

collaboration. Their positive impact extends to facilitating relationships between foreign galleries and domestic partners, proving essential in resolving conflicts and addressing challenges. This collective effort is poised to drive transformative change within the institutional framework of the Chinese art market, paving the way for a more expansive, stable, and robust market with a much larger consumer base.

Список використаних джерел

1. Xu Weina (2023). My country's cultural market is circulated smoothly and the cultural industry is prosperous and improving. *People's Daily*. December 30 (in Chinese)
2. Ouyang Xuemei (2024). Vigorously develop the cultural industry. *Red Flag*. April 27 (in Chinese)
3. Huang Jun (2018). The status and structure of the Chinese art market. *SOHU*. October 10 (in Chinese)
4. Country's cultural industry is expanding in scale and its digitalization strategy is advancing steadily (2024). *Xinhua*. October 3 (in Chinese)
5. China ranked third, with sales of \$8.4 billion and a 15 percent market share (2025). *China News*. April 9 (in Chinese)
6. The art market had an awful 2024, Art Basel and UBS report finds (2025). *Jing Daily*. April 8 (in Chinese) <https://jingdaily.com/posts/art-market-had-an-awful-2024-art-basel-ubs-report-finds>
7. Artwork Trading Market Analysis (2022). *ARGTA news*. September 14 (in Chinese)
8. Creative Economy Outlook 2024. UNCTAD. 2024. P.126 <https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2024>

ОБРАЗОТВОРЧІ ЗАСОБИ У СТВОРЕНІ ГОРОР-ПЕРСОНАЖІВ

Ковальський А.Р., здобувач освіти

Дубрівна А.П., кандидат мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри цифрового мистецтва

Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: горор, деформація, персонаж, форма, художні засоби, образотворче мистецтво.

Жанр горору в образотворчому мистецтві упродовж свого історичного шляху розвитку зазнав численних трансформацій від моменту свого зародження і до сьогодні, проте його парадоксальна популярність залишається тривалою. Людей незмінно приваблює страх і, навіть, жах – емоції, що за своєю природою є негативними та базуються на глибинній інстинктивній природі людини. Зазначимо, що персонажі виступають однією з ключових складових горору, вони стають «обличчям» художнього твору, тим елементом, який не лише привертає увагу

аудиторії, а й створює резонанс із її внутрішніми переживаннями кожного глядача.

Метою цього дослідження є визначення ключових художніх засобів, принципів і технік, що лежать в основі формування горор-персонажів, вивчення їх впливу на сприйняття, а також розкриття унікальних можливостей візуальної мови для створення виразних страхітливих образів, здатних викликати емоційний відгук.

У межах дослідження було враховано праці, що забезпечили теоретичну базу для аналізу та систематизації образотворчих засобів, що використовуються при створенні горор-персонажів. Так, ілюстратор Косемен С. розглядає концепцію еволюційних змін та генетичних мутацій, візуалізуючи їх у формі унікальних істот. Ця робота розширює уявлення про можливості візуального мистецтва у відображенні адаптації до екстремальних умов та їх впливу на людське сприйняття, ставлячи питання про межі трансформації людського образу [1]. Науковці Пан Сяо Тіан та Сео Гапюель аналізують специфіку процесу створення персонажів у жанрі горор для ігор. Дослідження фокусується на комбінованому підході до дизайну, поєднуючи анатомічні, психологічні й емоційні аспекти [3]. Праця Стака Дж. та Планта Р. вивчає психологічний вплив погляду персонажа на глядача [4]. Морган Дж. досліджує фізіологічні реакції людини на страх, які можуть бути викликані художніми прийомами, такими як використання контрасту і незвичних форм. Автор також пропонує методологію створення персонажів у жанрі жахів, акцентуючи увагу на поєднанні візуальних і психологічних прийомів для досягнення максимального емоційного ефекту [2].

