами та корпоративною холодністю. Взаємодія між цими кольорами в зображенні передає внутрішній конфлікт кіберпанку між людиною та технологією [17].

Щодо архітектурного простору кіберпанку ми можемо відмітити, що вона характеризується вертикальною забудовою та щільністю. Корпоративні хмарочоси наче тягнуться до найбільших висот, хоча в той саме час ніжні рівні міста занурені у темряву і хаос. Цей принцип вертикальної забудови має в собі приховане значення та є метафорою соціальної нерівності, чим ти вище тим більше в тебе значущості та привілеїв у суспільстві. Сміливі кольори, гості кути та поєднання різних епох – модернізм, конструктивізм та постіндустріальна естетика створюють відчуття характерної кіберпанк атмосфери [17].

Одним з важливих елементів є типографіка та шрифтове середовище кіберпанк простору. Аналізуючи ми можемо побачити, що в кіберпанк середовищі використовуються різноманітні шрифти, серед них: футуристичні монопросторові шрифти, японські, китайські та корейські ієрогліфи [18]. Типографіка в кіберпанку є не просто стилістичним рішенням, а й несе в собі мету локалізувати кіберпанк простір, роблячи його впізнаваним у певній культурі.

Дизайн персонажів в кіберпанку базується на концепції тілесної модифікації як маркера особистості. Кіборгизовані тіла, протези, нейроімпланти та підшкірні пристрої є показниками класового та культурного становища персонажа. [19] Якість та естетика імплантів відображає фінансове становище персонажа, а їх розміщення та кастомізація – культурні особливості, що можна сказати і про вибір одягу. В кіберпанку традиційний одяг часто поєднує в собі елементи різних культур та епох, формуючи характерний футуристичний стиль, що є можливістю для інтеграції традиційного українського костюму.

Освітлення заслуговує на особливу увагу як самостійний художній елемент естетики кіберпанку, що виходить за межі суто колористичного аналізу. На відміну від більшості художніх напрямків, де світло слугує інструментом для формування форми, у кіберпанку воно набуває власного значення. Джерело, природа та колір світла є художніми образами: яскраво освітлені верхні яруси корпоративних хмарочосів та похмурий сутінок на нижніх рівнях вулиць – це не просто реалістичне зображення міста вночі, а чітка соціальна карта: доступ до

світла є привілеєм, тоді як темрява – ознакою маргінальності. Саме тому освітлення є одним із ключових інструментів у серії художника: різкий контраст між освітленими та затемненими ділянками підкреслює архітектурні форми та створює атмосферу, характерну для кіберпанку.

Неонове освітлення є напевно найбільш впізнаваним візуальним маркером жанру і функціонує принципово інакше, ніж природне або звичайне електричне світло. Воно не освітлює простір у традиційному розумінні, а скоріше фарбує його кольором, створюючи навколо себе ауру насиченого, майже фізично відчутного сяйва. Дослідник Даніеля Кавалларо підкреслює, що неонове світло в кіберпанку є метафорою самої природи реклами та корпоративної культури: воно привертає увагу й обіцяє задоволення, але водночас є штучним і байдужим до людини, що стоїть під ним. Саме тому персонажів кіберпанку так часто зображують у характерному неоновому світлі – це освітлення одночасно робить їх видимими та підкреслює їхню самотність у величезному, байдужому місті.

Не менш важливим є феномен відбиття в образах кіберпанку. Мокрий асфальт, що відбиває неонові вивіски, дзеркальні поверхні хмарочосів, що примножують вогні міста та калюжі, що виступають дзеркалами нічного неба – усі ці прийоми є характерними для жанру та виконують важливу художню та смислову функцію. У жанрі, де ключовим питанням є природа реальності та межа між реальним і штучним, подвоєний, відбитий простір стає філософським коментарем до цієї проблеми.

Хоча музичний вимір кіберпанку не є безпосереднім предметом цього дослідження, але варто зазначити, що він відіграє важливу роль у формуванні загальної атмосфери жанру. Традиційно це електронна музика – від синтвейну до техно та драм-н-бейсу, є невід'ємною супровідною частиною кіберпанк естетики. Ця музика несе в собі той самий конфлікт між теплим та холодним, між людським та технологічним. Для локалізації під українську атмосферу було б використано електронні текстури у поєднанні з традиційними українськими інструментами: сопілкою, бандурою та характерними ладами та ритмічними структурами фольклорної традиції.

З усього вищезазначеного у першому розділі, ми можемо зробити висновок, що кіберпанк є складною мультидисциплінарною естетичною системою, що сформувалася на перетині літератури, кіно, анімації та відеоігор та має чітко визначені, але водночас відкриті для інтерпретації ознаки. Колірна гама, архітектурний простір, типографіка та дизайн персонажів цього жанру є водночас усталеними правилами та гнучкими інструментами, що допускають локалізацію в різних культурних контекстах. Це і є головною умовою для можливості авторської україінізації жанру кіберпанку та висновком, що підводить нас до наступного розділу дослідження.

РОЗДІЛ ІІ
УКРАЇНСЬКА ВІЗУАЛЬНА СИМВОЛІКА ЯК ОСНОВА ДЛЯ ФУТУРИСТИЧНОЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ

2.1 Традиційна українська орнаментика та її символічне значення

Українська візуальна культура формувалася впродовж тисячоліть і є однією з найбагатших орнаментальних традицій Європи. Її витоки сягають доісторичної епохи: орнаментальні мотиви фіксуються ще в трипільській культурі (IV-III тис. до н.е.), де геометричні символи несли сакральне та космологічне значення. Трипільська кераміка, розписана складними спіральними, меандровими та зооморфічними орнаментами, свідчить про розвинену систему символічного мислення, що заклала основи для подальшого розвитку всієї давньоукраїнської декоративної традиції [20].

Трипільський орнамент є надзвичайно цікавим об'єктом для художнього переосмислення у кіберпанк контексті. Його характерні елементи: спіраль, меандр, ромб, кола та концентричні криві – мають разючу схожість з деякими елементами кіберпанк естетики – технологічними мікросхемами та інтерфейсними паттернами (див. рис. 2.1). Саме в цій точці відбувається природній перетин між технологіями та культурою.



Рисунок 2.1 – Трипільський орнамент

Також центральне місце в українській культурі посідає вишиванка – традиційна вишита сорочка, що є одним з найвпізнаваніших символів України в світі. Можемо зазначити, що українська культура формувалася під впливом різних народів та культур, ввібравши в себе художні елементи багатьох традицій, але зберігаючи при цьому власну індивідуальну самобутність [21]. Вишиванка є яскравим прикладом цього, де кожен вишитий символ має своє значення та регіональну специфіку. Орнаменти у вишиванці надзвичайно різноманітні. Це можуть бути геометричні орнаменти – ромб, зірка, хрест, які мають найдавніше походження та пов'язані з дохристиянськими космологічними уявленнями. Чи це можуть бути рослинні орнаменти – виноград, хміль, дерево життя, калина, які несуть символику родючості та зв'язку поколінь. Зооморфні мотиви – коники, голуби, також мають в собі конкретне символічне значення [22]. Саме ця смислова насиченість робить українську орнаментику надзвичайно цінною та цікавою для художнього переосмислення.

Колірна символіка вишиванки є самостійною знаковою системою. Червоний колір – колір сонця, вогню, крові та любові – є найпоширенішим у вишивці Центральної України. Чорний – колір землі та родючості – часто поєднується з червоним, утворюючи характерну двоколірну гаму. Синій і зелений – кольори неба та природи – домінують у вишивці Полісся. Жовтий і золотий символізують пшеницю та достаток [23]. Ця колірна система є потужним ресурсом для художнього переосмислення: поєднання традиційної червоно-чорної гами з кіберпанк-неоном може дати несподівано органічний синтез.

Вишиванка як культурний національний символ набула особливого значення в контексті боротьби за національну ідентичність. У радянський період коли національна культурра України систематично придушувалася, вишита сорочка стала наче кодом до культурного спротиву та збереження ідентичності. Після 2014 та 2022 років вишиванка переживає справжній ренесанс, зявляючись у нових контекстах: від вуличної мови до цифрового

мистецтва, що відроджує її використання не лише для святкування національних свят, але й повсякденні. Це є гарним прикладом для нас як традиційний символ культури може трансформуватися та адаптовуватися під реалії сьогодення (див. рис. 2.2).



Рисунок 2.2 - Etnodim, сучасний дизайн вишиванки (2025)

Окремою та надзвичайно самобутнім напрямом в українському мистецтві орнаменту є Петриківський розпис – народний декоративний живопис, що походить родом з села Петриківка на Дніпропетровщині та у 2013 році внесений до Репрезентативного списку нематеріальної культурної спадщини людства ЮНЕСКО [24]. Художня особливість Петриківського розпису базується на декількох принципах, а саме: динамічна та ритмічно організована композиція, яскрава звучна кольорова палітра з домінуванням червоного, помаранчевого, жовтого та чорного кольорів, безмежна фантазія у зображенні квітів, листя та птахів [25]. Колірна палітра петриківського розпису несе в собі глибоке гуманістичне послання, яке є особливо цінним у контексті естетики кіберпанку. Якщо кіберпанк традиційно протиставляє холодні, технологічні кольори теплій людяності, то петриківський розпис є художнім втіленням саме цього людського, органічного елементу: його насичені червоні та помаранчеві

відтінки – це кольори вогню та живого тепла, зелений – колір природи та зростання, а чорний – колір землі, що дарує життя (див. рис. 2.3).



Рисунок 2.3 – Петриківський розпис

У всесвіті кіберпанку, де людина ризикує розчинитися в технологічному середовищі та втратити власну ідентичність, поява петриківських мотивів може стати художнім підтвердженням незнищенності людського духу та культурної пам’яті. У цьому контексті традиційний живопис функціонує не як архаїчний елемент, а як візуальний опір дегуманізації – нагадування про те, що за тілом кіборга та цифровим інтерфейсом ховається жива людина зі своїми коренями, традиціями та теплом.

