

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Створення концептуального артбуку для гри «The binding of Isaac»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг4-21
Кулініч А.М.

Науковий керівник д. пед. н., проф.
Єжова О.В.

Рецензент д. техн. н., проф. Пашкевич К.Л.

Київ 2025

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 Дизайн
Освітня програма
Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ
завідувач кафедри графічного
дизайну

д. мист., доц. Руслана Безугла
“ ____ ” _____ 2025 року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Кулініч Анні Михайлівні

- 1. Тема кваліфікаційної роботи** Створення концептуального артбуку для гри «The binding of Isaac»
Науковий керівник роботи Єжова Ольга Володимирівна, д.пед.н., проф. затверджені наказом КНУТД від «05» березня 2025 р. № 50-уч
- 2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи:** наукові публікації та джерела за темою артбуків і концепт-арту; матеріали про візуальний стиль і сюжет гри The Binding of Isaac; дослідження візуальної айдентики в індустрії ігор; аналіз структури та дизайну існуючих артбуків; принципи побудови візуального нарративу та авторського оформлення артбуку.
- 3 Зміст кваліфікаційної роботи** (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Теоретичні основи створення артбуку як дизайнерського продукту. Розділ 2. Аналіз аналогічних артбуків та розробка візуальної концепції. Розділ 3. Практична реалізація концептуального артбуку. Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки
- 4. Дата видачі завдання** лютий 2025
- 5. Дата видачі завдання** лютий 2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2025	
2	Розділ 1. Теоретичні основи створення артбуку як дизайнерського продукту	березень 2025	
3	Розділ 2. Аналіз аналогічних артбуків та розробка візуальної концепції	квітень 2025	
4	Розділ 3. Практична реалізація концептуального артбуку	травень 2025	
5	Загальні висновки	травень 2025	
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	червень 2025	
7	Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку(за 14 днів до захисту)	червень 2025	
8	Подача кваліфікаційної роботи для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2025	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових співпадінь (за 10 днів до захисту)	червень 2025	Коефіцієнт подібності ____% Коефіцієнт цитування ____%
10	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2025	

З завданням ознайомлений:

Студент

Анна КУЛІНІЧ

Науковий керівник

Ольга ЄЖОВА

АНОТАЦІЯ

Кулініч А.М. Створення концептуального артбуку для гри «The binding of Isaac» – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

У кваліфікаційній роботі розглянуто процес створення концептуального артбуку на основі інді-гри The Binding of Isaac. Проведено візуально-аналітичне дослідження стилістики гри. Здійснено аналіз художніх та композиційних принципів, що формують унікальну атмосферу проєкту. У межах практичного етапу реалізовано авторську серію ілюстрацій, яка відображає ключові стилістичні елементи гри. Артбук структуровано за розділами, у кожному з яких представлено візуальний матеріал і стислу інтерпретацію образів. Отримані результати можуть бути використані у сфері арт-дизайну. Робота має прикладне значення та підтверджує важливість систематизації візуального матеріалу в межах сучасного геймдизайну.

Ключові слова: *графічний дизайн, концепт-арт, артбук, інді-гра, візуальна стилістика, дизайн персонажу, ілюстрація.*

SUMMARY

Kulinich A. Creating a conceptual artbook for the game "The binding of Isaac" – Manuscript.

Qualification work for obtaining a bachelor's degree in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

The qualification work examines the process of creating a conceptual artbook based on the indie game The Binding of Isaac. A visual-analytical study of the game's style was conducted. An analysis of the artistic and compositional principles that form the unique atmosphere of the project was carried out. Within the practical stage, an author's series of illustrations was implemented, which reflects the key stylistic elements of the game. The artbook is structured into sections, each of which presents visual material and a concise interpretation of images. The results obtained can be used in the field of art design. The work has applied significance and confirms the importance of systematizing visual material within modern game design.

Keywords: *graphic design, concept art, artbook, indie game, visual style, character design, illustration.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ АРТБУКУ ЯК ДИЗАЙНЕРСЬКОГО ПРОДУКТУ.....	9
1.1. Визначення поняття «артбук». Особливості створення артбуків...	9
1.2. Візуальна мова інді-ігор: виразні засоби, стилістика, символізм...	26
Висновки до розділу 1	28
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ АНАЛОГІЧНИХ АРТБУКІВ ТА РОЗРОБКА ВІЗУАЛЬНОЇ КОНЦЕПЦІЇ.....	30
2.1. Короткий огляд гри The Binding of Isaac: сюжет, естетика, візуальні особливості.....	30
2.2. Дослідження існуючих артбуків.....	36
2.3. Визначення релевантних рішень для майбутнього артбуку. Опис персонажів.....	41
Висновки до розділу 2	46
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО АРТБУКУ.....	48
3.1. Побудова структури артбуку: зміст, логіка подачі матеріалу.....	48
3.2. Візуальний наратив та композиція сторінок.....	53
Висновки до розділу 3	56
ВИСНОВКИ.....	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	60
ДОДАТКИ.....	66
ДОДАТОК А. Ескізи ілюстрації персонажів.....	66
ДОДАТОК Б. Готові ілюстрації персонажів.....	69
ДОДАТОК В. Обкладинка та наповнення артбуку.....	78

ВСТУП

Актуальність теми. Концепт-арт стає ключовим інструментом візуалізації наративів, естетичних концепцій і формотворення у сфері цифрових ігор. Артбук, як систематизована форма подачі концептуального матеріалу, виступає не лише як додатковий візуальний продукт, а як повноцінний дизайнерський артефакт, який виконує як естетичну, так і документально-архівну функцію. У даному контексті створення концептуального артбуку на основі гри The Binding of Isaac набуває особливої актуальності як спроба візуального переосмислення й структурного оформлення унікального художнього світу, створеного у грі.

Гра The Binding of Isaac є яскравим прикладом незалежного геймдизайну, що поєднує естетику гротеску, символічну багатозначність, релігійно-культурні алюзії та інноваційні механіки roguelike-жанру. Стилiстична неоднозначність, графічна провокативність і наративна глибина гри формують складний візуальний код, який потребує окремого аналітичного осмислення та фіксації у формі артбуку. Попри популярність гри в геймерському середовищі, систематизоване відображення її візуального світу в контексті дизайнерської документації практично відсутнє, що зумовлює наукову й практичну значущість дослідження.

Створення концептуального артбуку зосереджується на фрагментарному реконструюванні світу гри через окремі візуальні елементи: портрети персонажів, модулі середовища, символи, деталі інтерфейсу. Це дозволяє не лише структурувати візуальну мову гри, а й репрезентувати її як завершену дизайнерську систему, що функціонує в межах художньо-ідеологічної цілісності. Такий підхід актуалізує важливість концепт-арту як незалежного виду графічного мислення, що стає мостом між ідеєю та фінальним продуктом.

Крім того, створення артбуку на основі The Binding of Isaac сприяє розвитку візуальної грамотності майбутніх дизайнерів, стимулює критичне мислення та вчить аналізувати складні образи, які функціонують у полі культурних, соціальних і психологічних контекстів. В умовах, коли гра є не лише розвагою, а способом комунікації та рефлексії над травматичними й екзистенційними темами, систематизація її візуального простору в артбуковому форматі є також кроком до глибшого інтерпретаційного розуміння візуального сторітелінгу.

Мета дослідження – є створення концептуального артбуку на основі гри The Binding of Isaac з покращеними естетичними властивостями у контексті сучасного геймдизайну.

Для досягнення мети поставлені наступні **завдання**:

- проаналізувати літературу та виявити рівень розробленості означеної теми;
- визначити теоретичні основи створення артбуку як дизайнерського продукту;
- провести аналітичний огляд існуючих артбуків;
- визначити релевантні рішення для майбутнього артбуку та описати персонажів;
- розробити практичну реалізацію концептуального артбуку.

Об’єкт дослідження: артбук як об’єкт графічного дизайну.

Предмет дослідження: концептуальний артбук на основі гри The Binding of Isaac.

У процесі дослідження використовувалися такі **методи**: аналіз та синтез наукових і професійних джерел з тематики концепт-арту, артбуків та геймдизайну; візуальний аналіз естетики гри The Binding of Isaac і порівняльний аналіз подібних проєктів; методи стилістичного й композиційного моделювання для розробки структури артбуку; а також методи графічного проєктування.

Елементи наукової новизни одержаних результатів: отримали подальший розвиток принципи проєктування артбуку.

Практичне значення. В роботі розроблено дизайн-проєкт концептуального артбуку по грі The Binding of Isaac, що складається з дев'яти ілюстрацій персонажів, артбуку, у якому висвітлено опис та головні характеристики, цитати і портрет основних героїв гри. Результати дослідження будуть корисні для дизайнерів, викладачів і студентів мистецьких спеціальностей, ілюстраторів, а також фахівців, що працюють у сфері геймдизайну та візуального сторітелінгу.

Апробація результатів дослідження. Результати апробовано на 2 Міжнародній науково-практичній конференції “Modern Scientific Research: Theoretical and Practical Aspects” (26-28 травня 2025 Рига, Латвія) та опубліковано в її матеріалах [52].

Структура та обсяг роботи: Кваліфікаційна робота викладена на 59 сторінках комп'ютерного тексту (без додатків), робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (52 найменування) та трьох додатків.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ АРТБУКУ ЯК ДИЗАЙНЕРСЬКОГО ПРОДУКТУ

1.1. Визначення поняття «артбук». Особливості створення артбуків

У сучасному науковому дискурсі спостерігається активне осмислення теми артбуків, інді-ігор, концепт-арту та взаємодії візуальних і текстових медіа у контексті цифрової культури. Бабій Н., дослідивши взаємодію мистецтв у поетичних практиках 90-х років XX століття, підкреслила значення мультидисциплінарного підходу в аналізі культурних явищ [21]. Зі свого боку, Юденкова О. звертає увагу на формування інформаційної компетенції у видавничо-поліграфічній сфері, акцентуючи на потребі у поєднанні традиційних навичок з цифровими інструментами [27].

Шраєр Дж. у своїх працях дослідив внутрішню «кухню» ігрової індустрії, розкриваючи проблеми турбулентного виробництва та особистих драм девелоперів, що віддзеркалюють крихкість та одночасну гнучкість цифрової творчості [31; 32]. Дані ідеї підсилює Хеннесі Дж., який розглядає історію відеоігор як частину ширшого культурного контексту й масової культури [34].

Феномен концепт-арту та його художньо-комунікативну роль у візуальній культурі досліджували Єжова .О. та співавтори. Зокрема, вони підкреслюють синтез мистецької виразності з інженерними підходами до дизайну, що особливо актуально в цифровому середовищі [49; 50]. В іншому дослідженні Єжової О. акцентується вплив стилістичних трендів світової культури на дизайн книжкових видань [51], що перегукується з підходами до створення артбуків — візуально-нарративних об'єктів, які поєднують естетику, зміст і структуру.

Методика артбуку як візуалізаційної техніки дослідження представлена у працях Кавун А.І. та Іванченко О.В., які підкреслюють її значення як

інструменту проектного мислення [18], а також у джерелі, присвяченому використанню артбуку як методу представлення результатів проектної діяльності [25]. Артбук у цьому контексті розглядається не лише як об'єкт друкованого дизайну, але й як інструмент рефлексії й структурування креативного процесу.

Гейзинга Й., дослідивши ігрову складову культури, створив методологічне підґрунтя для подальшого осмислення гри як фундаментального культурного явища, що має універсальний і ритуальний характер [30]. Дану думку розвивають дослідники жанру "арт-ігор", серед яких особливо варто відзначити Felan Parker, який запропонував поняття "art world" у контексті відеоігор [38], та Tiffany Holmes, яка трактує ігри як форму художнього експерименту [36].

Дослідження, присвячені видавничій і візуальній культурі, зокрема праці Завгородньої Л.В. [41], Тимошика М.С. [45], Шевченка В.Е. [46] і ДСТУ 3017:2015 [40], забезпечують методичну базу для аналізу структур і форматів книжкової продукції, у тому числі артбуків, надаючи термінологічну та стандартну основу.

У науковій літературі та аналітичних публікаціях поняття артбуку та концепт-арту розглядається з різних аспектів — від теоретичного визначення до практичного застосування у геймдеві й книговидавництві. Автор Кавун А. І., дослідивши проблему артбуку як виду книжкової продукції, з'ясував, що цей медіум має унікальні дизайнерські та проєктні особливості, поєднуючи функції документації й художнього об'єкта [18]. Подібні висновки підтверджує і Крайнокова, яка в енциклопедичній статті окреслює артбук як вид ілюстрованого видання, спрямованого на розкриття художнього задуму [11]. У дослідженні Колісника О. та співавт. увагу приділено 3D-графіці персонажів, де концепт-арт виступає базовою фазою формування дизайну, що забезпечує візуальну цілісність проєкту [17]. Автори Романович В.І. та Лежнєв О.О., дослідивши дизайн і стилістику відеоігор, підкреслили значення концепт-арту як інструменту збереження авторського бачення у межах

складних виробничих процесів [16]. Ключевська А.В. у своїй роботі вказує на ефективність концепт-арту в оптимізації творчого часу художників, підкреслюючи його структуротворчу функцію в процесі створення [5]. Фрасинюк Н.І. та Кирик Д.П. у своїх філософських студіях розкривають поняття «концепту» як категорії, що лежить в основі концепт-арту, пов'язуючи візуальне з ідеаційним [6; 7].

Артбук є багатозначним поняттям, що у сучасному науковому дискурсі трактується щонайменше у двох основних аспектах. По-перше, як інноваційна форма книжкового видання, що акумулює авангардні підходи автора і видавця до концептуалізації та структуризації змісту. По-друге, як індивідуалізований або немасовий видавничий продукт, характерними рисами якого є унікальність та, у багатьох випадках, нетехнологічність матеріального виконання, що слугує органічним втіленням нетрадиційного чи експериментального змісту.

У фаховій термінології паралельно вживаються різноманітні позначення видань, які вирізняються високоякісним поліграфічним виконанням, нестандартними візуальними та просторовими рішеннями, серед яких: «арткнига», «книга художника», «авторська книга», «мистецька книга», «візуальна книга». Їм відповідають іншомовні відповідники – art book, artist's book, livre d'artiste, livre de peintre [1; 2].

Праобразами артбуків можна вважати рукописні книги, що використовували первісні форми письма, зокрема зразки «вузликового» письма (кіпу), «черепашкового» (вмпум) та інші. У певному сенсі артбуками були й стародруки, зокрема альдини, «Апостол» Івана Федорова, «Прогностична оцінка поточного 1483 року» Юрія Дрогобича та інші видання. Процес їх створення передбачав індивідуальне осмислення форми, вибір матеріалів та засобів втілення текстів. Експериментаторство було властивою практикою, що призводило до створення оригінальних, нестандартних і часто унікальних творів, що поєднували мистецтво та видавничу справу.

З розвитком технологій митці наступних епох отримали нові можливості для створення та організації контенту артбуків.

Зазвичай появу авангардних книг відносять до творчості англійського поета, художника та гравера Вільяма Блейка (1757–1827), який запропонував новаторські для свого часу ідеї, прагнучи досягти ідеального поєднання матеріально-просторових характеристик книги та її текстового і ілюстративного змісту.

Французький видавець і книготорговець Амбруаз Воллар (1866–1939) започаткував новий мистецький жанр – *livre d'artiste* («книга художника»), випускаючи графічні твори сучасних художників у вигляді розкішно оформлених видань з високоякісних поліграфічних матеріалів.