Розглядаючи образотворчі засоби у створенні горор-персонажів, слід виділити такий ефективний прийом, як модифікація пропорцій. Деформація, непропорційність, а також збільшення або зменшення окремих частин тіла підсвідомо сприймаються як деструктивні, оскільки порушують очікувану анатомічну норму. Це викликає у глядача відчуття тривоги та дискомфорту, що є ключовими для створення атмосфери страху. У художній практиці ці прийоми також використовуються для акцентування уваги на певних аспектах вигляду персонажа, наприклад, його небезпечності або неприродності. Така непропорційність може бути підсилена додаванням текстур, кольорових контрастів або нестандартних рухів, що сприяють ще більш глибокому емоційному впливу. У комплексі ці засоби дозволяють створювати образи, що запам'ятовуються та справляють стійке враження на глядача. Зібраний і проаналізований фактичний матеріал дозволяє систематизувати певні спостереження (Рис. 1).

Зазначимо, однією з ключових характеристик горор-персонажів є метаморфоза – поєднання людських форм із рисами комах або рептилій, що порушує межі звичного антропоморфного сприйняття. Такі трансформації викликають інстинктивний страх і відразу, оскільки підсвідомо асоціюються з агресивністю, токсичністю або загрозою.

Поєднання людських рис із формами комах і рептилій створює ефект неприродності та жаху через балансування на межі реального і фантастичного.

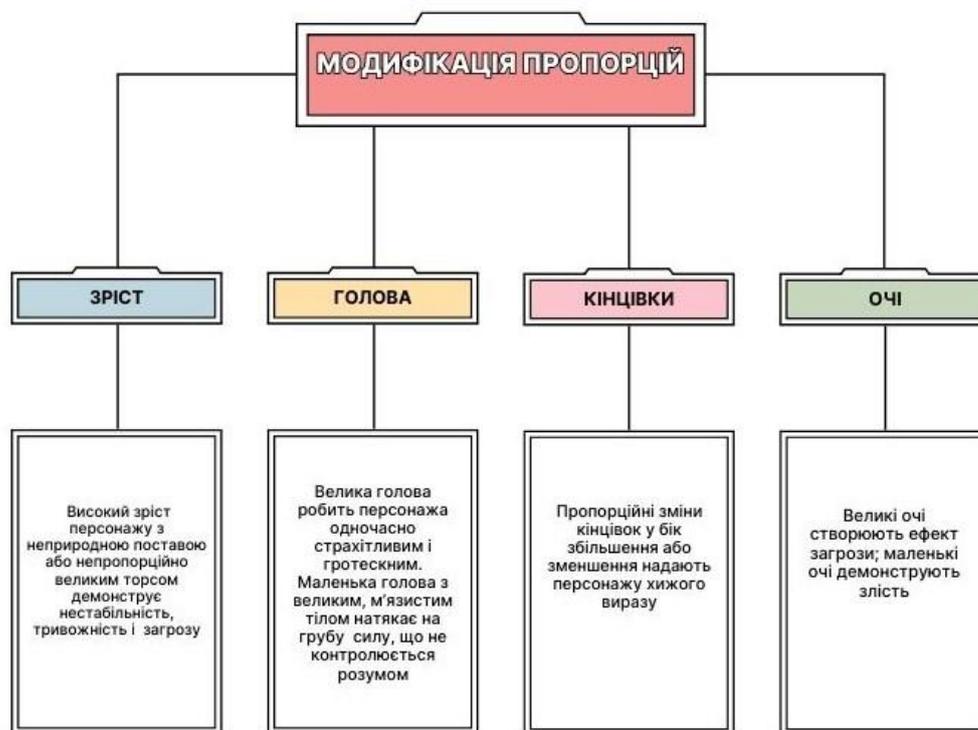


Рис. 1. Трансформація пропорцій як інструмент підсилення виразності персонажу.