Феномен писанкарства – мистецтва розпису яєць, також варто розглянути як важливим елемент для дослідження та можливості його інтеграції в кіберпростір як маркеру ідентичності. Писанка – один з найдавніших символів України, а її орнаменти – кола, спіралі, зірки, безперервні лінії, мають глибоке космологічне значення [24]. Образ писанки в авторській серії – як тіло робота–дрона є одним з найбільш виразних концептуальних рішень: традиційні символи вічності та відродження стають оболонкою технологічного пристрою, продовжуючи несподіваний та водночас органічний художній образ. Робот у вигляді писанки наче стає на захист культурної спадщини та породжує її нескінченність та здатність до переродження.

Українська традиційна архітектура – церква часів Запорізької Січі, дерев'яні хати з різьбленими формами, стіни фортеці, також є потужним

джерелом для інтерпретації кіберпанк атмосфери культурної локалізації. Кожен із цих архітектурних елементів втілює особливу художню мову та глибоку символіку: купол православної церкви символізує зв'язок між небом і землею, різьблення на традиційному будинку є матеріальним втіленням народної орнаментальної думки, а масивні стіни козацьких фортець – архітектурним образом опору та непереможності [26]. Усі ці форми мають виразний силует, який залишається впізнаваним навіть після значних перетворень – і саме ця стабільність силуету є принципово важливою якістю для кіберпанківського середовища, де традиційна будівля має залишатися впізнаваною навіть крізь шари технологічних надбудов.

Силует православної церкви, вкритої антенами та дротами, наче образ нескореності культури під дією прогресу, є одним з найвиразнішим образом авторскої серії та демонструє здатність традиційних архітектурних форм органічно вписуватись у футуристичний світ без втрати власної ідентичності та впізнаваності. Це поєднання є не просто естетичним прийомом, а художнім висловлюванням про складні взаємини між культурною традицією та технологічним прогресом: церква не була зруйнована чи витіснена технологіями – вона продовжує існувати, вбираючи в себе нові функції та нові шари, зберігаючи при цьому свою форму та сутність. Купол, що підноситься над хаосом кіберпанк-міста, стає образом культурної стійкості – нагадуванням про те, що ідентичність народу не можна стерти навіть найрадикальнішою технологічною трансформацією. У цьому сенсі церква з антенами – не символ занепаду, а символ адаптації та виживання – здатності традиції знайти своє місце за будь-яких умов. Дерев'яна хатина з різьбленими віконними рамами та віконницями – ще один архітектурний тип із значним потенціалом для кіберпанківської реінтерпретації. Органічні лінії різьблення, що нагадують рослинні мотиви, у поєднанні зі світлодіодним освітленням та цифровими дисплеями на фасаді створюють візуальний діалог між ручним та алгоритмічним, між теплим деревом та холодним металом. Цей контраст матеріалів та епох є уособленням кіберпанк естетики: жанр завжди базувався на

напрузі між старим і новим, між людським та технологічним. Українська народна архітектура, з її природною схильністю до орнаментального збагачення поверхонь, особливо добре підходить для такого роду художньої трансформації, а її форми є достатньо виразними, щоб залишатися впізнаваними, і достатньо відкритими, щоб органічно вбирати нові технологічні шари.

Якщо розглянути українську орнаментику в контексті майбутнього дуже важливим є розглянути феномен «нового народного мистецтва», що виникло у роки збройної агресії проти України. Бойовий гумор, символіка стійкості та спротиву, переосмислення традиційних образів у сучасному військово-побутовому контексті – все це стало потужним пластом нового культурного мистецтва, що органічно продовжує традицію живої символіки. Козак-кіборг, що захищає Батьківщину не є карикатурним образом, а природним виявом народного художнього мислення, що адаптується до нових умов.

Важливим також є і питання кольорової гами в контексті авторської роботи в стилі кіберпанку. Традиційна синьо-жовта гама, що є кольорами державного прапора несе в собі очевидне патріотичне навантаження, але важливо розуміти, що надмірне її використання може бути сприйняте як надто прямолінійне. В свою чергу більш тонким та художньо ефективним є звернення до регіональних колірних традицій вишивки, наприклад – насичено червоно-чорної гами Вінниччини, блакитно-білої Полтавщини, яскраво-поліхромної Гуцульщини. Ця внутрішня різноманітність є додатковим ресурсом для художнього дослідження та знаходить своє відображення в авторській серії.

Що підводить нас до бажання переглянути більше детально роль візуальної символіки, яка формувалась упродоовж такого великого проміжку часу, у формуванні національної української ідентичності та наскільки вона відіграє важливу роль у контексті сьогодення.

2.2 Роль візуальної символіки у формуванні національної ідентичності

Мистецтво в Україні завжди було не лише естетичним, але й проявом культурної ідентичності. Символіка посідала особливе місце в українській

культурній традиції, через символи національні митці передавали глибокі ідеї, ідентичність, колективну память, соціальний та духовний досвіди [27]. Ця традиція сягає ще доісторичних часів і простежується як неперервна лінія від трипільських орнаментів до сучасного цифрового мистецтва, що демонструє нам свідчення культурної стійкості та потужної сили ідентичності.

В свою чергу теоретичним осмисленням зв'язків між візуальним мистецтвом та національною ідентичністю займаються кілька наукових дисциплін: культурологія, мистецтвознавство, семіотика та соціальна антропологія. Ключовим дослідженням цих дисциплін полягає у концепції візуальної ідентичності – сукупності усталених образів, знаків та кодів, що розпізнаються представниками певної культурної спільноти як рідні. В українському випадку ця система включає в себе: орнаментальні мотиви, колірну символику, архетипічні образи (козак, берегиня, степ, соняшник) та характерні архітектурні форми [28].

Семіотичний підхід до аналізу національної символіки розглядає державні та культурні атрибути як складну систему знаків і кодів, що конструюють національну ідентичність і транслюють політичні смисли. Він переводить фокус із простого опису емблем на розкодування їхніх прихованих ідеологічних та історичних значень. Кожен елемент орнаменту є знаком з конкретним знаком з конкретним значенням, а поєднання знаків утворює в свою чергу складніші смислові структури. Важливо те, що система не є замкненою, нові контексти додають нових значень до традиційних знаків не знищуючи попередних. Саме ця можливість до інтерпретації та переосмислення в нових контекстах, робить традиційну символіку придатною до продуктивної адаптації до кіберпанк естетики.

В часи радянського режиму здійснювалася цілеспрямована робота зі знищення та підміни символів української ідентичності. Вишиванка трактувалася як «буржуазний націоналізм», народне мистецтво насильницьки уніфіковувалося та позбавлялося регіональної специфіки, архітектура знакових об'єктів руйнувалася або перепрофілювалася [29]. Проте ці спроби лише

посилили символічне навантаження традиційних елементів, в умовах репресії символ, навпаки набуває додаткового виміру – знаку опору та незламності.

Після здобуття незалежності в 1991 році Україна зіткнулася з викликом формування нової – постколоніальної національної ідентичності. Це завдання було особливо складним з огляду на десятиліття радянської політики культурної уніфікації, яка навмисно стирала межі між українською та російською ідентичностями, замінюючи національні символи радянськими універсаліями. Мистецтво та дизайн стали важливими інструментами у пошуку спільного «візуального знаменника» – образів, що здатні об'єднати суспільство навколо спільного розуміння того«хто ми є». Це завдання ускладнювалося регіональним розмаїттям країни: різні регіони України мали різний культурний досвід, різні мовні та релігійні практики, а також різне ставлення до радянської спадщини і пошук символів, які були б прийнятними та значущими для всіх, став складним художнім і культурним викликом.

Історик мистецтва Роман Миколайович Яцив у своєму дослідженні національної ідентичності в сучасному українському візуальному мистецтві наголошує, що Революція гідності 2013-2014 років стала справжнім поворотним моментом у цьому процесі [30]. Площа Незалежності, що перетворилася на унікальний простір, де мистецтво та політичний опір злилися в єдине потужне культурне явище: мурали, перформанси, плакати, інсталяції та живі скульптури стали невід'ємною частиною простору протесту, а традиційні символи набули нових, надзвичайно актуальних значень. Вишита сорочка поверх бронежилета, козацький тризуб поруч із прапором ЄС, петриківські орнаменти на агітаційних плакатах – ці образи народилися на Майдані й миттєво стали частиною нового візуального канону, який транслювався на весь світ через соціальні мережі та міжнародні ЗМІ. Символи, які десятиліттями сприймалися як фольклорні архаїзми, раптом виявили свою потужну мобілізуючу силу та здатність порушувати найгостріші проблеми.

Події 2022 року закріпили цю трансформацію, надавши традиційним символам нового військового та екзистенційного виміру. Вишита сорочка в зоні

бойових дій, орнаментальні візерунки на броньованих машинах та петриківські мотиви на плакатах із закликами до міжнародної підтримки – все це демонструє, що традиційна символіка це не статичний музейний артефакт, а жива культурна система, здатна адаптуватися до найдраматичніших обставин і набувати нових значень, не втрачаючи своєї впізнаваності. Дослідниця Ірина Соловій наголошує, що саме в часи кризи традиційні символи зазнають реактивації – повернення до активного культурного функціонування після тривалого перебування на периферії.

Важливою є роль графічного дизайну у трансляції національних символів у сучасному контексті. Графічний дизайн є, мабуть, найбільш «демократичним» з усіх видів образотворчого мистецтва: він присутній у повсякденному житті кожного – на упаковці товарів, вивісках, плакатах, цифрових інтерфейсах та в соціальних мережах. Саме тому інтеграція національних символів у графічний дизайн є одним із найефективніших способів збереження культурної спадщини та зміцнення культурної ідентичності: традиційний орнамент на обкладинці книги чи логотипі бренду досягає незрівнянно ширшої аудиторії, ніж той самий орнамент у музейній вітрині.

Дослідники приділяють особливу увагу інтеграції національних символів у графічний дизайн як одного з найефективніших способів збереження культурної спадщини та посилення культурної ідентичності. Дослідниця Олена Лагутенко наголошує, що графічний дизайн в Україні завжди виконував не лише комунікативну функцію, а й функцію культурної ідентичності – навіть у найважчі для національної культури часи він залишався простором, де українська візуальна традиція продовжувала існувати й розвиватися [31].