Розквіт авангардних видань, за спостереженнями дослідниці Дж. Дракер, припав на XX століття, коли вони стали розвиненою та популярною формою мистецтва. Практики створення та сприйняття артбуків зазнали впливу різних авангардних течій, зокрема абстракціонізму, футуризму, кубізму, дадаїзму, експресіонізму та супрематизму.

Михайль Семенко (1892–1937), одна з найпомітніших постатей українського футуризму, концептуально підходив до просторового організування своїх поезій. Він розробляв концепцію «поезюмаларства», яка може бути розглянута як концепція артбуку. Серед його книг – «Каблепоема за океан» (1920), «Кобзар» (1924) та інші.

На сьогоднішній день не існує єдиної загальноприйнятої класифікації артбуків. Проте вони можуть бути класифіковані за різними критеріями:

1. За авторством:

- одноосібно підготовлені;
- колективні.

2. За накладом:

- виготовлені в одному примірнику;
- тиражні.

3. За способом створення:

- рукотворні;
- створені за допомогою технологій;
- створені шляхом поєднання ручної роботи та технологій.

4. За концептуальним вирішенням:

- поп-ап бук – книга з зображеннями, що об’ємні при відкриванні;
- скетчбук – книга для замальовок;
- скрапбук – книга, яку читач створює з вирізок;
- тревелбук – подорожня книга, яку читач може заповнювати

самостійно та ін [1; 2].

Артбук є специфічним видом видання, процес створення якого не обмежується стандартами традиційного книговидавання. Це є простір для креативних можливостей та викликів, що дозволяє виявити рівень професіоналізму автора та редактора. Артбук може бути виконаний у класичній формі кодексу або ж у вигляді експериментальних варіантів, таких як сувій чи комплект аркушів. Використовувані матеріали можуть бути найрізноманітнішими, як натуральними, так і штучними, що найкраще підкреслюють та розкривають авторську ідею: картон, дерево, тканини, хутро, пластик, глина та інші.

Зміст артбуку цілком підпорядковується авторському задумові, часто позбавлений комерційних цілей і є мистецьким жестом, способом вираження думки та/або позиції автора щодо соціальних, культурних, політичних та інших актуальних проблем.

Артбук, як унікальна форма мистецького вираження, привертає увагу українських митців і видавців. Сприятливим чинником є доступність різноманітних матеріалів і технологій виготовлення книг. В Україні артбуки можна знайти в асортименті сучасних видавництв, таких як:

- «Видавництво Старого Лева»: «Скрина. Речі сили» Я. Винницької, Ю. Табенської, Д. Осипова (2016);
- «Terra Incognita»: «Наречена» Я. Винницької, Ю. Табенської, Д. Осипова (2017);

- «АДЕФ-Україна»: «Один» О. Чемерова (2010);
- «Artbooks»: «Глосарій моди» У. Бойко (2017);
- «Махаон-Україна»: «Океанологія» (2010), «Ілюзіологія» (2013), «Єгиптологія» (2017) – книги, які хоча й не позиціонуються як артбуки, проте відповідають критеріям цієї форми.

Серед авторів артбуків в Україні можна відзначити Роману Романишин та Андрія Лесів (студія «Аграфка») з такими творами, як «Листи до середи» (2010), «Валізка вражень» (2011), «Паперове майбутнє» (2011); Юлію Табенську з «Подорожнім архівом Марко Поло» (2006), «Словарем малоросийских слов» (2009), «Redux» (Фантомні спогади) (2015) [1; 2].

Проблематика артбуків є важливою складовою освітньо-професійних програм у вищих навчальних закладах України, таких як Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київський національний університет культури і мистецтв, Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки та інші.

Популяризація поняття «артбук» призвела до того, що ним стали позначати мистецькі видання, які не лише відображають реальність через художні образи, але й стосуються певних явищ, об'єктів або персон, виконані на високому рівні майстерності та цінні як об'єкти мистецтва. Проте важливо зазначити, що артбук – це не просто книга, яка містить художні твори, а саме мистецький витвір, що має незвичну форму.

Також триває дискусія щодо того, чи є доцільним вважати артбуками самвидавні книги, які передбачають індивідуальну роботу, вибір нетрадиційних матеріалів і спосіб організації книжкових елементів. М. Скиба підкреслює важливу соціально-історичну різницю між самвидавними книгами і авторськими: «Самвидав – політично і соціально ангажоване явище, авторська книжка – це синонім творчої свободи, емансипації індивідуальності та самодостатності митця» (ст. «Авторська книга: між протестом та інфантильністю» (2009) [1; 2].

Концептуально до артбуків належать деякі дитячі видання, такі як книжки-іграшки, книжки-конструктори, книжки-трансформери. Ознаки артбуків можна спостерігати і в традиційних масових виданнях, які включають нетипові декорувальні елементи, вкладиші, вклейки, що можна розгортати або відривати, а також сприймати та інтерпретувати окремо від основного тексту.

Артбук часто плутають з іншими типами видань, і це трапляється не тільки серед новачків, а й серед тих, хто вже має певний досвід у цій темі. Однією з основних причин є те, що багато видань, які носять назву «артбук», мають певні спільні риси з іншими форматами, зокрема ілюстрованими книгами, зінами, коміксами та іншими нестандартно оформленими виданнями. Попри схожість у використанні творчих підходів до оформлення, креативних ідей і нестандартних рішень, існують суттєві відмінності між цими жанрами.

Ілюстровані книги – це видання, що містять ілюстрації, але дотримуються традиційних видавничих стандартів і оптимальних форматів. Такі книги можуть мати декоративні елементи, однак вони не мають характерної для артбуків експериментальності у матеріалах чи концептуальних змістах. Наприклад, лімітоване видання книги Джоан Ролінг «Квідич крізь віки», хоча й містить ілюстрації, не є артбуком, оскільки не передбачає значних експериментів з матеріалом або концептуальними рішеннями [1; 2].

Зін, у свою чергу, є самвидавцем, який нагадує мініжурнал і не має жорстких обмежень на креативні рішення. Проте зін завжди розповідає історію, чого не вимагається від артбука, оскільки останній більше орієнтований на вираження ідеї, позиції автора та самовираження. Зіни часто виходять у цифровому форматі, чого не спостерігається для артбуків, які ніколи не публікуються в електронному вигляді.

Комікси і графічні новели, хоча й можуть мати певні візуальні подібності з артбуками, відрізняються від них чітким використанням тексту і стандартною формою. Комікси обов'язково містять текст у «бульбашках» і не

допускають значних експериментів з матеріалом або форматами. Графічні новели, хоча й є більш розгорнутими і змістовними, ніж комікси, також не відповідають характеристикам артбуків через наявність сталих форм і структур.

Книга, яка має певні ознаки артбука, може бути визначена як видання, де автор використовує нестандартні матеріали, має експериментальний підхід до оформлення або створює поп-апи та інші вкладки, проте зміст книги залишається традиційним для типових видань. Така книга має елементи артбука, але сама по собі не є ним.

Останнім часом виникає дискусія щодо того, чи варто відносити до артбуків книги, що містять художні елементи, але не мають радикальних відмінностей від звичайних видань. Проте визнання артбука як витвору мистецтва, що використовує книгу як основу для самовираження автора, є ключовою ознакою цього жанру.

Додатково, варто визначити поняття та історію концепту та концепт-арту. Концепт (від лат. *conceptus* – *поняття*) є багатозначним терміном, що має глибоке історико-філософське підґрунтя. У середньовічній схоластичній філософії та логіці ним позначали загальне в одиничних предметах, на основі якого формувалося поняття, виражене словом. Представники концептуалізму відстоювали ідею, згідно з якою загальне не існує окремо від речей, але, на відміну від номіналістів, визнавали за ним значеннєву природу – не лише як назву, а й як зміст (лат. *vox et significatio*). Таким чином, концепт розглядався як ментальна абстракція, що виникає в результаті пізнання спільного в окремих речах і виражається у слові, при цьому не маючи самостійного онтологічного статусу. Засновником концептуалізму вважається П. Абеляр. У новочасній філософії концептом оперував Дж. Локк, який пояснював його як результат узагальнення подібностей, що спостерігаються між об'єктами, та формування на їх основі загальних ідей. У сучасному науковому дискурсі концепт трактується як поняття, яке репрезентує певне бачення дійсності; система суджень, що розкриває його зміст, формує концепцію. У логічній

семантиці концепт пов'язують із смисловими (інтенціональними) значеннями знаків, тоді як у сучасній семантиці термін уживають як заміну поняттю «значення слова», акцентуючи не лише на мовних, а й на логічних зв'язках між елементами [5].

Концепти формуються в результаті взаємодії численних факторів, зокрема національної традиції, фольклору, релігії, ідеології, життєвого досвіду, мистецьких зразків, емоційного сприйняття та системи цінностей [2, с. 68-69]. Вони виникають із значення слова й уособлюють результат поєднання словникового значення з індивідуальним і колективним досвідом. Серед функціональних характеристик концепту виокремлюють його тривале існування у свідомості носіїв мови, що зумовлює розширення семантики слова до символічного або міфологічного рівня; здатність до художньої образності; збереження семантичної багатозначності кореня як інваріантної основи словотвірної моделі, інтегрованої в систему ідеальних компонентів культури; а також загальнокультурну обов'язковість для членів певної мовної спільноти.

Як об'єкт лінгвістичного аналізу, концепт має вербальне вираження, що охоплює етимологію, синонімію, антонімію, типові синтаксичні позиції, контекстуальні вживання (семантичні комплекси), семантичні поля, оцінні характеристики, образні асоціації, метафоричні структури, фразеологізми, мовні кліше, паремії, афористику, суб'єктивні дефініції, висловлювання, тексти й корпуси текстів. Концепт, як одиниця ментальної свідомості, часто співвідноситься з поняттям та значенням слова.

У мовознавчій літературі терміни «концепт» і «поняття» часто ототожнюються або розмежовуються залежно від підходу автора. Так, А. Бабушкін вважає ці терміни тотожними, вказуючи на витіснення поняття з наукового вжитку на користь концепту, який тлумачиться як логічно сконструйоване, але позбавлене образності утворення. Ю. Степанов також розглядає концепт і поняття як феномени одного порядку, наголошуючи, що концепт є розширеним поняттям, адаптованим до сучасного наукового контексту.

Однак більшість дослідників дотримуються думки про відмінність цих термінів. Поняття належить до сфери логіки й слугує засобом узагальнення суттєвих ознак об'єкта, тоді як концепт є терміном, що функціонує в межах математичної логіки, культурології та лінгвістики. Поняття виступає елементом семантичного простору логосфери, будучи складовою упорядкованої системи значень мови. Концепт, у свою чергу, характеризується складною внутрішньою структурою й значною мірою суб'єктивізований. Однією з ключових його рис є амбівалентність структури, на відміну від моноаспектної природи поняття, яке постулюється як сукупність істотних, узагальнених ознак, позбавлених емоційного змісту внаслідок абстрагування від чуттєвого досвіду [2, с. 68-69].

Таким чином, поняття становить ядро концепту, що охоплює інтегральні й диференційні ознаки в межах певного класу. Водночас не кожне поняття може стати концептом – лише ті, що мають високий рівень когнітивної складності та культурної значущості. Основна відмінність полягає в тому, що концепт включає ознаки, сформовані знанням мовної спільноти про об'єкт у його численних зв'язках та контекстах, тоді як поняття обмежується описом найважливіших, сутнісних характеристик.

Концепт-арт становить собою спеціалізований вид візуального мистецтва, спрямований на репрезентацію ідей персонажів, середовища або реквізиту, що використовуються у фільмах, відеоіграх, анімаційних стрічках та інших формах медіапродукції. Основною функцією концепт-арту є підтримка процесу розробки проекту шляхом візуалізації естетичних і композиційних рішень до їх остаточної реалізації [15].

Концепт-художники трансформують письмові або усні описи в зорові образи, застосовуючи при цьому сучасні цифрові технології створення зображень. Їхня діяльність охоплює широкий спектр проєктів, зокрема у сферах розважальної індустрії: кіно, телебачення, комп'ютерних ігор, коміксів, реклами та анімації.

У професійній практиці концепт-арт не обмежується створенням візуально привабливих зображень, придатних для демонстрації у соціальних мережах. Він є важливим етапом проєктної діяльності, який вимагає високого рівня художньої майстерності, глибокого розуміння композиції, форми, кольору, освітлення, а також здатності до візуального мислення.

Концепт-арт визнається однією з найбільш конкурентоспроможних та динамічно розвинутих галузей в індустрії відеоігор. Фахівці в цій сфері забезпечують концептуальну цілісність і естетичну переконливість візуального оформлення ігрового світу, що робить їхню працю невід'ємною складовою сучасного креативного виробництва.

У виробництві відеоігор, де важливу роль відіграє швидкість розробки та здатність оперативно реагувати на зміни у творчому процесі, концепт-арт займає центральне місце як фундаментальний інструмент візуального проєктування. Він слугує містком між абстрактною ідеєю та її візуальним втіленням, дозволяючи сформувати первинне художнє бачення, яке визначає подальший напрям роботи всієї команди. На етапі передвиробництва саме концепт-арт дозволяє трансформувати текстовий опис чи усну ідею в наочні образи, що стають орієнтиром для 3D-моделерів, аніматорів, дизайнерів середовища та програмістів. Таким чином, концепт-арт виступає не лише як художній інструмент, а і як засіб комунікації в межах міждисциплінарної команди.

Роль концепт-художника полягає у створенні численних варіацій дизайну, які проходять через серії ітерацій під керівництвом арт-директора. Даний процес дозволяє швидко протестувати різні стилістичні підходи, візуальні рішення та наративні інтерпретації, перш ніж буде обрано фінальну версію для подальшої розробки. Застосування концепт-арту дає змогу значно скоротити витрати часу і ресурсів, порівняно з початковим створенням 3D-моделей без затвердженого художнього бачення. У випадках, коли відсутній попередній візуальний референс, розробка може затягнутися, а фінальний результат – бути відхиленним через невідповідність загальній концепції гри.

Відтак, концепт-арт функціонує як інструмент попередньої візуалізації, що дозволяє уникнути таких ризиків.

Ігрові студії активно інтегрують концепт-арт у свої виробничі цикли саме через його здатність забезпечувати узгодженість між візуальними ідеями та технічною реалізацією. Завдяки своїм функціям, концепт-арт виконує роль стратегічного планування, надаючи уявлення про загальний тон, атмосферу, композицію сцени, колористику та дизайн об'єктів, що у підсумку впливає на сприйняття гри гравцем. Він також є ключовим чинником у побудові унікального візуального стилю проєкту, що допомагає відрізнити продукт на ринку. Отже, концепт-арт не лише формує художній вигляд гри, а й підвищує її конкурентоспроможність, будучи невіддільною складовою сучасного процесу розробки інтерактивного медіа-контенту [15].

Концепт-арт охоплює широкий спектр тем, що включають дизайн персонажів, середовища, транспортних засобів, реквізитів та маркетингового мистецтва. У межах цієї сфери деякі концепт-художники спеціалізуються на окремих аспектах, таких як створення персонажів або середовища, в той час як інші обирають більш загальний підхід, охоплюючи різноманітні теми. Однак надмірна широта фокусу може призвести до зниження рівня майстерності в окремих галузях, тому часто доцільніше досягати високого рівня професіоналізму в одній або двох спеціалізаціях.

