

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет мистецтв
Кафедра декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

**РОЗРОБКА КАТ-СЦЕН ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНОЇ ГРИ ЯК ЗАСІБ
ХУДОЖНЬОГО ТА ЕСТЕТИЧНОГО ВИХОВАННЯ СТУДЕНТІВ
(НА ПРИКЛАДІ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «ДИКЕ ПОЛЕ»)**

Кваліфікаційна робота
студентки групи ОМм-20
ступеня вищої освіти
«магістр»
спеціальності 014.12 Середня
освіта (Образотворче мистецтво)
Волкотруб Віталії
Олександрівни
Керівник: к. пед. н., доцент
Ємельова А.П.

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Волкотруб Віталія Олександрівна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

З чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.



ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЕСТЕТИЧНОГО ВИХОВАННЯ У ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛАХ: РОЛЬ КАТ-СЦЕН У ФОРМУВАННІ ХУДОЖНЬОГО СПРИЙНЯТТЯ.....	10
1.1 Візуальна новела як інструмент формування естетичних смаків та художнього мислення.....	10
1.2 Кат-сцена як художня складова: візуально-емоційний вплив, види та роль в естетичному вихованні у структурі візуальної новели	16
1.3 Художні засоби кат-сцен як інструмент естетичного впливу: колір, композиція, атмосфера	20
Висновки до розділу 1	26
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ КАТ-СЦЕН ДЛЯ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «ДИКЕ ПОЛЕ»	27
2.1 Концептуальні основи та етапи розробки кат-сцен для.....	27
2.2 Використання програмного забезпечення для створення кат-сцен: огляд інструментів та їх роль у процесі розробки.....	46
2.3 Візуально-композиційний аналіз кат-сцен до новели «Дике Поле»: художні засоби та формування атмосфери	55
Висновки до розділу 2.....	63
РОЗДІЛ 3. МЕТОДИКА НАВЧАННЯ СТВОРЕННЯ КАТ-СЦЕН У ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛАХ.....	64
3.1 Кат-сцени як інструмент естетичного виховання студентів у художній освіті.....	64
3.2 Методична розробка змістового модуля «Основи створення кат- сцен» у межах дисципліни «Ілюстративна графіка» для студентів 3 курсу	

освітнього ступеня «бакалавр».....	66
Висновки до розділу 3	79
ВИСНОВКИ.....	80
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	82
ДОДАТКИ.....	88
ДОДАТОК А	88
ДОДАТОК Б.....	98
ДОДАТОК В	137

ВСТУП

Актуальність дослідження. Сучасні цифрові технології суттєво вплинули на сприйняття мистецтва, відкриваючи нові можливості для художнього та естетичного виховання. Одним із важливих інструментів у цьому контексті є кат-сцени у візуальних новелах, які поєднують художню виразність з інтерактивними елементами, формуючи у глядачів емоційний відгук та естетичне сприйняття.

У зв'язку зі зростанням популярності візуальних новел як жанру цифрового мистецтва, дослідження їхнього впливу на художній розвиток набуває особливої актуальності. Кат-сцени, як кінематографічні вставки, сприяють глибшому зануренню в наратив, посиленню емоційного зв'язку з героями та формуванню візуальної культури. Враховуючи потребу сучасної освіти в адаптації до нових цифрових реалій, вивчення кат-сцен як засобу художнього та естетичного виховання є необхідним і перспективним напрямом дослідження.

Новела «Дике Поле» базується на історичних подіях та культурній спадщині України. Важливим аспектом є використання кат-сцен для передачі історичної атмосфери, національного колориту та виховання патріотизму серед читачів. Це дослідження дозволить проаналізувати ефективність художніх прийомів у створенні кат-сцен та їхній вплив на формування естетичного сприйняття.

Тема кваліфікаційної роботи зосереджується на дослідженні процесу розробки кат-сцен для інтерактивної гри як ефективного засобу художнього та естетичного виховання студентів. Особлива увага приділяється аналізу їхнього впливу на емоційне сприйняття, художнє мислення та розвиток креативності майбутніх педагогів і митців на прикладі візуальної новели «Дике Поле» — сучасної форми інтерактивної гри.

Мета дослідження: дослідити та розробити кат-сцени й методи їх створення в інтерактивній грі на прикладі візуальної новели, які сприятимуть художньому та естетичному вихованню студентів.