Монографія про українську ідентичність у графічному дизайні 1945-1989 років демонструє нам тривалу традицію використання народних мотивів у комерційному та агітаційному дизайні. Монографія Олени Лагутенко про українську ідентичність у графічному дизайні в період з 1945 по 1989 рік відкриває надзвичайно захоплюючу картину: навіть за умов радянської цензури та ідеологічного тиску вітчизняні дизайнери знаходили способи інтегрувати

народні мотиви у свої роботи [32]. Обкладинки книг, поштові марки, афіші культурних заходів, етикетки на продуктах харчування – у всіх цих форматах українські дизайнери тієї епохи вміло балансували між вимогами радянського стилю та збереженням національного візуального коду. Мотиви петриківки з'являлися як «декоративні елементи», геометричні вишивальні візерунки – як «народні орнаменти», а характерна кольорова палітра залишалася впізнаваною для тих, хто знав, на що звертати увагу [32]. Ця прихована, закодована присутність національної символіки в радянському дизайні є яскравим свідченням незнищенності культурної традиції та здатності митців зберігати свою ідентичність навіть в умовах системного тиску.

Сучасний український графічний дизайн, особливо з 2014 року і, зокрема з 2022 року, переживає справжнє відродження, повертаючись до своїх національних коренів. Дизайнери більше не ховають традиційні символи за нейтральними формами, а виводять їх на перший план як свідомий культурний і політичний жест. Візерунки вишиванки в брендингу, мотиви петриківки в упаковці, козацькі символи в логотипах – все це ознаки нового етапу у відносинах між українським дизайном та національною традицією. Дослідниця Наталія Нікуліна аналізує цей процес і наголошує, що вперше за багато десятиліть сучасні українські дизайнери звертаються до народного орнаменту не як до «фольклорної референції», а як до повноцінної, актуальної художньої мови, здатної говорити до сьогодення так само переконливо, як і будь-який міжнародний дизайн-тренд [33].

Також одним з ключових питань у дослідженні ролі символіки ідентичності є питання «автентичності», чи залишається символ автентичним після того як він вирівається зі свого початкового контексту та переміщується в новий сучасний контекст? Відповідь на це питання питання є неабияким важливим для дослідження, адже культурна теорія дає нам можливість обрати один з декількох підходів: есенціалізм – символ, що зберігає свою сутність незалежно від контексту, конструктивізм – символ, що набуває значення лише в контексті, а також динамічний підхід – що розглядає символ як живий організм

здатний до трансформації без втрати ідентичності. Саме цей третій підхід і є методологічною основою для авторської роботи.

Динамічний підхід, який розглядає символ як живий організм, здатний до трансформації без втрати своєї ідентичності та слугує методологічною основою цієї роботи і на мою думку є найдоречнішим інструментом для розуміння культурних трансформацій загалом. Згідно з цим підходом символ – це не статичний об’єкт із фіксованим значенням, а динамічна структура, яка зберігає своє «семантичне ядро» – сукупність основних значень та асоціацій, незалежно від змін у контексті. Вишитий орнамент, що з’являється на кіберімпланті, не втрачає своєї здатності сигналізувати про культурну приналежність та зв’язок із традицією – він лише розширює своє семантичне поле, додаючи до нього новий вимір. Дослідниця Ірина Соловій наголошує, що саме ця здатність до семантичного розширення без втрати ідентичності є ознакою «живої» культурної традиції, на відміну від мертвої, яка здатна лише на точне самовідтворення.

Для авторської серії «Український кіберпанк» динамічний підхід позначає наступне: кожне художнє рішення, яке переносить традиційний символ у кіберпанківський контекст, є не спотворенням традиції, а її продовженням у новому часі та просторі. Так само, як українська вишивка змінювала свої техніки, матеріали та орнаментальні мотиви протягом тисячоліть, зберігаючи при цьому свою культурну функцію та впізнаваність, так і ця серія є ще одним кроком у цій нескінченній еволюції. Писанка як корпус дрона, церковний купол з антенами, вишитий орнамент у дизайні кіберімплантату – всі ці образи не є «спотворенням» традиції, а її органічним розвитком у напрямку майбутнього, яке вже настало.

2.3 Сучасні інтерпретації українських візуальних кодів у мистецтві та дизайні

Українські художники та дизайнери сучасності активно переосмислюють традиційну символіку виводячи її з фольклорного контексту та інтегруючи в

актуальні візуальні мови. Ми можемо побачити народний орнамент в брендінгу, стріт-арті, ілюстрації та цифровому мистецтві, відбувається процес актуалізації сенсів в сучасному культурному полі. Цей процес є протилежним до музеєфікації традицій, він являє собою живий розвиток в якому нові контексти додають нових шарів значення традиційних форм.

Однією з яскравих прикладів сучасної інтерпретації традиційних мотивів варто виділити творчість художників, які у даний момент переосмислюють українські образи в контексті українських суспільних викликів. Їх роботи демонструють нам як традиційні мотиви та образи набувають нового звучання в умовах збройної агресії проти України [33]. Характерною рисою нового бачення традиційного є поєднання щирого патріотизму з художньою рефлексією та традицій з авангардом.

Дуже важливим явищем є активний розвиток українського ілюстраторського та концепт-артового середовища. Платформа ArtStation налічує сотні українських авторів, чиї роботи здобувають міжнародне визнання. Достатньо лише ввести в пошуковій системі цієї платформи «український», як перед нами відкривається безмежний світ творчості та інтерпретації української культури на сучасний лад. Тут ми можемо побачити і футуристичні зображення будинку мольфара, і козака який підкорює безмежний космос. Також серед них є художники, які свідомо поєднують кіберпанк естетику з українськими культурними кодами: орнаментальні зображення у дизайні зброї та транспорту, кирилична типографіка в футуристичних інтерфейсах.

То ж можемо зробити висновок, що ключовими елементами, які формують унікальну та впізнавану українську естетику в дизайні, є народне мистецтво, традиційна архітектура та традиційне планування простору, які слугують джерелом натхнення для сучасної творчості.

Народне мистецтво – вишивка, петриківський розпис, писанка та різьблення по дереву є найбагатшим із цих джерел: воно втілює тисячолітню змістовну систему, розвинену кольорову символіку та орнаментальну логіку, яка має напрочуд органічну сумісність з естетикою кіберпанку [33]. Кожен із цих

видів народного мистецтва – це не просто декоративна традиція, а повноцінна художня мова зі своєю граматикою, синтаксисом та лексикою, і саме це робить їх невичерпним ресурсом для сучасного дизайнера, який шукає автентичного національного самовираження.

Традиційна архітектура, у свою чергу формує просторове та силуетне мислення, притаманне українській візуальній культурі. Горизонтальні простори степових хатин, вертикальні акценти дзвіниць та шпилів – усі ці архітектурні типи визначають характерний силует українського міського та сільського ландшафту, який залишається впізнаваним навіть після значних трансформацій. Дослідниця Олена Бєлявська підкреслює, що традиційні архітектурні форми є особливо цінним ресурсом саме завдяки стабільності їхніх силуетів: вони залишаються впізнаваними навіть тоді, коли все інше навколо них змінюється – матеріали, технології, функціональне призначення. Саме ця якість робить їх ідеальним будівельним матеріалом для кіберпанківських сетінгів: церковний купол з антенами залишається церковним куполом попри всі технологічні накладення.

Народне просторове планування – характерна для України традиція організації вулиць, дворів та громадських просторів – є, мабуть, найменш очевидним, але не менш важливим елементом національної естетики. Органічна, нерегулярна структура українського села з вільним розташуванням будинків, садів, що виходять на вулицю, та криниць як центрів громадського простору, утворює просторову логіку, яка принципово відрізняється від регулярного містобудування [35]. У контексті кіберпанку ця органічна просторовість різко контрастує з жорсткою корпоративною геометрією мегаполісу: нижні рівні міста українського кіберпанку, де збереглися традиційні форми планування, стають метафорою людськості та культурної стійкості на противагу холодній раціональності верхніх корпоративних ярусів.

Синтез цих трьох елементів – народного мистецтва, традиційної архітектури та просторового мислення утворює унікальну художню матрицю, яка слугує основою «українського кіберпанку» як самостійного художнього

руху. Жоден із цих елементів окремо не є достатнім для формування повноцінної культурної ідентичності жанру: лише їхнє поєднання породжує той впізнаваний та автентичний художній світ, у якому глядач одночасно впізнає знайоме та нове, традиційне та футуристичне [35]. Саме цей баланс між знайомим і новим, між культурною пам’яттю та художнім експериментом є головним творчим завданням авторської серії концепт-арту та в ширшому сенсі, головним викликом для будь-якого митця, який прагне створити переконливий «український кіберпанк». Другий розділ дослідження підтверджує, що українська візуальна символіка є багатою, насиченою системою здатною до продуктивного діалогу з сучасними художніми жанрами.

Узагальнюючи результати аналізу сучасних інтерпретацій української символіки, можна відокремити декілька провідних тенденцій. Спершу відбувається активна демократизація традиційних форм, орнамент, який раніше використовувався лише для ужиткового мистецтва, тепер з'являється у найрізноманітніших сучасних формах мистецтва від стріт-арту до брендінгу. По– друге можна спостерігати неабиякий інтерес до особливостей конкретних регіонів, наприклад: гуцульського, подільського, полтавського. А по-третє відбувається активна взаємодія з міжнародними художніми трендами, наприклад: українська символіка з'являється у контексті мінімалізму, поп-арту, стріт-арту,цифрового мистецтво та дизайну одягу згідно з нашим дослідженням. Особливо важливою в контексті даного дослідження є поява такого явища, як «український ретрофутуризм» – художній напрям, що переосмислює радянський спадок України у футуристичному ключі, радянська архітектура, особливо брутальний конструктивізм київського метро, промисловий дизайн, агітаційна графіка – все це є потужним візуальним ресурсом, що гармонійно поєднується з кіберпанк естетикою. Таким чином «український кіберпанк» є ширшою концепцією, що включає не тільки традиційну народну символіку, але й радянський архітектурний спадок і це поєднання є унікальним та неповторним.