До основних ролей у концепт-арті можна віднести: художника-концептуаліста персонажів, який займається розробкою візуальних образів персонажів, відповідних до стилістики та наративу гри; художника-концептуаліста з істот, що створює фантастичних і реальних істот, реалізуючи їх через цифровий живопис та інші техніки; художника-концептуаліста з оточення, який спеціалізується на розробці середовищ, що формують атмосферу ігрового світу та впливають на сприйняття гравця; художника-реквізитника, чия робота зосереджена на створенні предметів, зброї та інших об'єктів, що використовуються в грі або на екрані, з урахуванням функціональності та сюжету; художника-концептуаліста транспортних

засобів, який розробляє транспортні засоби, включаючи космічні кораблі, автомобілі або фантастичні засоби пересування, акцентуючи увагу на естетичних та функціональних аспектах; ілюстратора ключових робіт, який створює високоякісні маркетингові ілюстрації, що використовуються для реклами, таких як постери, обкладинки коробок та заставки, спрямовані на залучення гравців та передачу частини ігрової атмосфери.

Процес створення концепт-арту характеризується високою гнучкістю, що дозволяє художникам переходити від одного етапу до іншого в залежності від зворотного зв'язку від виробничої команди. Проте більшість проєктів дотримуються певної структури та послідовності етапів, незалежно від того, чи йдеться про розробку персонажів, середовища, реквізиту чи транспортних засобів, що дозволяє забезпечити єдність візуального стилю та відповідність загальному концепту проєкту [15].

Після фіналізації кольорових рішень концепт-художник переходить до створення остаточних ілюстрацій, які можуть включати високоякісні деталі та текстури, що надають зображенню більшого реалістичного вигляду або атмосфери, залежно від завдань проєкту. Це важливий етап, на якому демонструється не лише майстерність художника, але й здатність врахувати всі попередні зауваження та відгуки, що були отримані в процесі ітерацій.

Особливу увагу варто приділяти завершеному вигляду об'єктів та персонажів, оскільки саме ці елементи відіграють важливу роль у створенні автентичного досвіду для гравців. Важливим аспектом на цьому етапі є також врахування художнього бачення та стилістичних вимог гри, які можуть включати певні обмеження, що стосуються технічних характеристик, наприклад, оптимізація для різних платформ або врахування типу освітлення в грі. Таким чином, концепт-художник має працювати не лише як художник, а й як технічний фахівець, що забезпечує можливість реалізації дизайну у процесі 3D-моделювання та анімації.

Завершений концепт-арт, після затвердження арт-директором, переходить до наступної стадії розробки – 3D-моделювання, текстуровання та

анімації. Під час цього процесу 3D-художники використовують отриманий концепт-арт для створення тривимірних моделей, які потім інтегруються у світ гри. Переважно концепт-арт візуалізує основні елементи, такі як персонажі, середовища та реквізити, в той час як процес 3D-моделювання додає реалістичні деталі, такі як текстури, освітлення та анімації, що оживляють ці елементи.

Однак концепт-арт не обмежується лише дизайном персонажів чи середовищ. Він також відіграє важливу роль у створенні візуальних аспектів, які підвищують загальний досвід користувача, таких як інтерфейси користувача (UI), анімації та навіть рекламні матеріали, що використовуються для маркетингових цілей. Художники, які займаються розробкою концепт-арту для цих елементів, повинні враховувати естетичні та функціональні аспекти, що дозволяють забезпечити безперешкодне сприйняття ігрового процесу, одночасно залучаючи потенційних гравців до гри через привабливі візуальні презентації.

Крім того, важливим аспектом є інтеграція концепт-арту в загальний робочий процес команди розробників. Зокрема, в команді можуть бути художники, які працюють над іншими аспектами гри, такими як створення анімацій, дизайну інтерфейсу або текстур. У такому разі концепт-художник має взаємодіяти з іншими спеціалістами, щоб забезпечити цілісність візуального стилю та відповідність усіх елементів загальному баченню проекту.

Невід'ємною частиною роботи концепт-художника є також адаптивність до змін у процесі розробки гри. Ігрова індустрія, зокрема, є дуже динамічною, і вимоги до дизайну можуть змінюватися на кожному етапі виробництва. Зміни можуть бути спричинені технічними обмеженнями, змінами в наративі гри або ж результатами тестування, що вимагають коригування візуальних елементів. У таких умовах концепт-художник має вміння швидко реагувати на ці зміни і знаходити оптимальні рішення, не втрачаючи якості та відповідності концепції гри.

Концепт-арт є важливим етапом у процесі розробки відеоігор, що визначає візуальний стиль і атмосферу майбутнього проекту. Він служить основою для подальших етапів створення гри, таких як 3D-моделювання, анімація та маркетинг, забезпечуючи зв'язок між творчими ідеями та реальним технічним виконанням. Концепт-художники виконують багатогранну роль, яка вимагає не лише високої художньої майстерності, але й здатності працювати в умовах постійних змін, співпрацюючи з іншими фахівцями та враховуючи специфіку кожного проекту [13].

Протягом останніх кількох десятиліть творчий процес у галузі концептуального дизайну зазнав значних змін, зокрема завдяки впровадженню як 2D, так і 3D елементів у робочий процес. Це поєднання традиційних художніх технік і сучасних цифрових технологій дозволяє концепт-художникам швидше й ефективніше створювати деталізовані й реалістичні художні твори. Одним із важливих аспектів є використання комбінованих методів, таких як цифровий живопис, фототекстури (зокрема метод, відомий як «фотобешинг»), а також 3D-моделювання. Включення цих підходів до робочого процесу дозволяє значно прискорити процес створення концепт-арту, особливо коли йдеться про точність освітлення та перспективи, що часто досягається швидше за допомогою 3D-інструментів, ніж за допомогою традиційних методів.

3D-моделі, створені на етапі концептуального дизайну, можуть бути передані подальшим фахівцям, таким як 3D-моделісти та аніматори, що не лише заощаджує час, а й сприяє збереженню узгодженості всіх елементів проекту протягом усього виробничого процесу. Наприклад, у практиці студії, яка використовувала Unreal Engine 5 для створення концепт-арту до гри Helldivers 2, стало можливим передавати файли 3D-моделям і аніматорам без втрат у якості візуального відображення, що було продемонстровано в офіційному трейлері гри.

Що стосується програмного забезпечення та інструментів, які використовують концепт-художники, то найбільш поширеними є цифрові

медіа-інструменти, що дозволяють працювати з графічними планшетами від таких виробників, як Wacom, Huion і XP-Pen. Існує широкий вибір програмних рішень, кожне з яких має свої особливості та переваги, що потребує часу для освоєння. Як зазначає креативний директор студії, Еллі Купер: «Існує безліч програмних рішень, і вибір оптимального інструменту може бути складним, тому доцільно експериментувати з різними варіантами, поки не знайдеш найбільш зручний для себе».

До найбільш популярних інструментів, які використовують концепт-художники, належать:

- Adobe Photoshop – потужний інструмент для цифрового живопису, маніпулювання фотографіями та створення композицій. Photoshop пропонує вдосконалену організацію шарів і налаштувань, що допомагає пришвидшити робочий процес.
- Corel Painter – програмне забезпечення, яке отримало популярність серед художників завдяки реалістичним мазкам пензля.
- ZBrush – інструмент для 3D-моделювання та скульптури, широко використовуваний для створення детальних 3D-моделей.
- Blender – безкоштовна програма з відкритим кодом для 3D-моделювання, яка має потужні плагіни, доступні від спільноти Blender.
- Unreal Engine – програмне забезпечення, яке використовують у різних галузях, зокрема у виробництві ігор та фільмів, завдяки своїм потужним можливостям рендерингу в реальному часі, що зменшує затримки й полегшує процес створення концепт-арту [14].

У сучасній індустрії відеоігор все більше студій розробки звертаються до послуг аутсорсингових компаній, що спеціалізуються на створенні концепт-арту. Така співпраця дає можливість отримати доступ до широкого спектра художніх стилів і тематик, що розширює креативні можливості проєкту.

Аутсорсингові студії з ігрового мистецтва надають комплексні послуги – від розробки концепцій персонажів до дизайну візуального середовища. Це забезпечує стратегічні переваги в процесі розробки ігор, зокрема дозволяє дотримуватися жорстких термінів, оптимізувати витрати та залучати висококваліфікованих фахівців. У такий спосіб внутрішні команди можуть зосередитися на ключових аспектах виробничого процесу, маючи впевненість у професіоналізмі виконавців.

Концепт-арт виступає одним із фундаментальних етапів у процесі розробки ігор, закладаючи візуальну основу, яка слугує орієнтиром для подальших етапів виробництва. Незалежно від того, створюється він внутрішньою командою чи зовнішніми фахівцями, якість концепт-арту має критичне значення для цілісності й естетичної привабливості майбутнього продукту. Високоякісний концепт-арт сприяє не лише візуальному оформленню гри, але й підвищенню її емоційного впливу, залученості користувачів і раціональному використанню ресурсів.

Компанія Athena Productions, розташована у Великій Британії, є прикладом аутсорсингової студії, яка надає послуги концептуального дизайну для проєктів у галузях відеоігор, кіновиробництва, анімації та реклами. Залучення подібних професіоналів дозволяє підвищити якість кінцевого продукту та забезпечити ефективне візуальне рішення відповідно до завдань проєкту [15].

Отже, в даному дослідженні використовується таке визначення артбуку: артбук – це візуальне видання, що містить добірку художніх матеріалів, створених у процесі розробки творчого проєкту (наприклад, відеогри, анімаційного фільму, коміксу тощо), і слугує засобом презентації концепцій, стилістичних рішень, персонажів, локацій та інших елементів візуального наповнення. Артбук може виконувати як інформативну, так і промоційну функцію, а також бути важливим інструментом у професійному портфоліо митця.

1.2. Візуальна мова інді-ігор: виразні засоби, стилістика, символізм

Інді-ігри, хоч і не завжди виділялися як самостійний жанр, фактично з'явилися ще з початком індустрії відеоігор. Уже в 1980-х роках розробки для платформ ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC та Commodore 64 виготовляли невеликі незалежні студії, які, попри ресурсні обмеження, демонстрували значні обсяги продажів — тут зародився інді-сегмент ринку. На сьогодні незалежні ігри успішно конкурують із AAA-продукцією, приваблюючи мільйони гравців та служачи джерелом інновацій завдяки свободі від обмежень великих видавців. Дана творчість нерідко включає експериментальні механіки, концептуальні підходи та соціально-політичну рефлексію, що відрізняє інді від масованих комерційних проєктів.

Термін «інді» походить від англійського independent game і означає ігри, створені поза межами великих корпорацій, часто малими командами або навіть індивідами, з мінімальними фінансовими і технічними ресурсами. Типові риси інді-ігор — короткий ігровий процес, економна візуальна й звукова складові, а також чітка концептуальна спрямованість, що додає їм художньої унікальності.

Значний поштовх інді-руху дала цифрова дистрибуція, зокрема появу Valve Steam на початку 2000-х років. Дана платформа надала незалежним авторам інструменти для просування ігор без великих маркетингових витрат. Аналогічно, Nintendo через сервіс WiiWare, Sony (PlayStation Store) та Microsoft (ID@Xbox) створили підтримку для інді, стимулюючи появу нових проєктів, як-от програма PlayStation Talents. Відмова від фізичних видань і перехід до цифрової дистрибуції значно зменшили витрати на випуск, відкривши ринок для авторів з обмеженим бюджетом.

Ключовим етапом стало формування таких канонічних проєктів:

- World of Goo (2008) — інноваційна механіка побудови конструкцій із «липких» істот;

- Minecraft (2009–2011) — глобальний феномен у жанрі виживання й творчості;
- Limbo (2010) — експериментальний сюжет і монохромна естетика;
- Terraria (2011) — глибока система крафту та досліджень, продажі понад 35 млн;
- The Binding of Isaac (2011) — сучасний roguelike із сильним концептуальним забарвленням;
- Fez (2012) — інноваційна механіка тривимірного повороту світу;
- Hotline Miami (2012) — зенітний шутер із ретро-атмосферою 1980-х;
- Ori and the Blind Forest (2016) — мистецька діяльність у жанрі Metroidvania (спільно з Microsoft);
- Stardew Valley (2016) — симулятор життя, створений одним автором;
- Cuphead (2017) — 1930-ті анімаційна стилістика у стилі run-and-gun;
- Dead Cells (2017) — успішна суміш roguelike і Metroidvania;
- Return of the Obra Dinn (2018) — детективна гра з монохромною векторною графікою та нелінійним наративом.

У 2025 році інді-сцена продовжує демонструвати свою життєздатність і творчий потенціал. Серед найбільш помітних релізів—The Midnight Wal (MoonHoo), що поєднує сканування глиняних моделей у VR; Slay the Spire 2 (Mega Crit) — картковий роґалік у ранньому доступі; Citizen Sleeper 2 (Jump Over the Age) — текстова RPG-настілка з глибоким сюжетним варіантом; очікуються нові розділи Deltarune (Toby Fox); Hyper Light Breaker (Heart Machine) — 3D-COOP у неоновому футуристичному світі; Duck Detective: The Ghost of Glamping (Happy Broccoli) — інтерактивна наративна механіка; Cairn (The Game Bakers) — симулятор скелелазіння із реалізмом фізики; Hades II (Supergiant) — продовження roguelike зі зміною персонажа; Wanderstop (Ivy

Road) — неконфліктний симулятор життя; Hollow Knight: Silksong (Team Cherry) — один із найочікуваніших релізів, хоч дата релізу 2025-го офіційно не підтверджена.

Таким чином, інді-ігри перетворилися з дрібних експериментальних проєктів на провідну силу індустрії, що формує нові жанри, диктує естетичні стандарти й дослідницькі підходи в геймдизайні. Вони продовжують заповнювати культурний простір ігрової індустрії як джерело інновацій та художніх сенсів [22; 23; 26].

Висновки до розділу 1

1. В результаті аналізу теоретичних засад створення артбуку як окремого виду дизайнерського продукту, що поєднує мистецький, графічний і комунікативний потенціали, встановлено, що артбук — це візуально-комунікаційна форма, яка фіксує процес творчого осмислення проєкту через систему зображень, текстів, ескізів, стилістичних рішень і візуальних концептів. Його структура, зміст та естетичне оформлення базуються на принципах художньої редакції, типографічної культури та візуальної ієрархії. Артбук не лише демонструє фінальний продукт, але й відкриває процес його формування, що особливо важливо для галузей, де ключову роль відіграє концептуальна візуалізація, як-от ігровий дизайн чи анімація. Особливості створення артбуків вимагають синтезу знань у сфері графічного дизайну, видавничої справи, візуального мислення й цифрових технологій.

2. Окрема увага в дослідженні була приділена візуальній мові інді-ігор, які виступають джерелом оригінального контенту для артбуків. Незалежні ігри вирізняються стилістичною самобутністю, активним використанням символізму, експериментальними візуальними рішеннями та гнучкістю художнього підходу. Це дозволяє авторам створювати проєкти з унікальною естетикою, які, на відміну від комерційних AAA-ігор, не обмежуються стандартами ринку. Такі особливості візуальної мови інді-ігор актуалізують

потребу у відповідному графічному та змістовому відображенні цих проєктів в артбуках, що забезпечує не лише естетичну фіксацію гри, а й її інтерпретацію як об'єкта культурного і мистецького досвіду. Отже, взаємозв'язок між артбуком та інді-грою формує нову парадигму візуальної документації, де гра виступає як авторський медіапроєкт, а артбук — як його візуально-аналітичне продовження.