Персонажі з такими рисами часто символізують деградацію і втрату людяності, що підсилює ефект жаху. Особливо вражаючим є відображення перехідної стадії метаморфози, що викликає сильну тривогу через еволюційний страх перед мертвими чи хворими людьми. Інтеграція у зовнішність і поведінку персонажа елементів болю, відчаю та втрати контролю підсилює емоційний вплив. Ця суміш страху, огиди й тривоги створює образ, здатний залишити глибокий психологічний вплив на глядача. Спираючись на спостереження наведемо приклади застосування метаморфоз у розробці горор-персонажів (Рис.2).

Підкреслимо, що страх перед ознаками хвороби, зокрема інфекціями та патологіями, є потужним еволюційним механізмом, який можна ефективно використовувати у створенні персонажів у жанрі горор. Образи, що включають хворобливі деформації, нарости або виразки, викликають інстинктивне відторгнення, адже підсвідомо асоціюються з ризиком зараження. Такі персонажі, чий тіла втратили природну цілісність через патологічні зміни, порушують базове уявлення про нормальність і викликають у глядача відчуття тривоги. Створення горор-персонажів може підсилювати цей ефект за рахунок зображення деформацій, які руйнують пропорції тіла, підкреслюючи його вразливість і крихкість. Такий підхід нагадує про страх фізичних страждань і смерті, посилюючи емоційний

вплив образу. Персонаж на етапі трансформації або в стані прогресуючої хвороби стає особливо лякаючим, оскільки демонструє процес деградації, який водночас жахає та зачаровує своєю гротескністю.

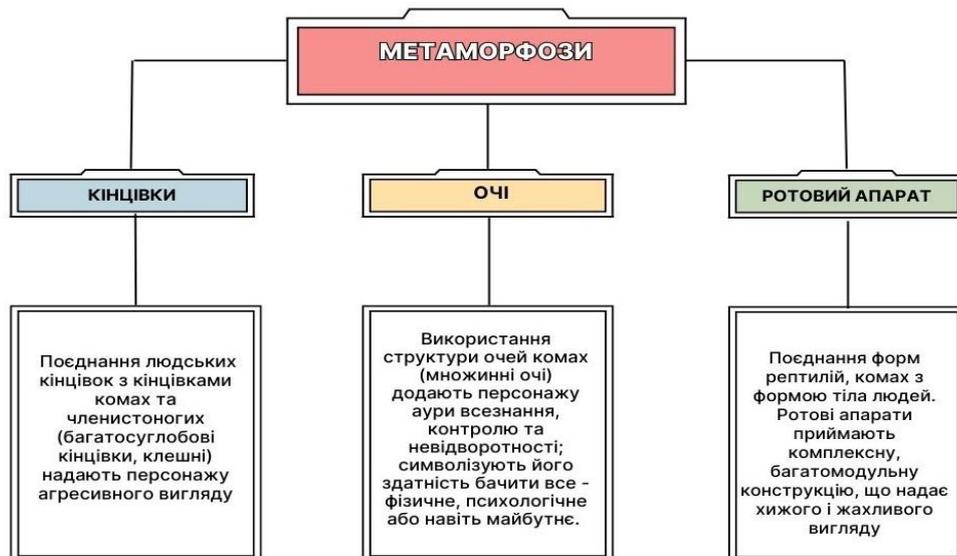


Рис. 2. Метаморфози як чинник створення горор-персонажу.

Аморфність як художній прийом у формоутворенні горор-персонажів акцентує нестабільність, хаотичність і страх перед невідомим. Зміна структури та порушення звичної симетрії тіла створюють відчуття дискомфорту, адже такий образ виходить за межі антропоморфного сприйняття. Відсутність чітких контурів або визначеної анатомії підсилює тривожність, оскільки глядач не може однозначно ідентифікувати персонажа. Така невизначеність формує образ неконтрольованої загрози, який на підсвідомому рівні сприймається як щось небезпечне та неприродне, що підсилює відчуття жаху та тривоги (Рис. 3).