РОЗДІЛ ІІІ
РОЗРОБКА АВТОРСЬКОЇ СЕРІЇ КОНЦЕПТ-АРТІВ «УКРАЇНА МАЙБУТНЬОГО: КІБЕРПАНК»

3.1 Методологія створення концепт-арту

Сьогодні концепт-арт є невід'ємною частиною виробничого процесу будь-якого великого медіапроєкту: без нього створення будь-якої великої відеоігри, анімаційного серіалу чи науково-фантастичного фільму було б неможливим. Водночас цифрова революція демократизувала доступ до інструментів концепт-арту: графічні планшети, Photoshop та Procreate зробили цю дисципліну доступною для незалежних художників з усього світу, значно розширивши її географічне та культурне розмаїття. Саме завдяки цій демократизації стало можливим виникнення таких культурно-специфічних рухів, як «український кіберпанк» – художніх проєктів, що народжуються не у великих студіях, а в творчих майстернях окремих авторів, які мають власний погляд на свою культуру та її майбутнє.

У межах серії концепт-артів «Візуального образу України майбутнього: кіберпанк» ця функція набуває особливого значення. Проєкт не обмежується стилізацією українських мотивів у футуристичному середовищі, а спрямований на пошук візуальної мови, здатної поєднати традицію, національну ідентичність і технологічну трансформацію.

Процес створення концепт-арту підпорядкований чіткій методології. Першим етапом є дослідження та збір референсів: художник вивчає матеріали даної теми – реальні зображення, інші твори мистецтва, наукові та технічні матеріали. Після цього на основі зібраних матеріалів формується мудборд – колаж візуальних референсів, що визначає загальний напрямок та настрій майбутньої роботи [40]. Цей підготовчий етап є надзвичайно важливим, так як глибоке занурення в тему є передумовою якісного та переконливого художнього результату.

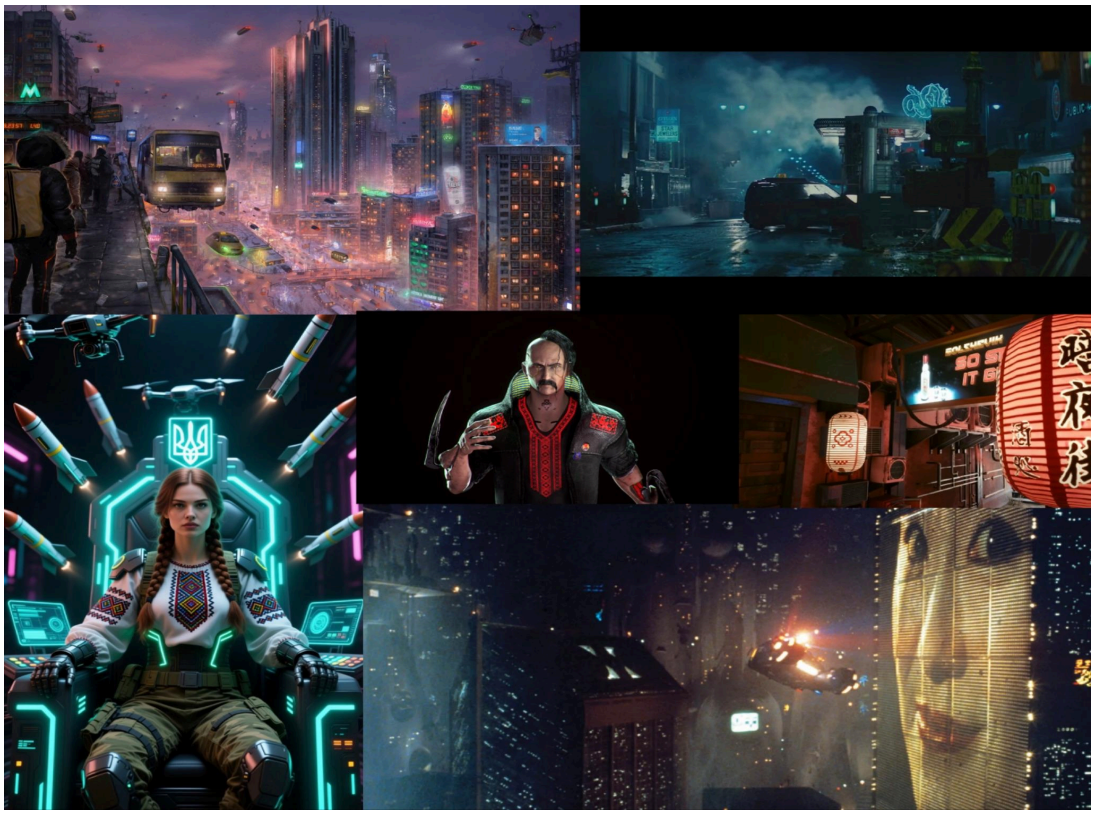


Рисунок 3.1 – Мудборд та візуальні референси до авторської серії концепт-артів «Україна майбутнього: кіберпанк»

Другим етапом є пошуковий скетчинг – художник швидко фіксує різні варіанти вирішення задачі. Метою цього етапу є не деталізація, а пошук найбільш виразного рішення серед максимально широкого спектру різних варіантів. Після цього найбільш вдалі варіанти розглядаються детальніше: опрацьовується лінійний малюнок, визначається колірне рішення та освітлення. Фінальним етапом є повноцінне зображення з детальними опрацюванням текстур та матеріалів.

Для персонажного концепт-арту обов'язковими є декілька умов, а саме: створення персонажа з кількох ракурсів, що допоможе виробничій команді краще зрозуміти тривимірну форму. Таблиця виразів обличчя – що демонструє емоційний діапазон персонажа, та детальні замальовки характерних елементів спорядження та костюму [41]. Ці формати є стандартом у міжнародній індустрії та були використані в авторській серії для відповідності міжнародним стандартам якості.

У сучасному концепт-арті широко використовуються цифрові інструменти, що допомагають суттєво пришвидшити та спростити робочий процес. Завдяки таким графічним редакторам як Photoshop та Procreate дозволяють швидко перебирати та змінювати кольорові рішення, коригувати композицію та пропрацьовувати деталі. Завдяки можливості працювати з шарами ми маємо можливість ефективно доопрацьовувати ескіз без знищення початкової роботи. В той самий час можемо відзначити, що цифрові інструменти є засобом, а не метою, якісь концепт-арту визначається насамперед силою художньої ідеї та майстерністю художника, а не досконалістю програмного забезпечення.

Також окремого аналізу заслуговує питання про місце концепт-арту між мистецтвом та прикладним дизайном. на перший погляд може здатися, що концепт-арт є прикладною дисципліною, так як він підпорядкований виробничим проблемам та є частиною колективного творчого процесу. Проте якщо поглянути в розрізі практики найкращих концепт-художників ця межа стає розмитою, наприклад: роботи Сіда Міда, Ральфа МакКуоррі чи Крейга Маліна є самостійними цінними художніми творами, що мають власну естетичну та концептуальну вагу незалежну від виробничого контексту в якому були вони створені. У авторській серії «Україна майбутнього: кіберпанк» я намагалася створити кожну роботу, щоб вона водноса була як функціональним концептом так і самостійним художнім висловлюванням.

Це переводить нас до важливого питання про наративну функцію концепт-арту, а саме його здатність розповідати історії без слів. Кожен високоякісний концептуальний образ – це не просто візуальне рішення, а фрагмент розповіді: він натякає на події, що передували зображеному моменту, та на ті, що настануть після нього. Персонаж із зношеним спорядженням та свіжою раною свідчить про недавню сутичку, місцевість зі слідами руйнувань та новими спорудами, що будуються поруч, свідчить про відновлення міста після катастрофи, предмет із ретельно відшліфованими деталями та грубими слідами ремонту свідчить про власника, який дбайливо зберігає щось цінне для себе. Дослідник Том Бенкрофт наголошує, що ця наративна насиченість є ознакою

майстерності концепт-художника: чим більше «прихованих історій» містить зображення, тим яскравішим і переконливішим є зображений світ [38]. У серії «Україна майбутнього: кіберпанк» кожна робота прагне до цієї наративної насиченості: церква з антенами свідчить про культуру, що вижила, персонаж у вишиванці з кіберімплантатами свідчить про людину, яка зберегла свою ідентичність попри технологічну трансформацію, рюкзак зі слідами тривалого використання свідчить про мандрівника, який пройшов довгий шлях.

Тож підсумовуючи аналіз концепт-арту як дисципліни, варто підкреслити, що його унікальність полягає в поєднанні, здавалося б, несумісних якостей. Концепт-арт – це одночасно технічний документ і твір мистецтва, виробничий інструмент і культурна заява, індивідуальна творчість і частина колективного процесу. Саме ця багатовимірність робить його особливо продуктивним носієм для такого проєкту, як «Україна майбутнього: кіберпанк»: серія концепт– артів є одночасно практичним художнім проєктом, що відповідає міжнародним галузевим стандартам, і глибоко особистим культурним висловлюванням про ідентичність, традиції та майбутнє. У наступному розділі ми детально розглянемо методологію розробки автора, яка дозволила реалізувати цей синтез на практиці.

3.2 Розробка концепт-артів: синтез кіберпанку та української символіки

Авторська концепція серії грунтується грунтується на принципі органічного поєднання двох естетичних систем: кіберпанк естетики та української візуальної традиції, без примусового накладання, а з пошуком точок їхнього природного перетину. Початковим методологічним принципом є розуміння обох систем не як протилежних, а як потенційно компліментарних: обидві оперують потужними символами, обидві містять у собі напругу між традицією та інновації, та обидві звертаються до питань ідентичності та колективної пам'яті.

Першим етапом роботи став глибокий аналіз аналогів. Для того, щоб систематизувати їх я виокремила декілька категорій: перше – це успішні

приклади культурної локалізації кіберпанку – японське аніме, що трансформувало американський жанр під власний культурний контекст, друге – художники ArtStation, які свідомо працюють у напрямку східноєвропейського кіберпанку, третє – українські ілюстратори та концепт-художники, що переосмислюють українську символіку в сучасному контексті.

Давайте розглянемо глибше кожну з категорій. Першою категорією є японське аніме, яке стало еталоном для культурної локалізації жанру. Найяскравішими прикладами тут є концепт-арт до фільму «Ghost in the Shell» (1995 р.) та телесеріалу «Stand Alone Complex» (2002–2005 р.). Художні команди, що працювали над цими проектами, навмисно вбудували в футуристичне оточення впізнавані елементи японської міської культури: характерні форми дахів у японському архітектурному стилі, вузькі вулиці в комерційних районах та ієрогліфічна типографіка на неонових вивісках – все це виконує функцію «маркерів ідентичності», які прив'язують фантастичний простір до конкретної культурної традиції [13]. Художник-концептуаліст Мацей Кучара, який працював над екранізацією «Ghost in the Shell» 2017 року, опублікував свої роботи на ArtStation: вони наочно демонструють, як поєднання азіатської вуличної архітектури з голографічними проекціями та кіберпанківським освітленням створює середовище, яке є одночасно фантастичним і культурно впізнаваним.