РОЗДІЛ 2.

АНАЛІЗ АНАЛОГІЧНИХ АРТБУКІВ ТА РОЗРОБКА ВІЗУАЛЬНОЇ КОНЦЕПЦІЇ

2.1. Короткий огляд гри The Binding of Isaac: сюжет, естетика, візуальні особливості

Відеогра The Binding of Isaac, створена незалежними розробниками Едмундом МакМілленом і Флоріаном Гімслем у 2011 році, стала одним із яскравих прикладів сучасної інді-розробки, що не лише здобула комерційний успіх, але й продемонструвала потенціал відеоігор як засобу особистісного та культурного висловлення. Гра поєднує механіки жанру roguelike із символічним наративом, що інтерпретує біблійний сюжет жертвопринесення Ісаака у провокативній, метафоричній формі. У центрі сюжету – хлопчик Ісаак, який тікає до моторошного підвалу, рятуючись від власної матері, переконаної, що повинна пожертвувати сином за наказом Бога. Таким чином, гра актуалізує теми релігійного фанатизму, психологічного насильства в родині та дитячої травми, що рідко розкриваються у традиційних медіа.

Ігровий процес побудований на основі процедурно згенерованих підземель, які гравець досліджує, долаючи ворогів і збираючи численні предмети, здатні кардинально змінити стратегію проходження. Така структура сприяє високій реіграбельності, що є ключовою рисою жанру roguelike. У 2014 році відбувся реліз римейку гри під назвою The Binding of Isaac: Rebirth, розробленого у співпраці з компанією Nicalis. Нова версія, створена на іншому рушії, усунула технічні недоліки, додала нові функції, персонажів і предмети, а також забезпечила підтримку різних платформ. Римейк отримав схвальні відгуки, увійшов до топу roguelike-ігор і до 2014 року продався тиражем понад 3 мільйони копій, що свідчить про стабільний інтерес до глибокого геймплею та нестандартних тем.

У подальшому МакМіллен розширив вигаданий всесвіт, створивши приквел The Legend of Bum-bo, який зберіг зв'язок з тематикою оригінальної гри, хоча й реалізований у дещо іншому жанровому ключі.

Гра The Binding of Isaac належить до жанру *dungeon crawl* з видом зверху та реалізована за допомогою двовимірної графіки. Користувач керує персонажем (Ісааком або одним із розблокованих альтернативних героїв), який досліджує процедурно згенеровані підземелля, розташовані в межах вигаданого підвалу. Кожен персонаж має унікальні характеристики, зокрема швидкість руху, рівень здоров'я, шкоду, що завдається супротивникам, та інші параметри [3; 4].

Ігрова механіка наслідує естетику та принципи класичних *dungeon crawler*-ігор, таких як The Legend of Zelda, водночас інтегруючи елементи *roguelike* – випадкову генерацію рівнів, постійну смерть персонажа та відсутність можливості збереження прогресу. Гравець просувається від кімнати до кімнати, очищаючи їх від ворогів, здебільшого за допомогою «сльозових» снарядів, що виконують функцію основної зброї, в межах управління за принципом *twin-stick shooter*. Додатково можуть використовуватися бомби, які мають обмежений запас і використовуються як для знищення ворогів, так і для розчищення середовища.

Упродовж гри персонаж отримує численні покращання, представлені як предмети, які автоматично активуються після підбирання. Вони поділяються на пасивні (модифікують базові характеристики), активні (вимагають перезарядки після використання) та одноразові (наприклад, пігулки або карти Таро, які викликають моментальний ефект). Покращання можуть змінювати як кількісні показники (здоров'я, шкода), так і вводити нові механіки (альтернативні типи атак, додаткові ефекти тощо). Всі ефекти накопичуються, що створює умови для формування унікальних комбінацій бонусів та тактичних підходів до проходження.

Після очищення кімнати вона більше не відновлюється, а повернення на попередні рівні після переходу неможливе. У процесі гри користувач збирає

внутрішньоігрову валюту для придбання предметів, знаходить ключі для доступу до кімнат зі скарбами, а також додаткові засоби атаки та захисту. Здоров'я відображається у вигляді сердець; втрата всіх одиниць здоров'я призводить до завершення гри, після чого слід почати заново у новому, випадково згенерованому підземеллі.

Кожен поверх завершується битвою з босом. На шостому поверсі гравець зіштовхується з матір'ю головного героя; після її перемоги персонаж переходить до фінальних рівнів, у яких ключовим є двобій із серцем матері. Також доступний додатковий дев'ятий рівень – Шеол, що містить битву з босом Сатаною. Проходження гри з різними персонажами або за визначених умов відкриває нові предмети, які можуть з'являтися у наступних проходженнях, або нових персонажів для гри. Ігрова система фіксує всі отримані покращання у спеціальному довіднику в головному меню [3; 4].

Сюжетна основа гри The Binding of Isaac частково спирається на біблійну оповідь про жертвоприношення Ісаака, проте осучаснена й інтерпретована у формі психологічного трилера. Головний герой – хлопчик на ім'я Ісаак – мешкає разом із матір'ю в ізольованому будинку на пагорбі. Їхнє життя позначене відсутністю зовнішніх контактів: Ісаак займається творчістю та грається, тоді як його мати повністю занурена в перегляд релігійних телевізійних передач.

Сюжетна напруга починається з моменту, коли мати чує «голос згори», який вона сприймає як Божий. Даний голос проголошує, що її син зіпсований гріхом і потребує очищення. Виконуючи «настанови», мати поступово позбавляє Ісаака всіх особистих речей – іграшок, малюнків, одягу. У подальшому голос наказує їй повністю ізолювати хлопчика від гріховного світу, після чого Ісаака замикають у кімнаті. Останній заклик голосу вимагає цілковитої жертви – вбивства сина, що символізує кульмінаційний акт материнського фанатизму. Мати вирушає до кімнати з ножом, але Ісаак у паніці тікає через таємний люк під килимом – саме ця сцена передуює основному ігровому процесу й зображена в анімації титульного екрана.

У базовій версії гри (до доповнення Repentance) сюжет розгортається фрагментарно, без лінійного викладу. Ігровий процес супроводжується серією кінцівок (усього їх 13), що відкриваються поступово після проходження відповідних босів. Перші десять кінцівок мають переважно функціональний характер, відкриваючи нові предмети та ігрові механіки. Останні три натякають на трагічний фінал: Ісаак ховається в скрині з іграшками й, імовірно, гине в ній від задухи, що символічно зображує його остаточну ізоляцію та втрату надії.

У вступних сценах до гри, що відображаються під час завантаження, Ісаак постає у стані крайньої емоційної вразливості: він згортається клубком і плаче, а гравцеві демонструються візуальні алюзії на його тривоги – приниження з боку матері, знущання однолітків та страх перед власною смертю. Дані сцени формують психоемоційний контекст гри, в якому поєднуються теми релігійного фанатизму, дитячої травми та внутрішньої ізоляції

Після завершення роботи над Super Meat Boy, яку Едмунд МакМіллен вважав значним ризиком і витратним за часом проєктом, несподіваний успіх гри, зокрема високі оцінки критиків і комерційний успіх, дозволив йому вільніше ставитися до подальших творчих ризиків. Це дало змогу МакМіллену розглядати нові експериментальні ідеї без остраху фінансових наслідків. Первісно він планував продовжити співпрацю з Томмі Рефенесом над наступною грою під назвою Mew-Genics, однак, у зв'язку з тимчасовою відсутністю останнього, вирішив реалізувати менш масштабний і стресовий проєкт у середовищі Adobe Flash [3; 4].

Архітектура рівнів базується на випадковому виборі з бібліотеки з понад 200 заздалегідь створених макетів кімнат із подальшим додаванням супротивників, предметів та фіксованих елементів, таких як кімната боса чи скарбів. МакМіллен забезпечив наявність принаймні одного предмета на рівень і бонусу після перемоги над босом, що сприяло поступовому посиленню персонажа. Ігровий процес спроектовано з поступовим

ускладненням, доповненим додатковим контентом, який розблоковується після проходження, що створює відчуття довготривалого досвіду гри. Первісні персонажі ґрунтувалися на класичних архетипах рольових ігор, таких як боєць, злодій, жрець і чаклун.

Проект було реалізовано в середовищі Adobe Flash із використанням мови програмування ActionScript 2.0. Прототип The Binding of Isaac створено за тиждень, а повний цикл розробки тривав близько трьох місяців у вільний час. Незважаючи на обмеження Flash (низька продуктивність, відсутність підтримки контролерів), гра вийшла у Steam без тестування, а гравці фактично стали бета-тестувальниками. Саундтрек створював Денні Барановський у тісному творчому діалозі з художником Едмундом МакМілленом; атмосферу гри композитор описував як похмуру з гумористичним підтекстом.

Візуальна стилістика гри The Binding of Isaac є важливим складником її загальної атмосфери та концептуального змісту, який поєднує елементи ретро-естетики, готики та сюрреалізму. Вибір піксельної графіки, характерної для ігор 1980-90-х років, створює відчуття ностальгії, одночасно підкреслюючи абсурдність і темні мотиви гри. Піксельна графіка не лише викликає емоційну реакцію, а й дає змогу виразити складні психологічні та філософські теми за допомогою простих, але виразних зображень (табл.1.1).

Основною рисою візуальної стилістики є готичний, темний стиль, який виявляється через використання темних кольорів і гротескних образів. Світ гри наповнений образами, які мають релігійні асоціації, зокрема мотиви біблійної жертви і гріховності, що підсилює психологічний вплив на гравця. Графічні зображення босів та ворогів, як правило, мають деформовану та монструозну форму, що створює відчуття загрози і хаосу. Символізм релігійних образів, таких як Ісак, додатково підкреслюється стилістичними рішеннями, що використовуються для зображення персонажів і локацій.

Сюрреалізм і абсурдність є іншими важливими характеристиками візуальної складової гри. Вороги і персонажі гри часто представлені у вигляді деформованих істот, що символізують душевні і фізичні травми персонажів.

Зображення цих образів сприяє створенню ефекту психоделічної атмосфери, що робить гру не лише емоційно навантаженою, але й сприяє глибшому сприйняттю її тем. Відчуття хаосу та порушення гармонії підсилюється використанням симетрії в композиціях, що є характерним прийомом для гри.

Таблиця 2.1

Візуальна стилістика гри The Binding of Isaac

Аспект	Опис
Графіка	Використовується піксельна графіка, що нагадує стилістику аркадних ігор 1980-90-х років.
Стиль	Готичний, темний стиль із елементами сюрреалізму. Тема насильства, релігійної символіки та психічних трав передається через гротескні образи.
Сюрреалізм і абсурдність	Грімозні, деформовані персонажі та вороги, що символізують психічні та фізичні травми. Абсурдні елементи посилюють емоційне сприйняття гри.
Релігійна символіка	Часте використання біблійних образів, таких як Ісак, з акцентом на жертву, гріх і духовні теми. Візуально це зображено через монструозні образи.
Колірна палітра	Домінують червоний (кров, агресія), чорний, білий і сірий (холодність, безнадія). Використання кольорів посилює темну атмосферу гри.
Симетрія і композиція	Симетричні композиції, що створюють відчуття хаосу та порушення гармонії, підкреслюючи елементи сюрреалізму та непередбачуваності.
Персонажі та вороги	Персонажі та вороги мають прості, але виразні форми, часто з деформаціями, що підсилює відчуття беззахисності та божевілья.

Колірна палітра The Binding of Isaac в основному обмежена кількома основними кольорами, серед яких домінують червоний, чорний, білий і відтінки сірого. Червоний колір, що асоціюється з кров'ю та агресією, є важливим інструментом візуальної комунікації, підкреслюючи насильницький аспект гри. Палітра відтінків сірого та чорного додає відчуття холодності і безнадії, що співвідноситься з темними сюжетами та психологічним змістом гри.

Таким чином, візуальна стилістика *The Binding of Isaac* поєднує ретро-естетику з глибокими психологічними і релігійними темами, створюючи унікальний світ, що виражає складні емоції і переживання через прості, але ефективні графічні засоби.

2.2. Дослідження існуючих артбуків

Процес створення артбуку є творчим актом, що поєднує елементи образотворчого мистецтва, дизайну та особистої рефлексії. Артбук (творча книга) може бути представлений у вигляді блокнота, альбому або зшитих вручну аркушів, що слугують носієм візуальної і текстової інформації, об'єднаної однією ідеєю або темою. На початковому етапі важливо визначити концепцію артбуку, яка може включати конкретний наратив, емоційний стан або авторське бачення певного явища. Далі підбираються відповідні матеріали: папір, фарби, маркери, вирізки з журналів, декоративні елементи, а також інструменти для нанесення зображень і тексту.

Одним із ключових етапів є створення фону. Він має бути візуально багатим, але не надмірно яскравим, щоб не перебивати головного композиційного елементу. Для цього часто застосовується техніка акварелі по мокрому, що дозволяє отримати розмиті, органічні текстури з плавними переходами кольорів. У разі надмірної насиченості фону його можна пом'якшити за допомогою розведеної акрилової фарби або шляхом наклеювання додаткових шарів паперу.

Наступним етапом є розміщення ключового об'єкта на сторінці – це центральний візуальний або текстовий елемент, який відображає ідею або настрій артбуку. Він має привертати увагу і визначати композиційну ієрархію сторінки. Другорядні об'єкти (текстові фрагменти, декоративні елементи, колажі) розміщуються з урахуванням композиційного балансу: вони повинні

бути помітними, але не змагатися з головним елементом за візуальну домінанту.

У процесі оформлення автор може використовувати як власні зображення, так і запозичені візуальні матеріали, адаптуючи їх до загальної стилістики артбуку. Важливо дотримуватись принципів візуальної ритміки, гармонійного поєднання кольорової гами, пропорцій та контрастів. За відсутності навичок академічного малюнка допускається застосування друкованих шрифтів, шаблонів або готових графічних елементів [19].

Артбук є важливим елементом візуальної культури, який не лише презентує концептуальні ідеї, а й служить засобом комунікації між творцями і їхньою аудиторією. У даному розділі буде здійснено пошук та аналіз артбуків, які стали важливими у світі графічного дизайну та ігор. Аналіз артбуків допоможе зрозуміти, як візуальна стилістика, колірна палітра, композиційні рішення та інші графічні елементи використовуються для передачі атмосфер та сюжетних ліній, а також як вони відображають художні та концептуальні аспекти. Пошук буде зосереджений на артбуках до відомих ігор, кінострічок та інших медіапроектів, що дозволить виявити загальні тенденції, стилістичні прийоми та особливості їх застосування в різних жанрах та контекстах. Аналіз надасть можливість оцінити, як артбуки можуть сприяти глибшому сприйняттю творів мистецтва, розширюючи межі звичного сприйняття через деталі, які не завжди можна побачити безпосередньо у самих іграх чи фільмах.

Артбук №1 (рисунок 2.1) демонструє характерні риси техніки колажу з поєднанням рукописного тексту, фотографічних елементів та символічної графіки. Візуальне наповнення передає інтимний, емоційно-особистісний наратив автора. Основні композиційні рішення базуються на контрастному поєднанні тілесних зображень та графічних об'єктів, що створює динамічний візуальний діалог між зображеннями та глядачем. Колористика є стриманою, проте акценти зроблено на ключових елементах, що посилює змістове навантаження.