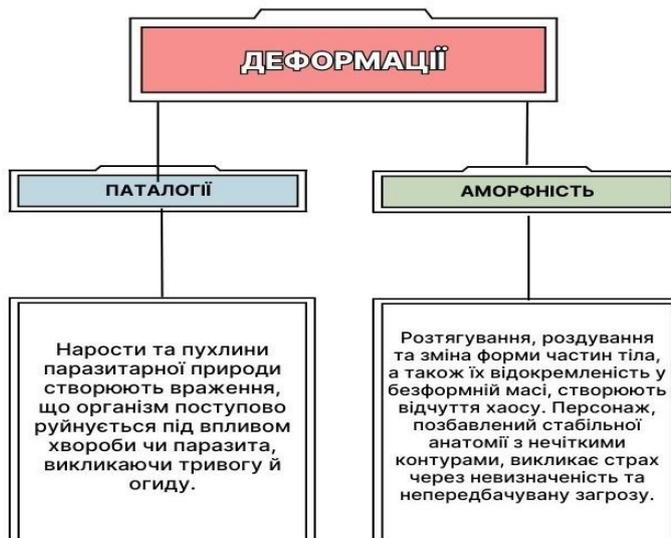


Рис. 3. Деформація як чинник створення горор-персонажу.

Відтак, образотворчі засоби відіграють ключову роль у формуванні візуального аспекту персонажів у жанрі горор, оскільки вони значно

підсилюють емоційний вплив і сприяють створенню незабутніх образів. Застосування ефективних прийомів трансформації форми дозволяє художнику загострювати увагу глядача на важливих деталях, пробуджувати глибинні страхи та формувати унікальну атмосферу напруги. Такий підхід робить персонажів не лише жахаючими, але й концептуально насиченими, здатними викликати сильний емоційний відгук.

Список використаних джерел

1. Kosemen C. M. (2006). *All Tomorrows*. Time Publishing.
2. Morgan J. (2002). *The Biology of Horror: Gothic Literature and Film*. Southern Illinois University Press.
3. Pan Xiao Tian, Garyuel Seo.(2019). Study on the Design of Game Horror Character. *Journal of Digital Contents Society Academic journal*, 20(2), 239-246.
4. Stack, G. J., & Plant, R. W. (1982). The Phenomenon of “The Look.” *Philosophy and Phenomenological Research*, 42(3), 359–373 p.

ВПЛИВ РІЗНИХ ЧИННИКІВ: ПОЛІТИЧНИХ, СОЦІАЛЬНИХ, ЩО ПРИВЕЛИ ДО ЗМІН У ТВОРЧІЙ СВІДОМОСТІ МИТЦІВ В УКРАЇНСЬКОМУ НАТЮРМОРТІ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХХ ст.

Ковалевський А. Г, аспірант

*Науковий керівник: Михальчук В.В., кандидат мистецтвознавства,
доцент*

Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв

Ключові слова: Радянський Союз, українське мистецтво, натюрморт, соціалістичний реалізм, ідеологія, цензура, художній вираз, культурний контекст, соціально-політичний контекст, національна ідентичність, академізм, модернізм, постмодернізм.

У другій половині ХХ століття український натюрморт зазнав значних змін під впливом як традиційних жанрових канонів, так і модерністських тенденцій. Натюрморт ставав не лише відображенням краси побутових предметів, але й майданчиком для вираження особистісних та суспільних переживань. Художники почали експериментувати з композиційними рішеннями, кольоровою палітрою та технікою виконання, інтегруючи елементи реалізму, символізму та експресіонізму.

З одного боку, зберігалися традиційні мотиви: ретельно опрацьовані деталі, гра світла й тіні, що підкреслювали фізичну присутність об'єктів. З іншого боку, натюрморт отримав нове значення як засіб критичного осмислення повсякденності, відображення внутрішнього світу та реакції на соціально-політичні зміни. Через символічні образи та інноваційні