Рисунок 3.2 – Maciej Kuciara. Ghost in the Shell — Environments and People, 2017.

Другою категорією є художники ArtStation, які працюють у жанрі слов'янського та східноєвропейського кіберпанку. Яскравим прикладом цієї категорії є робота київського 3D-художника Сергія Дужика під назвою «CyberKozak» (2022 р.), створена під час повномасштабного вторгнення Росії в Україну та натхненна грою «Cyberpunk 2077» і образом українського козака. Робота являє собою тривимірний рендер персонажа у фотореалістичному стилі: козак із характерним чубом та вусами одягнений у вишиванку з яскраво-червоним геометричним візерунком, поверх якої він носить тактичну чорну шкіряну куртку з вишитими нашивками. Обличчя персонажа пронизане золотими світловими кіберімплантатами; на шиї – традиційний народний амулет у вигляді татуювання, а на плечі – сучасні значки. Синьо-жовті смуги на комірі є прямим відсиланням до кольорів українського національного прапора.
Художня цінність цієї роботи для даного дослідження є надзвичайно високою з кількох причин. По-перше, вона демонструє органічний синтез козацького архетипу з естетикою кіберпанку на концептуальному рівні: козак тут не просто персонаж у традиційному вбранні, а повноцінний кіберпанк-воїн, чия ідентичність закодована в кожній деталі від орнаменту на вишитій сорочці до типу імплантів. По-друге, робота має потужний особистий та культурно-політичний вимір: створена під час війни в Києві, вона є художнім підтвердженням незнищенності української ідентичності навіть перед обличчям екзистенційної загрози. По-третє, фотореалістичність роботи підтверджує, що «український кіберпанк» – це художній рух, здатний конкурувати на світовому рівні, а не локальне аматорське явище [34]. Саме ця робота стала одним із ключових джерел натхнення для розробки персонажів авторської серії.



Рисунок 3.3 – Сергій Дужик (Serhii Duzhyk). CyberKozak, 2022. ArtStation.

Третьої категорією є українські ілюстратори та концепт-художники. Яскравим прикладом цієї категорії є робота «Ukrainian Cyberpunk», опублікована на ArtStation у 2021 році, яка демонструє перші спроби поєднання естетики кіберпанку з українською символікою. Окремим і дуже актуальним орієнтиром є проєкт «Cyberpunk Kyiv Street Environment», який намагається відтворити вулиці Києва в антиутопічному стилі кіберпанку, використовуючи характерну пострадянську архітектуру та кириличну типографіку [34]. Цей проєкт є переконливим доказом того, що існує попит на «український кіберпанк» як самостійний художній рух – і водночас він висвітлює незайняту нішу: відсутність свідомої інтеграції традиційних народних символів та орнаментики у футуристичне середовище. Саме це завдання – поєднання кіберпанкової атмосфери міста з глибинними культурними кодами вишиванки, петриківського розпису та козацької символіки – і становить головний творчий внесок авторської серії.



Рисунок 3.4 – Cyberpunk Kyiv Street Environment. Fab/Unreal Engine Marketplace.



Рисунок 3.5 – Ukrainian cyberpunk, 2021. ArtStation.

Порівняльний аналіз аналогів дозволив виявити кілька принципів підходу до адаптації та локалізації. Першим є костюмний підхід – персонажі у традиційному вбранні поміщаються в кіберпанк середовище без глибокої концептуальної роботи.

Другим є орнаментальний підхід, в якому традиційна символіка використовується як декоративний елемент у дизайні технологічних об'єктів.

Третій підхід – концептуальний, там де традиції переосмислюються на рівні сенсів, продовжуючи нові художні значення, саме на нього я орієнтувалася при створені авторської серії.

Ключовим методологічним принципом цієї роботи є переосмислення традиційних символів крізь призму футуристичного контексту, в якому традиційний символ не знищується, а наче трансформується – зберігаючи свою форму та частину свого змісту, водночас набуваючи нового виміру. Орнамент

вишиванки слугує основою для дизайну нейронних інтерфейсів, традиційна купольна архітектура переосмислена як технологічна надбудова, козацький плащ– кобеняк перетворюється на футуристичний тактичний плащ.

Колірна гама серії базується на поєднанні двох джерел. З одного боку це кіберпанкова палітра: глибокий темний фон, яскраві неонові акценти синього та фіолетового. З іншого боку це традиційна українська кольорова символіка: червоно– чорне поєднання вишивки, яскраві кольори петриківського розпису та синьо– жовта кольорова гама. Завдання полягало в тому, щоб знайти колірну гаму, в якій обидві системи органічно гармоніювали б, не затьмарюючи одна одну.

Для робіт, створених спеціально для конкретних місць, було обрано монохромну графіку з яскравими контрастами – чорно-білу техніку з використанням суцільних зафарбовувань та штрихування для пошукових варіантів композиції. Це рішення ґрунтувалося на кількох міркуваннях: по-перше, монохромність підкреслює архітектурні та силуетні якості зображення, по-друге, чорно-біла палітра спирається на традиції графічного мистецтва та дизайну плакатів, по-третє, нейтральна кольорова основа дозволяє глядачеві зосередитися на концептуальному змісті зображення, що дозволить нам оцінити всі можливі варіанти та обрати найкращий. Для персонажних робіт було обрано поєднання лінійного малюнка з обмеженою кольоровою палітрою.

Робота над серією мала в собі кілька етапів ескізування для кожного напрямку. На першому етапі було розроблено кілька варіантів композиції та загального настрою. На другому етапі було відібрано найперспективніші варіанти для подальшого доопрацювання. На третьому етапі було завершено остаточний лінійний малюнок з усіма деталями. На четвертому етапі було створено остаточний варіант із остаточно визначеною тональною або кольоровою гамою. Така структура є стандартною в міжнародній практиці концепт-арту.

3.3 Опис фінальних концепт-артів серії

Практична частина цієї кваліфікаційної роботи складається з серії оригінальних концепт-артів, розділених на три категорії: локації, персонажі та особисті речі. Кожна з цих категорій є самостійним художнім виразом і водночас органічною частиною цілісного всесвіту «українського кіберпанку». Усі роботи були створені в програмі Procreate на iPad за допомогою цифрового пера, що дозволило мені поєднати гнучкість цифрових інструментів із безпосередністю традиційного ескізування.

Категорія 1. Локація: церква в кіберпанк-місті.

Серія локацій складається з трьох чорно-білих концепт-артів, створених за допомогою силуетної графіки з різкими тональними контрастами. Центральною та концептуально найбагатшою роботою є зображення православної церкви з антенами та дротами на куполах. Силует традиційних цибулевих куполів, оповитих комунікаційними кабелями та увінчаних антенами, є художнім висловлюванням про незнищенність культурної ідентичності: церква не була зруйнована технологічним прогресом – вона продовжує домінувати в міському горизонті, лише набуваючи нових технологічних шарів. Силуетна композиція підкреслює виразність архітектурних форм і надає роботі характерної графічної якості, що одночасно апелює до традиції українських плакатів та кіберпанківської естетики нічного міста.



Рисунок 3.6 – Лисенко К. О. Локації: пошукові скетчі (3 варіанти). 2026.

Два додаткові аркуші із серії «Локації» розширюють образ міста: радянський автомобіль на тлі хмарочосів із супутниковою антеною та вулична сцена з кирилічною неоновою вивіскою «КІБЕР SHOP». Кирилична типографіка є фундаментальним художнім вибором: вона «локалізує» кіберпанківський простір, роблячи його впізнаваним як український та підкреслюючи, що події цього всесвіту відбуваються саме тут, а не в якійсь гіпотетичній «азіатській метрополії». Усі три роботи, присвячені конкретним локаціям, об’єднує єдиний стиль пошуку, а саме силуетний, що підкреслює архітектурні форми та створює напружену атмосферу нічного міста.

Порівняльний аналіз трьох попередніх ескізів допоміг визначити художні принципи, що лягли в основу всієї серії «Локації»: перевага силуету над деталями, різкий тональний контраст як основний художній засіб, а також збереження впізнаваних «ознак ідентичності» (купол, кирилиця, радянський автомобіль) навіть за умови максимального спрощення форми. Саме ці принципи забезпечують художню цілісність серії та роблять кожен із трьох аркушів частиною єдиного, цілісного висловлювання.

Для детального опрацювання був обраний ескіз зображення церкви з Запорізької Січі, що на мою думку є найяскравішим прикладом незламності та стійкості до плину часу та зміни технологій.



Рисунок 3.6а – Лисенко К. О. Локація: православна церква у кіберпанк– місті. 2026. Procreate.

Категорія 2. Персонажі: робот-писанка та козацький хлопчик.

Для розробкою образів персонажів була також використана фаза ескізних пошуків, що дозволило нам дослідити весь спектр можливих візуальних стилів у всесвіті «українського кіберпанку». Аркуш ескізних пошуків містить чотири фігури з яких я обрала двох персонажів серії та представила у вигляді фінальних концептів, які відображають два принципово різні підходи до поєднання кіберпанку та української символіки.