Рисунок 2.1 Артбук №1 [1]

Артбук №2 (рисунок 2.2) є прикладом використання ретроестетики у візуальному мистецтві, що досягається через комбінацію кольорових вирізок, декоративної типографіки та зображень жіночих образів. Центральним елементом композиції виступає фігура жінки, стилізована під журнальну графіку середини ХХ століття. Структура сторінки побудована на принципі візуального ритму, завдяки чому досягається гармонійне співіснування численних декоративних елементів у межах обмеженого простору.



Рисунок 2.2 Артбук №2 [1]

Артбук №3 (рисунок 2.3) представлений як експеримент у напрямі типографічного колажу з елементами абстракції. Домінуючими є яскраві кольорові блоки, текстури та великі літери, які розміщено в композиції із відчутним ритмічним малюнком. Такий підхід сприяє створенню ефекту візуального шуму, характерного для сучасного візуального середовища.

Артбук сприймається як приклад маніфестації інтуїтивного дизайну, що підкреслює експресивність художнього висловлення.



Рисунок 2.3 Артбук №3 [1]

Артбук №4 (рисунок 2.4) є прикладом традиційного скетчбуку, орієнтованого на первинну фіксацію ідей, дослідження форм та побудову візуальних концептів. Основу складають лаконічні олівцеві малюнки, доповнені текстовими примітками та посиланнями на культурний контекст. Такий підхід свідчить про дослідницький характер артбуку, що виконує функцію аналітичного інструмента у творчому процесі, забезпечуючи зв'язок між рефлексією та візуалізацією.



Рисунок 2.4 Артбук №4 [1]

Артбук №5 (рисунок 2.5) демонструє високий рівень володіння академічним рисунком у поєднанні з м'якими кольоровими акцентами, що надають роботі емоційної виразності. Образи, зображені в артбуку, мають

характерні риси портретної ілюстрації, що дозволяє говорити про персоніфікований характер цього візуального щоденника. Колористика є стриманою, а композиція – врівноваженою, що формує атмосферу задумливості та інтимності.



Рисунок 2.5 Артбук №5 [1]

Усі п'ять артбуків демонструють різноманітність підходів до візуального самовираження – від експресивного колажу до аналітичного скетчу й академічного рисунка. Вони виконують як естетичну, так і дослідницьку функцію, відображаючи особисті емоції, ідеї та творчі експерименти автора.

Під час аналізу референсів (рис.2.6) було відзначено ефективні візуальні прийоми, що ляжуть в основу майбутнього макета. Зокрема:

Референси 1 та 4 демонструють баланс між просторовою організацією сторінки та візуальним акцентом на ілюстраціях. Їх стримана сітка, достатній повітряний простір і виважена типографіка відповідають обраній лаконічній естетиці.

Приклад 2 показує розгорнуту деталізацію персонажів у форматі «character lineup», що цікаво з точки зору структури, проте в артбуку власного виконання деталізація буде зведена до мінімуму – головний фокус на характерних рисах.

У 3 варіанті спостерігається живий, динамічний стиль, орієнтований на молодшу аудиторію. Однак композиційне рішення з великими

ілюстративними фрагментами та мінімальним текстом – релевантне і для задуму у даній роботі.



Рисунок 2.6 Сторінки з артбуків: концепт-арт персонажів та сцен із відеоігор

З урахуванням цього, ключовою рисою майбутнього артбуку стане превалювання ілюстративного контенту над текстовим. Кожен розворот буде побудований навколо зображення персонажа або сцени, з мінімальним втручанням тексту – абзацом або підписом, що допомагає не перевантажувати композицію. Такий підхід дозволить сконцентрувати увагу глядача на візуальній інтерпретації образів, що відповідає як стилістиці *The Binding of Isaac*, так і загальному авторському баченню артбуку як естетичного об'єкта.

2.2. Визначення релевантних рішень для майбутнього артбуку.

Опис персонажів

На етапі визначення релевантних рішень для майбутнього артбуку сформовано концептуальне бачення, що передбачає створення візуального продукту у стриманій, лаконічній стилістиці. Загальна кольорова гама буде

витримана у поміркованих коричневих тонах, що відсилає до гнітючої атмосфери гри The Binding of Isaac та сприяє передачі її емоційної глибини.

Центральним композиційним елементом артбуку стане серія лінійних мінімалістичних ілюстрацій ключових персонажів: Азазеля, Айзека, Єви, Каїна, Маргарет, Матері, Сатани, Семсона та Хаша. Візуальне трактування кожного образу передбачає графічну стриманість і стилізацію без надмірного деталювання, натомість акцент робитиметься на впізнаваних силуетах та характерних рисах. Планується доповнення кожної ілюстрації коротким текстовим описом персонажа – з урахуванням його символіки, ролі у наративі гри та візуальної специфіки.

Типографічне оформлення буде витримане у простій, читабельній стилістиці. Допускається використання шрифтів, наближених до тих, що застосовані у грі, задля збереження візуального зв'язку між артбуком та оригінальним медіапродуктом. Застосування таких рішень сприятиме цілісності дизайну артбуку та підкреслить авторське бачення інтерпретації гри у форматі художньої книги.

Підбір візуальних елементів є ключовим етапом у формуванні цілісного стилю артбуку, адже саме деталі – від фактур і форм до графічних акцентів – визначають загальний настрій видання. На даному етапі відбувається відбір стилістично та концептуально релевантних візуальних компонентів, які посилюють авторське бачення і гармонійно поєднуються з обраною тематикою.

У рамках концептуальної розробки персонажів сформовано низку унікальних образів, кожен із яких втілює певний психологічний тип, архетипову структуру або етичну дилему. При створенні візуальної мови персонажів застосовано комплексний підхід, що поєднує психологічну типологізацію, метафоричне мислення та графічну стилізацію (табл. 2.1).

Азазель – це образ, який уособлює концепт бунту, внутрішнього конфлікту та межової моральності. Його психологічна структура багаторівнева: зовнішня жорсткість приховує внутрішню кризу ідентичності.

Він мислить категоріями сили, впливу й контролю, проте водночас виявляє риси рефлексії та амбівалентності. Візуально його образ побудовано на принципах експресивної геометрії: витягнуті, кутасті форми тіла, непропорційно довгі кінцівки, різкі лінії. Колористична палітра базується на контрастах – насичений чорний, глибокий карміновий, темно-бордовий, які доповнюються білими акцентами, що створюють ефект «розриву». Додатковими елементами є тіні, дим, розщеплення силуету, що ілюструє його внутрішню нестабільність і наявність прихованих «я».

Таблиця 2.1

Коротка характеристика персонажів та візуальних елементів

Персонаж	Характер (коротко)	Візуальні риси	Символіка
Азазель	Бунтівний, темний	Гострі форми, темні кольори, дим	Гріх, падіння
Айзек	Вразливий, щирий	М'який силует, великі очі, теплі тони	Дитяча чистота, страждання
Єва	Ніжна, природна	Округлі лінії, рослинні мотиви	Життя, початок
Каїн	Злий, зранений	Ламані форми, темна палітра	Братовбивство, провина
Маргарет	Спокійна, мудра	Симетрія, світлі кольори, книга	Розум, порядок
Матір	Турботлива, тепла	Обійми, шерсть, теплі кольори	Материнство, безпека
Сатана	Підступний, спокусливий	Тіні, кислотні акценти, мінлива форма	Зло, спокуса
Семсон	Сильний, поранений	Масивність, метал, уламки	Сила, жертва
Хаш	Тихий, загадковий	Серпанок, прозорість, графітовий тон	Тиша, спостереження

Айзек виступає як центральний образ ранимої, емпатійної особистості, що перебуває в стані постійного пошуку сенсу та захисту. Його характер позначений дитячою довірливістю, вразливістю до зовнішнього тиску, але й

внутрішньою духовною цілісністю. Його візуальна мова – це переважно м'які, округлі форми, відсутність гострих кутів, невеликий зріст, що підкреслює беззахисність. Колірна гама м'яка: пастельні відтінки блакитного, жовтого, кремового. Очі персонажа – великі, наповнені світлом, із блиском, що візуалізує допитливість і глибину внутрішнього світу.

Єва – образ жіночої трансформації, що поєднує первинну ніжність із латентною здатністю до спротиву. Її характер амбівалентний: з одного боку – це турботлива, материнська постать, з іншого – вона спроможна до радикального вибору на користь істинної свободи. Візуально вона постає як персонаж із витонченою фігурою, плавними формами, органічними лініями, що перегукуються з природними мотивами – листя, вода, квітка, птахи. У палітрі домінують м'які рожеві, смарагдові й оливкові відтінки, які створюють ефект гармонії з природою. Символічні елементи – сережки у формі крапель, воронів.

Кайн символізує тематику вини, покути й агресії, народженої відчаєм. Його психологічна структура базується на конфлікті між первинним емоційним імпульсом та наслідками, що не мають зворотного шляху. У графічному оформленні його образу використовуються різко окреслені силуети, ламані контури, асиметричність, що передає внутрішню дестабілізацію. Обличчя часто затемнене або частково приховане, що вказує на втрату ідентичності. Колористика стримана: темно-сірий, хакі, кров'янисто-червоний. У його образі часто фігурують геометричні тріщини по тілу чи одягу.

Маргарет є раціональним і стриманим персонажем, що виконує функцію аналітичного спостерігача. Її образ має риси класичного «mentor-ture»: вона не втручається напряду, але скеровує, демонструючи високий рівень інтелекту та моральної інтегрованості. У візуальній реалізації це відображено через симетрію композиції, строгі вертикалі, геометричну чіткість. В одязі переважають архітектонічні лінії, монохромна кольорова палітра (білий, сріблястий, антрацитовий), мінімум декоративних елементів.

Матір – глибинний образ безумовної любові, тепла й захисту. Її візуальний вигляд формується з використанням м'яких текстур (шерсть, бавовна), теплої палітри (бурштиновий, медовий, пісочний), округлих форм і замкнутих композицій, які асоціюються з «домом» або «гніздом». У її позах переважає нахил до середини, обійми, схилена голова – всі елементи створюють візуальну метафору укриття. Образ Матері акцентує не лише жіночість, а й стабільність, глибоку емоційну присутність, навіть у коротких появленнях у кадрі.

Сатана – це складна метафізична фігура, яка втілює деструктивний інтелект, спокусу та владу через страх. Його образ – багатошаровий, часто фрагментований або трансформований. Він з'являється як силует, що постійно змінює форму, – то як людина, то як тінь, то як абстрактна пляма. Візуальні рішення містять анімацію диму, ефекти розмиття, кислотні контури, крила та роги. Колористика – темна, із раптовими вкрапленнями отруйно-зеленого, фіолетового, блакитного холодного саява.

Семсон є архетипом сили, яка втратила своє джерело. Його внутрішній конфлікт розгортається навколо теми гідності, розчарування та відновлення через втрату. Його постать масивна, але стримана – без надмірної демонстрації. У графіці використовуються чіткі прямі лінії, важкі текстури (каменю, металу), глибокі кольори – індиго, темна бронза, бурий. Очі глибоко посаджені, погляд спокійний, але пронизливий.

Хаш – персонаж мовчазного всезнання, тіньовий спостерігач, який ніколи не говорить, але завжди присутній. Його візуальний образ максимально редукований: фігура без чітко окреслених рис обличчя, напівпрозора текстура, м'які рухи. Він нагадує дим, серпанок, напіввідбиток, що пересувається по краю подій. У колористиці переважають попелясті, графітові й сині відтінки. Він не взаємодіє з іншими напряму, але присутність його завжди відчувається, як символ колективної підсвідомості або зовнішнього часу.

Отже, здійснено детальний аналіз п'яти артбуків, які відзначаються різноманітністю стилістичних рішень – від емоційного колажу до

аналітичного скетчу. Дані артбуки дозволили виявити ключові візуальні прийоми, такі як типографічна стриманість, просторова організація сторінки, баланс між ілюстративним і текстовим контентом, а також стилістика character lineup. Зіставлення референсів дозволило окреслити естетичну модель майбутнього видання: домінування зображення, мінімум тексту, лаконічна верстка.

Визначено, які з виявлених прийомів будуть адаптовані до власного артбуку. Основна увага приділена формуванню образів персонажів, де кожен розворот слугуватиме візуальним портретом з мінімальним текстовим супроводом. Обрані рішення підтримують атмосферу, наближену до стилістики гри The Binding of Isaac, та відповідають концепції артбуку як естетичного й емоційного візуального об'єкта.

Висновки до розділу 2

1. Здійснено аналітичне опрацювання прикладів артбуків та розроблено засади візуальної концепції майбутнього дизайнерського продукту на основі гри The Binding of Isaac. Проведено огляд ігрового світу, сюжетної структури, естетики та візуальних характеристик зазначеної інді-гри, що поєднує глибоку метафоричність, релігійно-психологічний підтекст та експресивну графіку. Встановлено та з'ясовано, що гра ґрунтується на символічній наративній моделі з домінуванням похмурої естетики, що передається через стилістику персонажів, дизайн локацій та колористичні рішення.

2. Проаналізовано наявні артбуки, створені для відеоігор, зокрема інді-проектів, з метою виявлення типових композиційних, структурних і графічних рішень. Досліджено як друковані, так і цифрові формати, що дало змогу виявити ключові підходи до візуалізації: поділ на концептуальні блоки, використання авторських ескізів, комбінування ігрових сцен і технічних пояснень. Встановлено, що артбуки найчастіше не лише фіксують візуальну складову гри, а й формують розширене художнє бачення, інтегруючи аналітичні елементи візуального наративу.

3. Визначено та розроблено релевантні візуальні та композиційні рішення для створення артбуку, а також сформовано систему зображень і описів персонажів, що ґрунтуються на аналізі естетики гри та прикладів з існуючих артбуків. Обґрунтовано доцільність використання стилізованої ілюстрації з елементами гіперболізації, контрастної колористики, готичних мотивів та іконографічної символіки, що відповідають духу оригінальної гри. Зазначене слугує основою для розробки цілісної візуальної концепції майбутнього артбуку як проєкту, що поєднує графічне мистецтво, інтерпретацію наративу та дизайнерську рефлексію.

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО АРТБУКУ

3.1. Побудова структури артбуку: зміст, логіка подачі матеріалу

Побудова структури артбуку є ключовим етапом у процесі його створення, оскільки визначає логіку подачі матеріалу, ритм сприйняття та загальне враження від видання. Структурна організація охоплює зміст, послідовність розділів, розміщення ілюстрацій та текстових блоків, забезпечуючи цілісне й гармонійне сприйняття візуального наративу.

Перший персонаж – Айзек (рис.Б.1) – втілює візуальний архетип інфантильної чистоти та вразливості, притаманної дитячим або підлітковим образам у сучасній візуальній культурі. Основою композиції виступає симетрично зосереджене обличчя з чітко вираженими пропорціями – значно збільшеними очима, злегка округлим лобом і маленьким, практично зниклим підборіддям. Така деформація стандартних анатомічних співвідношень, характерна для стилістики аніме, має психологічну мету – викликати емпатію у глядача через ефект «великооокості», що пов'язаний із враженням невинності. Лінії м'які, округлі, позбавлені різких зламів або кутових фрагментів. Колористика тепла, в основному побудована на світло-бежевих та сірувато-карамельних відтінках із легкими рожевими акцентами у зоні щік і губ. Композиційно портрет повністю центрований, а погляд персонажа спрямовано безпосередньо на глядача, що сприяє створенню відчуття емоційного зв'язку та психологічної відкритості. Відсутність текстурного ускладнення надає образу ефекту простоти та щирості, що підкреслює його символічну чистоту.

Другий персонаж – Азазель (рис.Б.2) – репрезентує фентезійну істоту з елементами зооморфізму – довгими загостреними вухами, кутовими рисами та декоративними символами на обличчі. Візуальна структура базується на контрасті між людською анатомією й додатковими фантастичними

елементами, що вводять образ у площину міфологічного чи альтернативно-культурного нарративу. Лінії малюнка стають виразно графічними, з чіткими окресленнями рис і застосуванням акцентної чорної лінії у зонах вух, очей і татуювань. Колористична гамма все ще утримується в межах нейтральної сепії, однак доповнюється різким червоним акцентом, що використовується як візуальний маркер сили, ритуалу або небезпеки. Текстура волосся опрацьована за допомогою щільного штрихування, яке додає пластичності й візуального об'єму. Композиційно – обличчя чітко симетричне, а вуха винесені за межі вертикальної осі, що візуально розширює площину портрета, надаючи йому декоративної експансії.

Третій персонаж – Єва (рис.Б.3) – є інтерпретацією жіночого ідеалу в умовно-романтизованому фентезійному світі. Візуальна побудова базується на гармонійній симетрії, але вона частково порушується живим, природно розташованим волоссям, що струменіє діагонально і створює композиційну динаміку. Обличчя видовжене, з м'яко підкресленими скулами, тонким носом і спокійним виразом очей, що створює ефект внутрішньої гармонії та емоційної врівноваженості. Вуха подовжені, загострені, що вказує на належність до ельфійської іконографії – стійкого візуального мотиву у жанрі фентезі. Лінії малюнка чіткі, але з плавними переходами між об'ємами. Колористика побудована на основі м'яких пастельних відтінків із приглушеним золотисто-коричневим домінуванням. Текстура волосся опрацьована з високим ступенем деталізації, що створює ефект натурального світлового відбиття. У цілому, образ виконує функцію естетизованого репрезентанта жіночої сили, мудрості й внутрішньої краси.

Четвертий персонаж – Кайн (рис.Б.4) – втілює естетику драматичного конфлікту, візуально сконцентровану у символіці крові, що стікає з ока. Основу образу складає симетричне обличчя з чітко підкресленим кістковим рельєфом – високі скули, прямі брови, напружена лінія губ. Така конструкція візуально кодує рішучість, стійкість і, можливо, емоційну жорсткість. Основна лінійна мова працює на контрасті – використано прямі, чіткі, майже інженерні

лінії, особливо в зоні щелепи та шиї. Колірна палітра майже монохромна, з точковим застосуванням червоного пігменту, який контрапунктно виділяється на тлі світлої шкіри, створюючи емоційно заряджене враження. Текстура шкіри гладка, однак лінії тіней і рельєфів посилюють відчуття натягу та напруги. Композиційна вертикаль акцентує статичність образу, проте червоний елемент створює динамічний психологічний фокус.

П'ятий персонаж – Маргарет (рис.Б.5) – вирізняється психологічною глибиною, досягнутою за рахунок мінімалістичної композиції й концентрації художніх засобів навколо зони очей. Обличчя симетричне, з ідеалізованими пропорціями, майже позбавлене міміки, що надає образу холодної елегантності. Очі великі, темні, підкреслені макіяжем із домінуванням чорних і сірих тіней, що візуально витягує погляд і фокусує увагу на внутрішньому стані персонажа. Колористика суворо обмежена – використано чорно-білі градації з легким натяком на сепію. Це створює атмосферу меланхолії або естетизованої відстороненості. Композиція побудована з високим ступенем симетрії, а гладкість шкіри й відсутність активної текстури підсилюють ефект ідеалізації та статичної краси. Образ функціонує як візуальний носій темної естетики, з елементами постготичного стилю.

Шостий персонаж – Матір (рис.Б.6) – символізує ідею поєднання жіночності та травми, що виражено через симетричну композицію та асиметричний акцент – червоний шрам на щоці. Обличчя має класичні анатомічні пропорції з м'якими рисами – округлими щоками, ніжним овалом підборіддя, спокійним, майже байдужим виразом. Дану м'якість порушує лінія шраму, який порушує ідеальну поверхню шкіри, створюючи наративну динаміку: візуальний слід досвіду, травми, боротьби. Колористична гама загалом тепла, з використанням нейтральних відтінків, однак червоний шрам додає драматичний контраст і стає ключовим семіотичним елементом композиції. Лінії промальовані делікатно, що дозволяє зберегти баланс між реалістичністю й стилізацією. Текстура обличчя гладка, майже без порушень, що ще більше виділяє шрам як єдине джерело «текстурної правди».

Сьомий персонаж – Сатана (рис.Б.7) – візуалізує гіпертрофований образ агресії й демонічної сутності, що досягається за допомогою виразної симетрії, жорсткої лінійної структури та акцентованих зооморфних рис – зокрема великих, вигнутих рогів, що виступають за межі черепної композиції. Обличчя має чітку геометрію: виражені вилиці, загострене підборіддя, сильний вигин брів, що візуально фіксує емоцію виклику або ворожості. Погляд прямий, статичний, з високим ступенем психологічного тиску. Колористична палітра монохромна з домішками червоного як символу агресії, насильства або надприродного начала. Текстура шкіри приглушена, з легким затемненням в зоні очей, що додає драматизму. Загальний образ функціонує як візуальна метафора внутрішньої темряви або трансформації суб'єкта під впливом деструктивних імпульсів.

Восьмий персонаж – Семсон (рис.Б.8) – репрезентує образ емоційного надлому й прихованого страждання. Композиційно – це також фронтальний портрет, де обличчя зображено з максимальною анатомічною точністю. Вираз обличчя пригнічений, погляд зосереджений і напружений, брови нахмурені, що свідчить про глибоке внутрішнє напруження. На голові й шиї помітні сліди крові, які виступають не лише як декоративні елементи, а як ключові семантичні акценти, що символізують фізичну чи ментальну травму. Червоні лінії ритмічно пронизують симетрію образу, порушуючи візуальну гармонію й вводячи елемент динамічного конфлікту. Лінії різкі, тіньовий контур обличчя підсилений, що надає портрету скульптурної виразності. Це образ, який конденсує тему втрати контролю, внутрішнього болю та напруженого зосередження на переживанні.

Дев'ятий персонаж – Хаш (рис.Б.9) – постає як уособлення позаособистісної, майже постгуманної форми суб'єкта – з ознаками транслюдської естетики. Лице, округле обличчя без брів, ідеально гладка шкіра та непропорційно великі очі створюють ефект «чистого аркуша», з якого стерто індивідуальність. Проте очі тут – ключовий емоційний елемент: вони обрамлені темною палітрою, що контрастує з блідим фоном шкіри,

викликаючи водночас відчуття тривоги й інтересу. Вся форма персонажа побудована на геометричній простоті. Присутні винесенні риси з анатомічної норми – подовжена шия, відсутність волосяного покриву, спрощення м'язових контурів. Колористично портрет вирішено в мінімалізмі: сіро-білі тони з різким синьо-червоним акцентом в очах і райдужці. Загальний ефект – відстороненість, відсутність емоційного тепла, і водночас – естетизація межі між людським і нечуттєвим. Це образ як візуальна формула втрати тілесної ідентичності та занурення в гіперреальність.

У підсумку, кожен із цих портретів є не лише зразком віртуозної цифрової графіки, а й самостійною візуальною оповіддю. Стилiстична єдність у рамках серії досягається за рахунок обмеженої палітри, симетричної композиції та акценту на очах як емоційному центрі, проте кожен образ демонструє автономну індивідуальність і семантичну глибину.

У процесі побудови структури артбуку було враховано як змістовну логіку подачі матеріалу, так і технічні вимоги до макетування та поліграфічного виробництва. Загальний обсяг становить 14 сторінок, що є кратним чотирьом – така кількість забезпечує зручність під час друку та брошурування, відповідаючи стандартним вимогам до створення друкованої продукції.

Структура артбуку починається з обкладинки, яка виконує не лише функцію захисного елементу, а й слугує візуальним і концептуальним вступом до видання. Наступною частиною є звернення від редактора, подане у формі вступного слова.

Основна частина артбуку присвячена дев'яти ключовим персонажам гри The Binding of Isaac, кожному з яких відведено окрему сторінку. Для кожного персонажа подано:

- ілюстрацію, виконану в уніфікованому художньому стилі з акцентом на людську інтерпретацію образу;
- ім'я персонажа, яке подано лаконічно та виразно;

- поклик (ключову характеристику) – коротку метафору, що влучно описує сутність героя;
- текстовий опис, що подає глибше тлумачення персонажа, його характеру, внутрішніх конфліктів та символічного значення в межах артбуку;
- оригінальний ігровий образ, розташований зверху сторінки збоку, який демонструє, як саме персонаж виглядає у грі. Це дозволяє читачеві порівняти художню інтерпретацію з первинним зображенням і краще зрозуміти ідею трансформації образу.

Подача матеріалу вибудована таким чином, щоб читач поступово занурювався в інтерпретований світ гри через призму художнього переосмислення, в якому кожен герой розкривається як окрема, багатовимірна особистість. Такий підхід забезпечує цілісність візуально-наративної концепції артбуку та сприяє його естетичному і змістовному сприйняттю.

3.2. Візуальний наратив та композиція сторінок

У сучасному освітньому процесі дедалі більшого значення набуває використання цифрових технологій, зокрема платформ для створення електронних артбуків, що сприяють розвитку творчих здібностей учнів та формуванню візуальної грамотності. Серед таких платформ варто виокремити кілька ресурсів, які вирізняються доступністю, інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом та широким спектром інструментів для візуального й текстового оформлення.

Зокрема, платформа Ourboox пропонує простий механізм створення електронних книг з ілюстраціями, що дозволяє учням оформлювати свої проєкти у вигляді інтерактивних видань. Іншою ефективною платформою є StoryJumper, яка орієнтована на створення цифрових історій за допомогою текстів, фотографій та зображень і є зручною для використання в освітньому середовищі.

Для користувачів, які прагнуть працювати з графічним дизайном на базовому рівні, рекомендованими є Crello та Canva. Обидві платформи надають широкий вибір шаблонів, шрифтів, ілюстрацій і мультимедійних елементів, що дає змогу створювати візуально привабливий контент без потреби у професійних дизайнерських навичках.

Ще одним потужним інструментом є FlipHTML5, яке дозволяє перетворювати PDF-документи, файли Microsoft Office та зображення на інтерактивні електронні книги з анімацією перегортання сторінок, що значно підвищує привабливість та функціональність артбуку.

Практичне застосування вказаних платформ демонструється в освітніх проєктах, зокрема: електронна книга «Стиль бохо в одязі та інтер'єрі», створена на платформі Ourboox, та проєктна робота «Я готую бутерброд», реалізована за допомогою StoryJumper. Дані приклади підтверджують ефективність цифрових рішень у створенні інтерактивних візуальних продуктів в освітньому середовищі [25].

Візуально-графічне рішення артбуку «The Binding of Isaac: у людському обличчі» є результатом концептуального осмислення персонажного світу гри через призму графічного дизайну, композиційної логіки та типографічної дисципліни. Видання має загальний обсяг 14 сторінок, відповідно до стандартної поліграфічної модульної сітки, що забезпечує зручність у друці та розгортанні. Така структура дозволяє оптимально розмістити усі заплановані елементи: титульну обкладинку, редакторський лист як вступ до артбуку, дев'ять сторінок з персонажами, порожні сторінки для симетрії макету, а також завершальну сторінку-завісу.

Артбук розгортається за принципом від вступного дискурсу до персоніфікованих візуально-психологічних портретів, де кожна сторінка розкриває окрему постать через призму інтерпретації. Вступний текст – лист редактора – виконує не лише інформаційно-орієнтуючу, а й емотивно-занурювальну функцію. Його композиційне розташування після обкладинки

формує плавний перехід до змістового ядра артбуку – візуальних інтерпретацій персонажів.

Кожен з дев'яти персонажів представлений на окремій сторінці, що побудована за чіткою композиційною схемою: у центрі розміщено художню ілюстрацію персонажа в людській інтерпретації, виконану у стилі мінімалістичного реалізму з акцентом на міміці та погляді. Дані портрети є спробою візуалізувати емоційний спектр персонажів, трансформуючи їх з ігрових умовних фігур у психологічно насичені образи. У верхній частині сторінки зліва вмонтовано первинний ігровий спрайт персонажа, що дозволяє здійснити візуальну перекличку між джерелом і художньою інтерпретацією. Даний прийом посилює впізнаваність образів та надає читачеві контекстуальний орієнтир.

Типографіка артбуку – одна з ключових складових загальної айдентики. Шрифтові рішення сформовано з урахуванням функціональної ієрархії текстових блоків та стилістичної відповідності до тематики. Для заголовків та акцентів використано Haettenschweiler – шрифт із високим ступенем насиченості та лаконічною геометрією, що забезпечує візуальну вагомість. У листі редактора заголовки оформлено цим шрифтом у розмірі 48 пт, що забезпечує ефективне акцентування вступної тези. Основний текст листа, а також описи персонажів, виконано сучасним геометричним шрифтом Unbounded (12 пт), який забезпечує гарну читабельність і створює відчуття простору та гармонії. Імена персонажів – надзвичайно важливий елемент – винесено у Unbounded, 72 пт, що візуально домінує на сторінці, акцентуючи увагу читача. Поклик та ключова характеристика героя винесена курсивом за допомогою Montserrat Medium Italic у розмірі 21 пт.

Обкладинка артбуку є окремим елементом дизайну, створеним для привернення уваги та формування першого візуального враження. Тут використано комбінацію шрифтів Unbounded (24 пт, 14 пт) та Haettenschweiler (48 пт), що формує багаторівневу типографічну композицію. Візуально

домінує центральне зображення Ісаака – персонажа, який стає символічним обличчям проекту.

Кольорова гама видання обмежена до чотирьох основних кольорів:

- #6B6058 – глибокий теплий сірий, який виступає як тло для більшості сторінок і забезпечує візуальну нейтральність;
- #C18B0D – насичений гірчично-золотистий, який використовується для акцентів, цитат та декоративних елементів;
- #FFFFFF – білий колір тексту, що забезпечує контраст і читаємість;
- #000000 – чорний колір, використаний для тіней, обрамлень та основних шрифтів.

Композиційно всі сторінки побудовані за модульною сіткою, де центральний блок із зображенням врівноважується розміщенням тексту в нижній частині, дотримуючись принципів симетрії та візуального ритму. Просторові паузи між елементами дозволяють уникнути перевантаження, натомість створюють візуальне дихання, що підтримує психологічну концентрацію читача.

Таким чином, артбук функціонує як візуально-дослідницький продукт, де кожна сторінка виконує подвійну функцію – інформативну та естетичну. Його дизайн не лише ілюструє, а й рефлексує, інтерпретує та драматизує персонажний світ *The Binding of Isaac*, трансформуючи гру в об’єкт дизайнерського аналізу та художнього переосмислення.