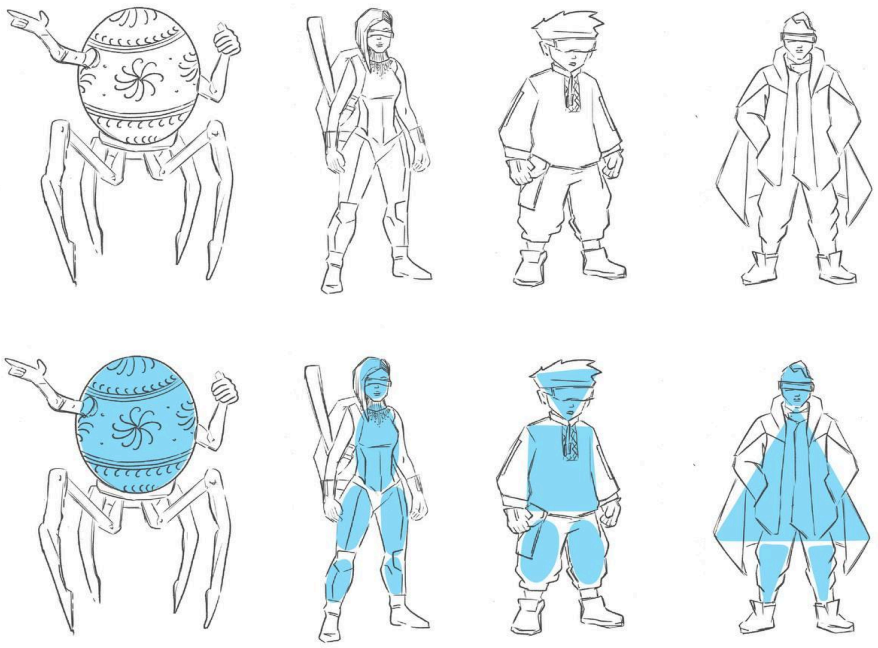


Рисунок 3.7 – Лисенко К. О. Персонажі: пошукові скетчі рюкзаку (4 варіанти). 2026.

Перший персонаж це робот-писанка він є найсміливішим концептуальним образом у всій серії. Тіло робота має форму писанки з характерними орнаментальними мотивами, що світяться неоновим синім кольором на чорному тлі. Механічні, схожі на павукові кінцівки з хромованими суглобами контрастують з органічним, яйцеподібним тілом, тоді як людиноподібні руки з пальцями надають персонажу одночасно комічного та загрозливого характеру. Концептуальна глибина цього образу полягає в смисловому парадоксі: писанка є символом вічності, відродження та захисту – і ці значення не зникають, а переосмислюються, коли «вбудовуються» в корпус технологічного пристрою. Синє неонове сяйво орнаменту слугує як ознакою кіберпанку, так і відсиланням до характерної кольорової палітри традиційної писанки.

Для остаточної візуалізації роботи, натхненної писанкою, було обрано техніку цифрового живопису з фотореалістичним відтворенням матеріалів: блискучий хром механічних кінцівок, матова поверхня керамічного тіла та неонове сяйво орнаменту створюють переконливий матеріальний образ. Темний нейтральний фон фокусує увагу на персонажі та підсилює ефект неонового підсвічування, що є характерною художньою технікою кіберпанк– портрету.

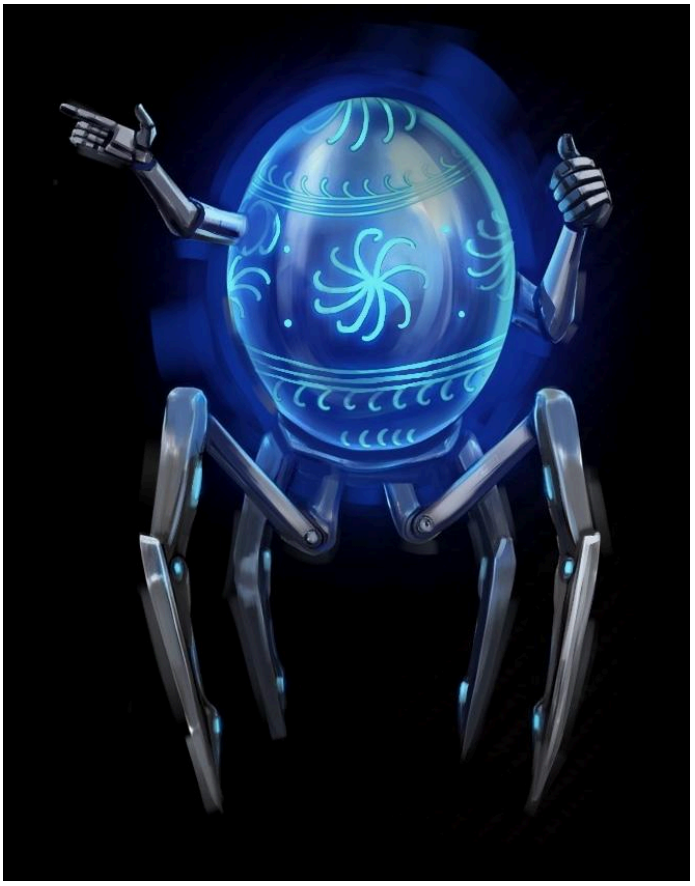


Рисунок 3.8 – Лисенко К. О. Персонаж: Робот-писанка. 2026. Procreate.

Другий персонаж – молодий козацький хлопчик у футуристичному вбранні. На відміну від робота-писанки, який апелює до архаїчного символу, цей образ є портретом «звичайної людини майбутнього» – підлітка, який виріс у світі «українського кіберпанку» і природно поєднує у своєму зовнішньому вигляді традиційне та технологічне. Персонаж одягнений у вишиванку у футуристичному стилі з характерним вишитим коміром, поверх якої він носить тактичну куртку з технологічними вставками та синіми неоновими акцентами. Козацькі деталі – зачіска «ірокез» та характерна постава слугують «маркерами ідентичності» персонажа, що не потребують додаткових пояснень для українського глядача. Окуляри доповненої реальності з активним голографічним дисплеєм є головним технологічним атрибутом, що органічно поєднується з традиційним вбранням.

Колірна палітра персонажа базується на поєднанні теплого білого тону вишитої сорочки та холодного синьо-бірюзового сяйва технологічних елементів. Цей контраст між теплим і холодним є не лише естетичним, а й концептуальним вибором: тепла людська сутність, вкорінена в традиції, та холодна технологічна оболонка існують у рівновазі, не руйнуючи одна одну. Також для персонажа розроблено емоційну діаграму – таблицю з чотирма емоційними станами (нейтральний, радість, здивування, гнів) – яка демонструє здатність автора впевнено та різноманітно відтворювати міміку людини та підтверджує наративний потенціал персонажа.



Рисунок 3.9 – Лисенко К. О. Персонаж: козацький хлопчик. 2026. Procreate.



Рисунок 3.10 – Лисенко К. О. Емоційна таблиця головного персонажа. 2026. Procreate.

Категорія 3. Особисті речі: рюкзак.

Ця серія робіт, присвячена особистим речам, зосереджена на розробці дизайну футуристичного рюкзака: від ескізів до остаточного візуалізованого зображення. Вибір рюкзака як об’єкта є свідомим і концептуально обґрунтованим, тому що рюкзак – це предмет, що слугує «портретом» його власника, розкриваючи його спосіб життя, цінності та соціальний статус. У всесвіті «українського кіберпанку» рюкзак є атрибутом мешканця нижніх рівнів міста – мобільного, незалежного та готового до пересування.

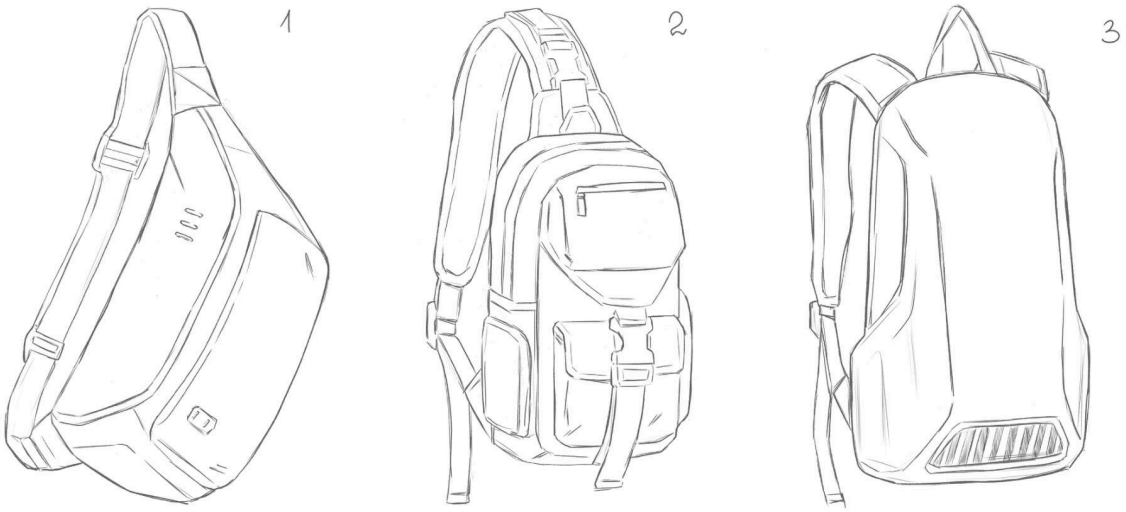


Рисунок 3.11 – Лисенко К. О. Персональний об’єкт: ескізи рюкзака (3 варіанти). 2026. Procreate.

Версія ескізів включає три варіанти дизайну, що відображають різні функціональні концепції: Варіант 1 – рюкзак-слінг з одним ременем для максимальної мобільності та швидкого доступу до вмісту, Варіант 2 – тактичний рюкзак схожий із системою MOLLE та зовнішніми кишенями для додаткового спорядження, Варіант 3 – компактний футуристичний рюкзак із характерним вентиляційним модулем на спинці. Саме третій варіант було обрано для остаточної розробки як той, що найбільш органічно поєднує функціональність з оригінальністю форм.

Остаточна візуалізація обраного варіанту виконана в монохромній сірій палітрі з м’якими тінями та акцентованим освітленням, що підкреслює тривимірну форму об’єкта та властивості матеріалів. Компактна форма корпусу з заокругленими кутами одночасно нагадує органічні природні форми та футуристичний дизайн. Характерний вентиляційний модуль у вигляді «решітки» в нижній частині спинки є функціональною деталлю, яка одночасно слугує головним візуальним акцентом і фірмовим стилем кіберпанку.



Рисунок 3.12 – Лисенко К. О. Персональний об’єкт: остаточний рендер рюкзака. 2026. Procreate.

Отже авторська серія «Україна в майбутньому: кіберпанк» можна вважати цілісним художнім висловлюванням, у якому кожна з трьох частин досліджує окремий вимір концепції «українського кіберпанку». Місце дії визначає

просторовий контекст – місто, де традиційна архітектура та технології співіснують в одному просторі, не знищуючи одне одного, а утворюючи нову, гібридну реальність. Цей простір населяють персонажі – люди та машини, чиї ідентичності закодовані в кожній деталі їхнього зовнішнього вигляду: від орнаменту на тілі робота-писанки до крою вишиванки козацького хлопчика. Особисті речі формують матеріальну культуру цього світу – предмети, що розповідають історії про своїх власників та їхнє місце у всесвіті, про те, що вони цінують і чого потребують у повсякденному житті кіберпанк-міста.