Висновки до розділу 3

Здійснено практичну реалізацію концепції артбуку, розробленого на основі візуально-сміслової моделі гри *The Binding of Isaac*. Сформовано структуру артбуку, де визначено логіку послідовного розкриття матеріалу: від вступних сторінок із концептуальними поясненнями — до розділів,

присвячених персонажам, їх характеристикам, технічним ескізам і візуальним метафорам.

Реалізовано візуальний наратив через цілісну композицію сторінок, де особливу увагу приділено гармонійному поєднанню ілюстрацій, текстових блоків і просторового ритму візуальних елементів. Запропоновано дизайнерські рішення, що забезпечують не лише естетичну виразність, а й читацький комфорт: дотримання візуальної ієрархії, акцентування ключових образів через кольорові та стилістичні контрасти. Унаслідок цього сформовано візуальний наратив, що відповідає атмосфері гри, водночас функціонуючи як самостійне художньо-дизайнерське висловлювання.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. В результаті аналізу наукових публікацій з'ясовано, що артбук може мати як комерційне, так і мистецьке призначення, виступаючи засобом архівації творчого процесу та водночас інструментом комунікації між розробниками й аудиторією. Особлива увага приділена структурним елементам артбуку – його змісту, композиції, логіці подачі ілюстрацій, текстовому наповненню. Також було акцентовано на важливості балансу між естетикою та інформативністю такого видання.

2. Шляхом аналізу виявлено, що інді-ігри мають схильність до персоналізованого стилю, який базується на авторському баченні, що ідеально корелює з завданнями артбуку як інструменту презентації художньої концепції.

3. Здійснено огляд гри The Binding of Isaac. Виявлено, що гра поєднує візуальну естетику, яка ґрунтується на суміші жаху, абсурду та іронії, із багатошаровими смисловими образами. Візуальний стиль гри – це поєднання гротескних персонажів, темних кольорів, деформованої анатомії та крихкого гумору – створює специфічну атмосферу, яку й було покладено в основу майбутнього артбуку. Аналіз гри допоміг виокремити ключові образи, мотиви й композиційні прийоми для подальшого використання.

3. Процес аналізу візуальних видань дав змогу виявити ключові художньо-графічні прийоми, серед яких домінують типографічна стриманість, раціональна просторово-сторінкова організація, виважений баланс між текстовими та ілюстративними елементами, а також стилістика подання персонажів та їх склад.

4. В результаті проведеного дослідження розроблено дизайн власного артбуку, який передбачає візуальну домінанту зображень, мінімізацію текстового наповнення та лаконічну верстку. У межах концепції майбутнього видання окреслено, які з виявлених прийомів будуть адаптовані до авторського артбуку. Особлива увага приділена візуальній розробці

персонажів, кожен з яких буде представлений у форматі розвороту як цілісний візуальний портрет з обмеженим текстовим супроводом. Обрані візуальні та композиційні рішення покликані передати атмосферу, близьку до естетики відеогри The Binding of Isaac, що відповідає загальній концепції артбуку як емоційно-виразного та художньо-естетичного візуального об'єкта.

5. Розроблено Кожен проаналізований дизайн 8 персонажів – Айзек, Азазель, Єва, Кайн, Маргарет, Матір, Сатана, Семсон та Хаш – був створений із урахуванням окремих візуальних архетипів, що відображають певні емоційні або символічні стани: інфантильна чистота, міфологічна іншість, ідеалізована жіночність, внутрішній конфлікт, естетизована відстороненість та поєднання материнства й травми.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артбуки та з чим їх можна сплутати. SKVOT / SKBOT – онлайн-курси про рекламу, кіно та мистецтво | SKVOT. URL: <https://skvot.io/uk/blog/artbooks-and-how-to-recognize-them> (дата звернення: 09.05.2025).
2. Арт-букінг – що воно таке? І для чого?. ARTarea - інтернет-журнал. URL: <https://mail.art-area.com.ua/2014/02/art-buking-shho-vono-take-i-dlya-chogo/> (дата звернення: 09.05.2025).
3. The Binding of Isaac DEMO. CrazyGames. URL: <https://www.crazygames.com.ua/gra/the-binding-of-isaac-demo> (date of access: 09.05.2025).
4. The Binding of Isaac: Rebirth. PlayStation. URL: <https://www.playstation.com/uk-ua/games/the-binding-of-isaac-rebirth/> (date of access: 09.05.2025).
5. Ключевська А. В. Концепт-арт як спосіб вдосконалення управління часом для митців; наук. кер. У. Г. Балан. Сучасні матеріали і технології виробництва виробів широкого вжитку та спеціального призначення. Графічні зображення при створенні матеріалів та інших дизайн-об'єктів : тези доп. студент. наук. конф., [Умань, 2020]. С. 493–494.
6. Фрасинюк Н. І. Концепт, поняття, значення у їх взаємозв'язку та взаємодії . Вчені записки Таврійського національного університету імені В.І. Вернадського. Серія : Філологія. Журналістика. 2021. Т. 32 (71), № 4, ч. 2. С. 68–71.
7. Кирик Д. П. Концепт. Енциклопедія Сучасної України, Том 14. URL: <https://esu.com.ua/article-3254> (дата звернення: 09.05.2025).
8. Концепт-арт у геймдеві: від ідеї до фінальної версії. Voki Games. URL: <https://vokigames.com/ua/koncept-art-u-gejmdevi-vid-ideyi-do-finalnoyi-versiyi/> (дата звернення: 09.05.2025).

9. Не соромно запитати: чим займається Concept Artist. SKVOT / СКВОТ – онлайн-курси про рекламу, кіно та мистецтво | SKVOT. URL: https://skvot.io/uk/blog/ne-styдно-sprosit-chem-zanimaetsya-concept-artist?utm_term=&utm_campaign=blog-thematic&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_content=search&gad_source=1&gad_campaignid=21721392367&gbraid=0AA AACsn6_mzfgJJCxLUDic0BPdgQHNVV&gclid=CjwKCAjwz_bABhAGEiwAm-P8YWEfY4HGR7kC-o4CKDzDs932-r1O55K8guupiIKehl2nG9PmWPolKhoCL3kQAvD_BwE (дата звернення: 09.05.2025).

10. Concept Art in Film – Definition, Types & Iconic Examples. StudioBinder. URL: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-concept-art-definition/> (date of access: 09.05.2025).

11. Крайнокова. Артбук. ВУЕ. URL: <https://vue.gov.ua/Артбук> (дата звернення: 09.05.2025).

12. skU6KE. «Стартовий ступінь будь-якого проекту». Хто такий Concept Artist і як ним стати. dev.ua. URL: <https://dev.ua/news/concept-artist> (дата звернення: 09.05.2025).

13. What is concept art?. Domestika. URL: <https://www.domestika.org/en/blog/11180-what-is-concept-art> (date of access: 09.05.2025).

14. What is concept art?. TAI ARTS. URL: <https://taiarts.com/en/blog/What-is-concept-art/> (date of access: 09.05.2025).

15. What is Concept Art? The Essential Guide. ArtStation. URL: <https://www.artstation.com/blogs/athenaproductions8/0vP8B/what-is-concept-art-the-essential-guide> (date of access: 10.05.2025).

16. Романович В. І., Лежнев О. О. Особливості дизайну та стилістики у відеоіграх . The 5th International scientific and practical conference “Science and technology: problems, prospects and innovations” (February 16–18, 2023). Osaka, Japan: CPN Publishing Group, 2023. С. 243–249.

17. Колісник О., Білусяк А., Власюк В. Мистецтво та дизайн у 3D-графіці комп'ютерних персонажів . Актуальні проблеми сучасного дизайну: зб. матеріалів IV Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 27 квіт. 2022 р.: у 2 т. Київ: КНУТД, 2022. Т. 2. С. 98–102.

18. Кавун А. І., Іванченко О. В. Артбук як оригінальний вид проектування та виготовлення книжкової продукції . Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родинка – 2021»: XXIII Всеукр. наук. конф. молодих учених. С. 676–677. / редкол.: О. В. Черевко (голова) [та ін.]. 2021.

19. Арт бук - книга своїми руками - все найцікавіше!. yak.koshachek.com . URL: <https://yak.koshachek.com/articles/art-buk-kniga-svoimi-rukami-vse-najcikavishe.html> (дата звернення: 21.05.2025).

20. Арт-бук як художня практика: що важливо знати про цей медіум. Ваше мистецтво . URL: <https://supportyourart.com/columns/artbook/> (дата звернення: 21.05.2025).

21. Бабій Н. п. Взаємодія мистецтв та актуальних практик у поетичних експериментах 90-х років ХХ століття. Питання культурології . 2021. № 38. С. 248–263. URL: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.38.2021.247167> (дата звернення: 21.05.2025).

22. Інді-ігри: що це таке, походження та найкращі назви. Вихід ЕІ . URL: <https://uk.eloutput.com/гра/звітів/Інді-ігри/> (дата звернення: 21.05.2025).

23. Інді ігри які варті вашої уваги(Топ). UAproGaming.com.ua . URL: <https://uapro gaming.com.ua/indi-ihry-iaki-varti-vashoi-uvahy-top/> (дата звернення: 21.05.2025).

24. Комп'ютерна верстка. УМІТИ . URL: <https://umity.in.ua/concept/?id=1402> (дата звернення: 19.05.2025).

25. Метод “Артбук”: візуалізація проєктної роботи. Знайшов . URL: https://znayshov.com/News/Details/metod_artbuk_vizualizatsiia_proiektnoi_robotu (дата звернення: 21.05.2025).

26. Топ-10 інді-ігор, які обов'язково потрібно спробувати у 2025 році. Новини України - останні новини України сьогодні - УНІАН . URL: <https://www.unian.ua/games/indi-igri-top-10-indi-igor-yaki-obov-yazkovo-potribno-pograti-u-2025-roci-13013238.html> (дата звернення: 21.05.2025).
27. Юденкова О. п. Формування інформаційної компетенції майбутнього робітника видавничо-поліграфічної галузі. Теорія та методика електронного навчання . 2014. Т. 2. С. 398–404. URL: <https://doi.org/10.55056/e-learn.v2i1.305> (дата звернення: 21.05.2025).
28. Учасники The Binding of Isaac вики. Персонажі. Переплет Ісаака вики . URL: <https://bindingofisaac.fandom.com/ru/wiki/Персонажи> (дата звернення: 21.05.2025).
29. Межа.Медіа. Індивідуальні ігри вперше наздоганяють AAA та AA проекти за доходом. Межа.Медіа . URL: <https://mezha.media/2024/10/17/indie-ihry-vs-aaa-games-2024/> (дата звернення: 21.05.2025).
30. Гейзинга Й. Досвід визначення ігрового елемента культури. Київ: «Основи» 1994. 250 с.
31. . Джейсон Шраєр. Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made: Harper Paperbacks Нью-Йорк, США, 2017. 304 с.
32. Джейсон Шраєр. Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry: Grand Central Publishing. Нью-Йорк, США, 2021. 320 с.
33. Лежнєв О. О. Формування графічної культури митця в контексті становлення нонконформного руху в культурі України (70 – ті роки XX - початок XXI століття). Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences, IX(44), I.: 249, 2021. С 13-17.
34. Джонатан Хеннесі. The Comic Book Story of Video Games: The Incredible History of the Electronic Gaming Revolution: Clarkson Potter/Ten Speed 2017.192 с.
35. Артур Аса Бергер. Video Games: A Popular Culture Phenomenon; Routledge, Велика Британія. 2017. 119 с.

36. Tiffany Holmes. Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. 2003. URL: <http://www.techkwondo.com/external/pdf/reports/Holmes.pdf>
37. Shaun Foster, David Hallbstein. Integrating 3D Modelling, Photogrammetry and Design. 2014.
38. Felan Parker. An Art World for Artgames. 2012. URL: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119>
39. Carlos Mauricio Castano Diaz and Worawach Tungtjitcharoen. Art Video Games: Ritual Communication of Feelings in the Digital Era. 2014. URL: <https://epub.ub.uni-muenchen.de/58719/1/1555412014557543.pdf>
40. ДСТУ 3017:2015. Видання. Основні види. Терміни та визначення понять. [Чинний від 2016-07-01]. Вид. офіц. Київ, 2015. 38 с. (Інформація та документація).
41. Завгородня Л. В. Основи літературного редагування та коректури : навчальний посібник. Черкаси, 2010. 164 с.
42. Загальні вимоги до змісту та оформлення навчальних посібників та навчальнометодичної літератури / уклад. Л. О. Котлова. Житомир, 2014. 56 с.
43. Золотарьова І.М. Конспект лекцій з дисципліни «Психологія». Харків, 2011. 35 с.
44. Кравченко В. І., Робак І. Ю., Громов А. А. Політологія: конспект лекцій для студентів. Харків, 2012. 137 с.
45. Тимошик М. С. Книга для автора, редактора, видавця : практичний посібник. Київ, 2006. 506 с.
46. Шевченко В. Е. Типографіка та модульність реклами. 2017. 60 с. URL: <https://issuu.com/victoryshe/docs/24-typography-modul-1> (дата звернення: 21.05.2025).
47. Єжова О., Самсонідзе М., Панаріна В. Застосування кольору в дизайні для соціальних ініціатив: створення емоційних зв'язків з аудиторією.

Актуальні питання гуманітарних наук. 2024. Вип. 78. Т.1. С. 110-115
<https://doi.org/10.24919/2308-4863/78-1-14>

48. Єжова О., Моторна Т. Дизайн сучасної книжкової ілюстрації в Україні: творча майстерня “Аграфка”. Збірник матеріалів VI Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (КНУТД, 25 квітня 2024 р., Київ). Т.2. С. 248-251

49. Gryshchenko I., Yezhova O., Pashkevich K., Biryukova Y. Research and creative activity in the design field: Intersections of science, art, and engineering. Leonardo. 2024. Т. 57. №. 3. С. 279-285.
https://doi.org/10.1162/leon_a_02521

50. Meng K., Yezhova O. Digital Illustration Art in Agricultural Product Packaging: A Study on the Revitalization Design of Rural Cultural Heritage. 2nd International scientific-practical conference “Eurointegration in art, science and education: experience, development perspectives” (Klaipėda University, Lithuania, 7 March, 2025) P. 91-93. URL:
https://www.researchgate.net/publication/391009753_2nd_international_scientific-practical_conference_eurointegration_in_art_science_and_education_experience_development_perspectives (дата звернення 19.05.25)

51. Yezhova O., Krotova T., Qi Qi. Design of a book based on stylistic trends in world culture. Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (КНУТД, 25 квітня 2024 р., Київ, Україна). Т.1. С. 65-67.