Важливою художньою якістю серії є її внутрішня узгодженість: хоча три серії є самостійними художніми творами, вони утворюють єдиний впізнаваний світ із власною логікою, атмосферою та культурною мовою. Ця узгодженість досягається за допомогою кількох художніх засобів: єдиної колірної гами, що поєднує темну графіку локацій із синіми акцентами на персонажах та нейтральною сірою палітрою для предметів, послідовного принципу синтезу традиційного та технологічного, що простежується в кожному предметі, а також спільного культурного словника – орнаментальних мотивів, архітектурних силуетів та кириличної типографіки, який об’єднує всі твори в єдине ціле. Саме цей системний підхід відрізняє цю серію від окремих ілюстрацій у стилі «українського кіберпанку» та наближає її до повноцінного світобудування – створення цілісного вигаданого всесвіту.

Також це особисте художнє висловлювання про ідентичність, стійкість та майбутнє. Створена в час, коли питання про те, якою буде Україна завтра, є не академічним, а екзистенційним: майбутнє, в якому українська культура не зникає під тиском технологічних перетворень, а адаптується, розвивається та зберігає свою самобутність. Церква з антенами, козак в окулярах доповненої реальності, писанка як корпус робота – всі ці образи стверджують, що ідентичність – це не крихка спадщина, яку треба захищати від змін, а жива система, здатна вбирати нове, залишаючись вірною собі. На мою думку, серія має значний потенціал для подальшого розвитку в різних напрямках. У сфері концепт-арту це передбачає розширення всесвіту за допомогою нових локацій,

персонажів та об’єктів, а також поглиблення наративу через розробку сюжетних сцен та детального оточення. У ширшому медійному контексті це слугує основою для розробки відеоігри, анімаційного серіалу чи коміксу в жанрі «українського кіберпанку», де кожен із розроблених концептів може бути розширений до повноцінної гри чи елемента наративу. Публікація серії на міжнародній платформі ArtStation є першим кроком у цьому напрямку: вона виводить «український кіберпанк» у глобальний культурний простір та відкриває двері для діалогу з міжнародною аудиторією концепт-художників, розробників ігор та аніматорів, які можуть стати партнерами у подальшому розвитку цього художнього руху.

ВИСНОВКИ

В межах дослідження було розглянуто історію виникнення та еволюцію кіберпанку як жанру. Встановлено, що кіберпанк виник на перетині наукової фантастики, постмодернізму та технологічного прогресу XX ст. Ключовою датою став 1984 рік – рік публікації роману Вільяма Гібсона «Нейромант». Жанр базується на формулі «високі технології – низький рівень життя» та є потужною соціально. критикою технологічного прогресу без паралельного морального розвитку. Цей жанр пройшов еволюцію від літературного напрямку до мультимедійного феномену, охопивши: кінематограф, анімацію, відеоігри та дизайн. Також було встановлено, що жанр відкритий до культурної локалізації – адаптації до конкретних національних контекстів без втрати базових жанрових ознак.

Проаналізовано візуальну мову кіберпанку, як окремого жанру мистецтва. Було виявлено, що жанр має чітко впізнавану систему формальних ознак: контраст темного кольору та яскравих неонових акцентів, вертикальна архітектура мегаполісу у поєднанні з соціальною нерівністю, поєднання футуристичних та занепадаючих елементів, мультикультурна типографіка, кіборгизовані тіла персонажів як маркери ідентичності. Дослідження ключових творів жанру: «Той, що біжить по лезу», «Акіра», «Привид у броні», «Cyberpunk 2077» – дозволило виокремити як спільні так і специфічні риси різних напрямів кіберпанку, підтверджуючи тезу про внутрішній плюралізм та відкритість жанру.

Було вивчено українську традиційну візуальну символіку. Встановлено, що український орнаментальне мистецтво бере свої корені з трипільської культури (IV–III тисячоліття до н. е.) і є одним із найбагатших у Європі. Було проаналізовано три ключові напрямки: вишивка та орнаментальне мистецтво з розвиненою системою символіки, петриківський розпис, включений до списку ЮНЕСКО, а також народна архітектура з її характерними купольними формами. Виявилося, що традиційна символіка – це не музейний артефакт, а жива культурна система. Потенціал петриківського розпису та писанки, видів

мистецтва з яскравою образністю, виявився особливо важливим для роботи над авторською серією концепт-арту. Визначено принципи поєднання кіберпанк естетики з українськими культурними кодами. Сформульовано ключовий принцип: органічний синтез, а не механічне накладання – пошук природних точок перетину між двома системами. Були визначені конкретні точки перетину: кириличні неонові літери як «маркер» локалізованого простору, купольна архітектура як технологічне середовище; орнаментація як основа для дизайну кіберімплантів та інтерфейсів, традиційний костюм у футуристичній інтерпретації, народні символи (писанка, орнаментація вишиванки) – як основа для дизайну технологічних об’єктів.

На основі трьох тем було розроблено оригінальну серію концепт-арту. Локації: три варіанти пошуку – силует церкви з антенами, кириличний напис «КІБЕР SHOP» та футуристичний автомобіль у радянському стилі. Обрано локацію із зображенням церкви, як прообразу стійкості та незламності. Персонажі: пошук персонажів із чотирма архетипами, пошук що зображує емоції головного героя у різних станах. Було обрано двох персонажів для детальної обробки: робот– писанка та юний козак. Особисті речі: серія рюкзаків – від грубих ескізів трьох варіантів до остаточного детального візуалізації з повністю розробленою формою та матеріалами. Підсумовано результати дослідження. Доведено, що інтеграція національних символів у футуристичну візуальну мову є продуктивним та художньо перспективним напрямком. Авторська серія демонструє, що «український кіберпанк» – це самобутня та художньо приваблива концепція, здатна органічно поєднувати жанрові особливості з автентичними культурними кодами. Концепція має потенціал для розвитку у повноцінний художній жанр – відеоігри, анімаційні серіали, комікси та графічні романи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Dick P. K. Do Androids Dream of Electric Sheep? New York : Doubleday, 1968.

2. Gibson W. Neuromancer. New York : Ace Books, 1984. 271 p.

3. Gibson W. Burning Chrome. New York : Arbor House, 1986. 210 p.

4. Cavallaro D. Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson. London : Athlone Press, 2000. 260 p.

5. Moebius, The Long Tomorrow. Métal Hurlant. Paris : Les Humanoïdes Associés, 1975. 16 p.

6. Sterling B. (ed.). Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology. New York : Arbor House, 1986. 239 p.

7. Murphy G. J., Schmeink L. Cyberpunk and Visual Culture. New York : Routledge, 2018. 298 p.

8. Fancher H., Peoples D. *The Illustrated Blade Runner*. Blue Dolphin Enterprises, 1982. 96 p.

9. Otomo K. (dir.). Akira. Tokyo : Toho, 1988. 352 p.

10. Oshii M. (dir.). Ghost in the Shell. Tokyo : Bandai Visual, 1995. 367 p.

11. Cavallaro D. The Art of Studio Gainax: Experimentation, Style and Innovation at the Leading Edge of Anime. Jefferson : McFarland, 2009. 247 p.

12. Schmeink L. Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction. Liverpool : Liverpool University Press, 2016. 246 p.

13. Napier S. J. Anime from Akira to Howl's Moving Castle. New York : Palgrave Macmillan, 2005. 320 p.

14. Bukatman S. Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction. Durham : Duke University Press, 1993. 394 p.

15. Johnson M. The History of Cyberspace Aesthetics in Video Games. Cyberpunk and Visual Culture / ed. by G. J. Murphy, L. Schmeink. New York : Routledge, 2018. Pp. 178–196.

16. Featherstone M., Burrows R. Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment. London : Sage, 1996. 288 p.

17. Kellner D. Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern. London : Routledge, 1995. 357 p.

18. Ross A. Strange Weather: Culture, Science and Technology in the Age of Limits. London : Verso, 1991. 275 p.

19. Springer C. Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age. Austin : University of Texas Press, 1996. 196 p.

20. Відейко М. Ю. Трипільська цивілізація. Київ : Академперіодика, 2008. 240 с.

21. Захарченко А. В. Семантика орнаментальних мотивів традиційного вбрання українців. *Народна творчість та етнологія.* 2018. № 3. С. 34–45.

22. Федорчук О. С. Українська народна вишивка. Регіональні особливості. Київ : Родовід, 2007. 256 с.

23. Стельмащук Г. Г. Традиційні головні убори українців. Київ : Наукова думка, 1993. 240 с.

24. Іванченко Л. В. Петриківський розпис як явище художньої культури України. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв.* 2016. № 4. С. 126–130.

25. Найден О. С. Орнамент українського народного розпису. Київ : Наукова думка, 1989. 134 с.

26. Бєлявська О., Яровий В. Роль національних мотивів у сучасному українському архітектурному дизайні та їхній вплив на глобальні тренди. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 6. С. 8–16.

27. Мусієнко Н. Українська культурна ідентичність в умовах глобалізації. *Культура і сучасність.* 2017. № 1. С. 18–25.

28. Скорик М. М. Роль декоративно– ужиткового мистецтва у формуванні національної ідентичності. *Актуальні проблеми мистецтвознавства.* 2020. № 2. С. 88–95.

29. Соловій І. Переосмислення української етнокультурної спадщини в контексті сталої моди. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2024. № 49. С. 526–533.

30. Яців Р. М. Національна ідентичність у сучасному українському образотворчому мистецтві. *Вісник Львівської національної академії мистецтв.* 2021. Вип. 47. С. 12–23.

31. Лагутенко О. А. Українська ідентичність у графічному дизайні 1945–1989 років. Київ : Грані– Т, 2019. 344 с.

32. Боднар О. Я. Золотий перетин і неевклідова геометрія в природі та мистецтві. Львів : Світ, 1994. 200 с.

33. Нікуліна Н. В. Орнамент у графічному дизайні: від традиції до сучасності. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* 2019. № 2. С. 45–51.