52. Єжова О., Грінченко А., Кулініч А., Буланцева А. Ілюстрація як засіб візуальної комунікації в дитячій книжці. Proceedings of the 2nd International Scientific and Practical Conference «Modern Scientific Research: Theoretical and Practical Aspects» (Рига, Латвія 26-28 травня 2025). 2025. С. 57-60. <https://www.eoss-conf.com/modern-scientific-research-theoretical-and-practical-aspects/>

ДОДАТКИ

Додаток А

Ескізи ілюстрації персонажів



Рисунок А.1 Айзек



Рисунок А.2 Азазель



Рисунок А.3 Єва



Рисунок А.4 Кайн



Рисунок А.5 Маргарет

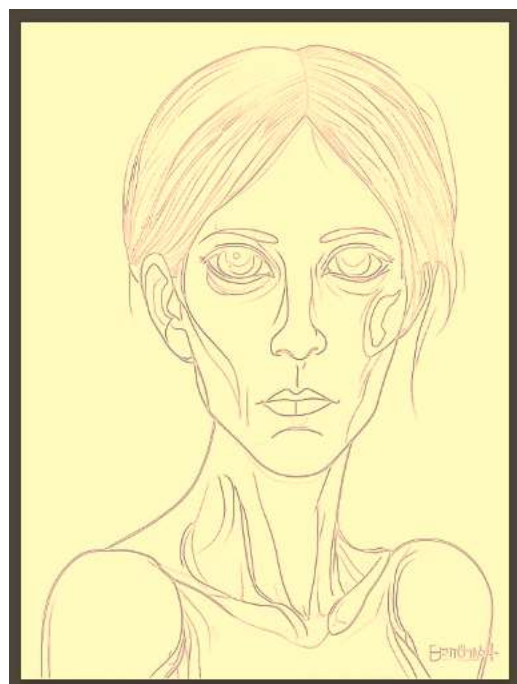


Рисунок А.6 Матір



Рисунок А.7 Сатана

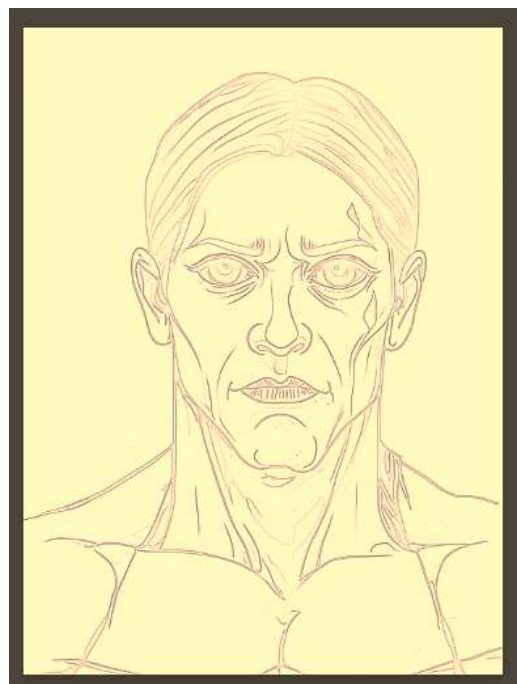


Рисунок А.8 Семсон

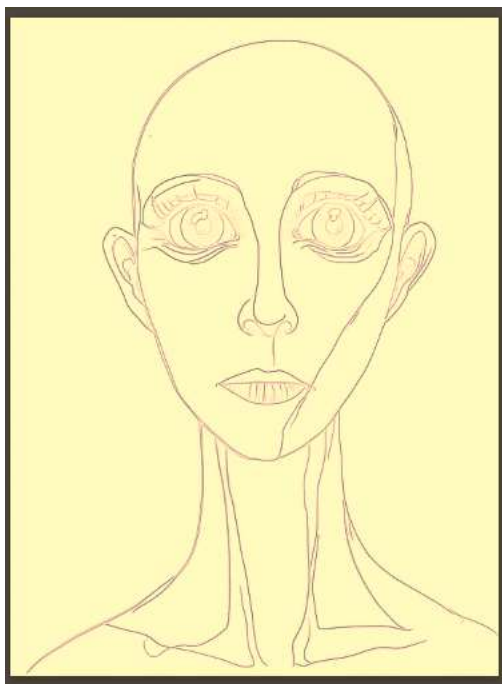


Рисунок А.9 Хаш

Готові ілюстрації персонажів



Рисунок Б.1 Айзек



Рисунок Б.2 Азазель



Рисунок Б.3 Єва



Рисунок Б.4 Кайн



Рисунок Б.5 Маргарет



Рисунок Б.6 Матір



Рисунок Б.7 Сатана

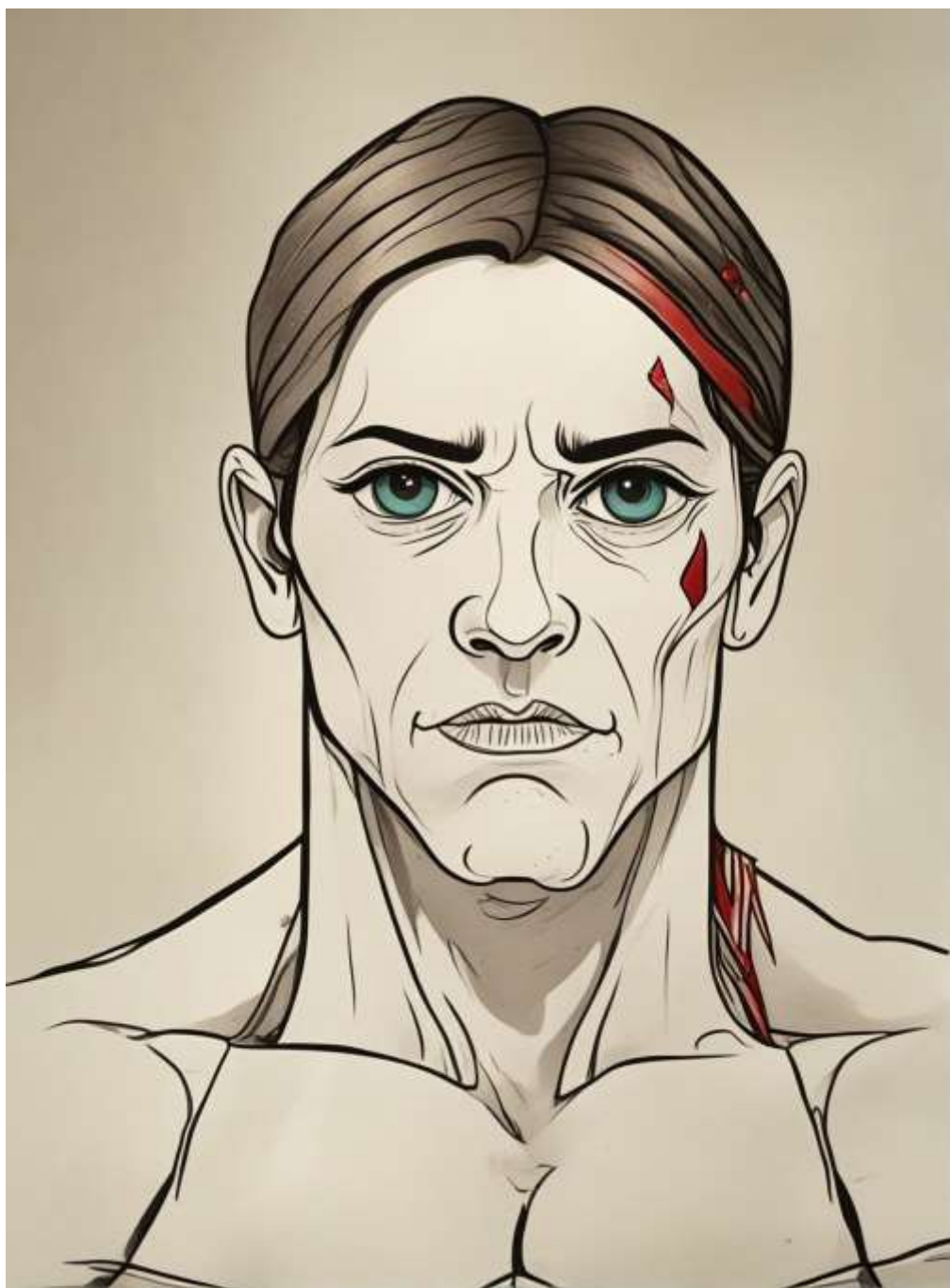


Рисунок Б.8 Семсон



Рисунок Б.9 Хаш

Обкладинка та наповнення артбуку



Рисунок В.1 Обкладинка артбуку

Дорогий читачу,

Перед вами — артбук, що є спробою переосмислення персонажів гри The Binding of Isaac у формі, близькій до людського образу. Це не просто галерея ілюстрацій — це візуальне дослідження, де кожен персонаж постає не як ігрова маска, а як носій глибшого символізму, емоцій та конфліктів. Через образи Азазеля, Айзека, Єви, Каїна, Маргарет, Матері, Сатани, Семсана й Хаша ми намагаємося заглянути за межі цифрового екрану — у саму суть архетипів, що стоять за ними.

У цьому артбуку візуальні риси кожного героя поєднуються з характером, наративом і символами, які вони репрезентують. Ми прагнули знайти баланс між графічною стилізацією та емоційною правдою. Від наївності Айзека до темної спокуси Сатани — кожне обличчя тут має що сказати.

Запрошую вас не просто гортати сторінки, а вдвигатися в очі героїв — можливо, вони відкриють вам щось нове про саму гру. А, можливо, — про самих себе.

Рисунок В.2 Лист редактора



Рисунок В.3 Сторінка із персонажем «Азазель»



Рисунок В.4 Сторінка із персонажем «Айзек»



Рисунок В.5 Сторінка із персонажем «Єва»



Рисунок В.6 Сторінка із персонажем «Кайн»

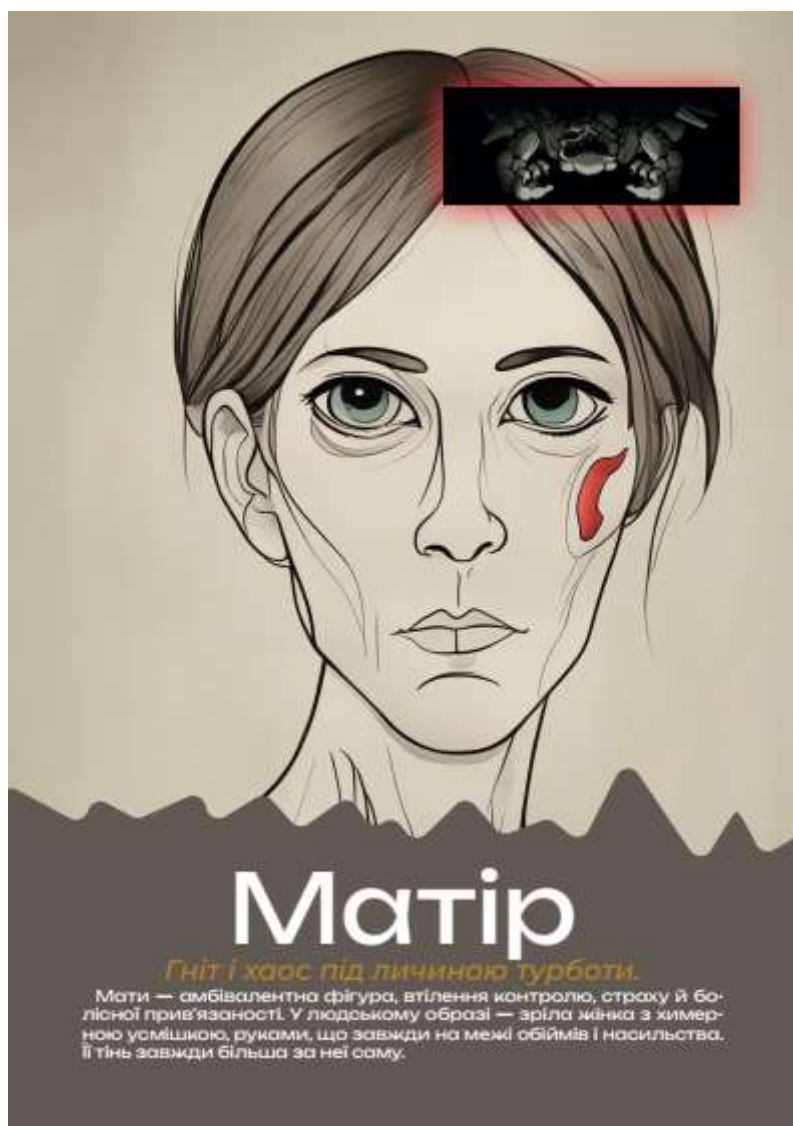


Рисунок В.7 Сторінка із персонажем «Матір»

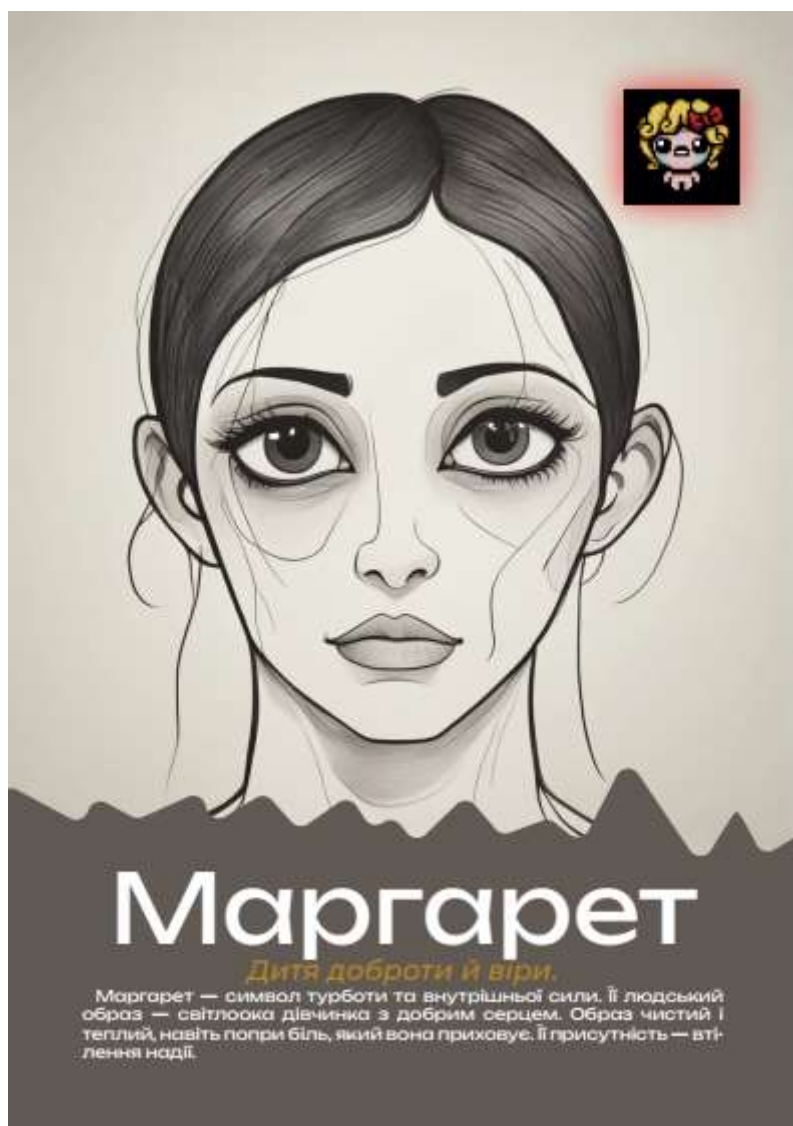


Рисунок В.8 Сторінка із персонажем «Маргарет»



Рисунок В.9 Сторінка із персонажем «Сатана»



Рисунок В.10 Сторінка із персонажем «Семсон»



Рисунок В.11 Сторінка із персонажем «Хаш»



Рисунок Г.1 Міжнародна науково-практична конференція “Modern Scientific Research: Theoretical and Practical Aspects” 26-28 травня 2025 Рига, Латвія та опубліковано в її матеріалах [52].