34. Романенкова Ю. В. Трансформація традиційного орнаменту у сучасному українському дизайні. *Мистецтвознавство України.* 2022. Вип. 22. С. 141–149.

35. Пасічник Л. А. Національні мотиви у сучасному українському графічному дизайні. Вісник ХДАДМ. 2021. № 3. С. 57–64.

36. Dery M. Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose. Flame Wars: The Discourse of Cyberculture. Durham : Duke University Press, 1994. P. 179–222.

37. Robertson B. C. The Art of Concept Design: From Imagination to Final Product. Burlington : Focal Press, 2014. 224 p.

38. Bancroft T. Creating Characters with Personality. New York : Watson–Guptill, 2006. 144 p.

39. Budd M. The Cabinet of Dr. Caligari: Texts, Contexts, Histories. New Brunswick : Rutgers University Press, 1990. 290 p.

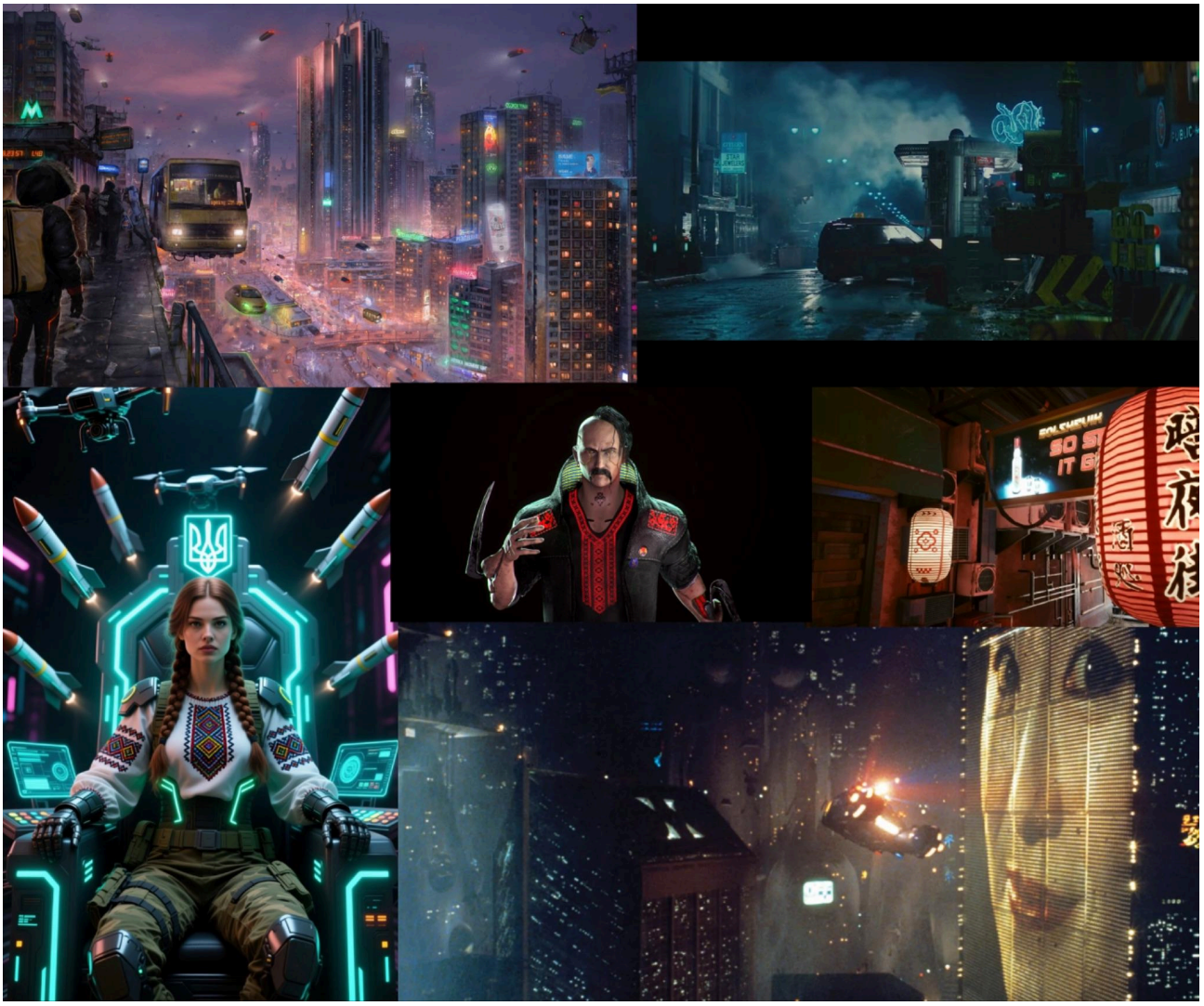
40. Lister M. et al. New Media: A Critical Introduction. London : Routledge, 2003. 440 p.

41. Hart C. Manga Mania Fantasy Worlds. New York : Watson – Guptill, 2003. 144 p.

42. Lewell J. Modern Japanese Art and the Meiji State: The Politics of Beauty. London : Reaktion Books, 2006. 376 p.

ДОДАТКИ

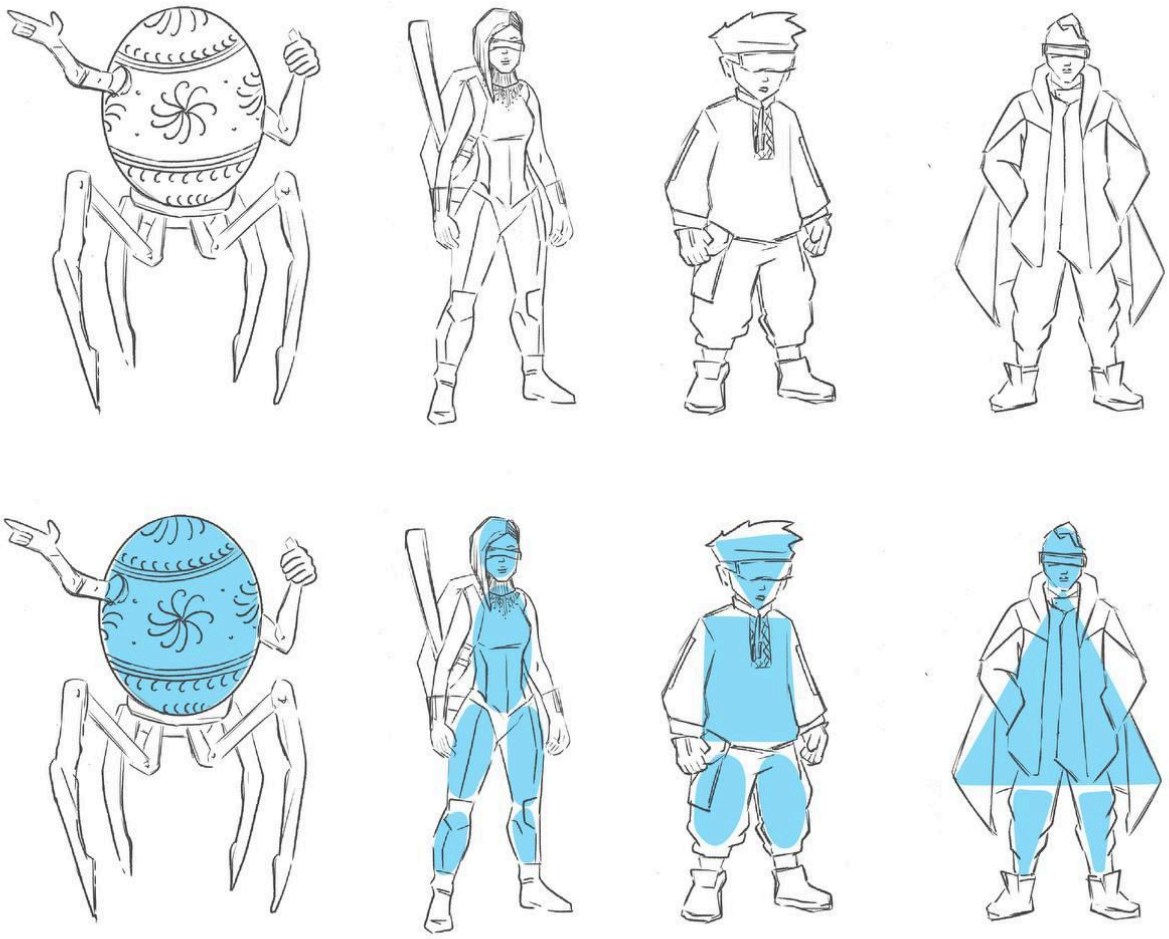
Додаток А. Мудборд та візуальні референси до авторської серії концепт-артів «Україна майбутнього: кіберпанк».



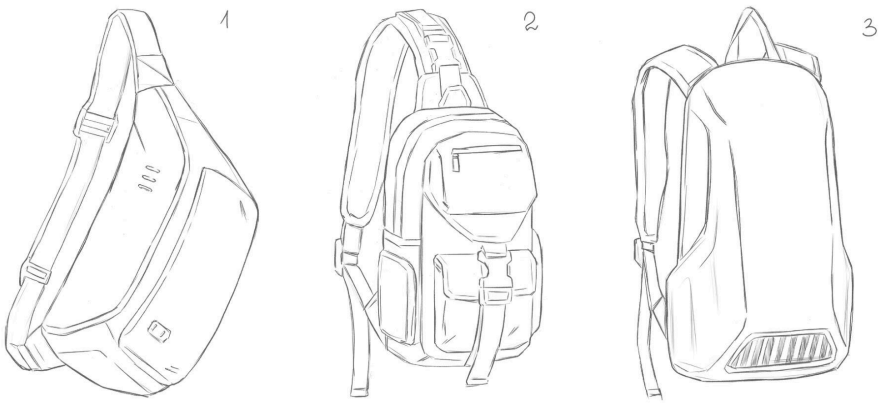
Додаток Б. Пошукові скетчі локацій (три варіанти).



Додаток В. Пошукові скетчі персонажів: чотири типажі та емоційна таблиця головного персонажа.



Додаток Г. Пошукові скетчі особистих предметів: три варіанти рюкзаку.



Додаток Д. Фінальні концепт-арти серії: локація, персонажі.