Для досягнення поставленої мети необхідно розв'язати низку **завдань**:

1. Провести аналіз літератури та досліджень щодо впливу візуальних новел на художнє та естетичне виховання.
2. Дослідити специфіку кат-сцен у візуальних новелах, їхню структуру, функціональність та художні особливості.
3. Вивчити цільову аудиторію, їхні естетичні потреби та сприйняття кат-сцен.
4. Розробити концепцію кат-сцен для візуальної новели «Дике Поле», визначити стилістику та художні прийоми.
5. Реалізувати створення кат-сцен у рамках новели, враховуючи історичний та культурний контекст.
6. Сформулювати висновки та надати рекомендації щодо використання кат-сцен у художньому вихованні.

Об'єкт дослідження: кат-сцена як засіб художньо-естетичного виховання у цифровому мистецтві.

Предмет дослідження: процес створення кат-сцен в інтерактивній грі на прикладі візуальної новели «Дике Поле», їхня стилістика, композиція, художня виразність та вплив на емоційне сприйняття й естетичне виховання студентів.

Методи дослідження: аналіз наукових джерел і досліджень щодо впливу цифрового мистецтва на естетичне виховання, порівняльний аналіз кат-сцен у різних візуальних новелах, практичне розроблення кат-сцен для інтерактивної гри.

Практичне значення одержаних результатів кваліфікаційної роботи полягає в тому, що результати роботи можуть бути використані в освітньому процесі для підвищення рівня художнього та естетичного виховання студентів. Створені кат-сцени можуть слугувати прикладом для подальших досліджень у галузі цифрового мистецтва та геймдизайну. Процес розробки кат-сцен сприяє розвитку навичок роботи з цифровими програмами, поєднання традиційного малювання з цифровою обробкою, а також вмінню інтегрувати різні технічні засоби у створенні художнього контенту. Це підвищує рівень володіння комп'ютерними програмами та

сприяє формуванню мультизадачності в роботі художника.

Апробація результатів кваліфікаційної роботи. За темою дослідження опубліковано статтю «Кат-сцени у візуальних новелах як засіб естетичного виховання студентів» у збірнику матеріалів II Міжнародної науково-практичної конференції здобувачів вищої освіти та молодих учених «Мистецька освіта: традиції, сучасність, перспективи».

Структура дослідження: робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг основної частини – 75 сторінок, кількість джерел у списку – 60 позицій, кількість додатків – 57.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЕСТЕТИЧНОГО ВИХОВАННЯ У ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛАХ: РОЛЬ КАТ-СЦЕН У ФОРМУВАННІ ХУДОЖНЬОГО СПРИЙНЯТТЯ

1.1 Візуальна новела як інструмент формування естетичних смаків та художнього мислення

В умовах сучасного інформаційного суспільства важливим завданням освіти є не лише передача знань, а й формування здатності до естетичного сприйняття дійсності, розвиток художнього мислення та виховання смаку. З огляду на стрімкий розвиток цифрових технологій і зміщення акцентів у культурному середовищі, особливої уваги набувають нові форми візуального мистецтва, які поєднують у собі образ, текст та інтерактивність. У такому контексті актуальним є вивчення механізмів впливу сучасного візуального продукту на формування естетичних орієнтирів особистості.

Художнє мислення та естетична чутливість є ключовими складовими культурного розвитку, що формують уміння інтерпретувати й створювати візуальні образи. Тому формування естетичних смаків у мистецькій освіті потребує комплексного підходу з урахуванням сучасних викликів і методів [27, с. 63].

За визначенням С. Гончаренка, естетичне виховання — це частина виховного процесу, спрямована на розвиток естетичних почуттів, смаків, художніх здібностей та здатності сприймати світ за законами краси, що формує гуманістичні якості особистості [7, с. 101]. Оскільки, у сучасному мультимедійному просторі зростає інтерес до нових форм художнього висловлення, які поєднують в собі елементи літератури, образотворчого мистецтва, анімації та інтерактивного дизайну виникає потреба в осмисленні цих гібридних жанрів як повноцінного мистецького явища. Такі медіаформати не лише збагачують традиційні засоби художньої комунікації, але й створюють нові шляхи для формування естетичного досвіду, залучаючи користувача до активного співпереживання та

осмислення візуального образу.

Однією з таких форм є *візуальна новела* (англ. *visual novel*) — інтерактивний наративний твір, що поєднує текст, зображення та звуковий супровід, з метою створення занурювального естетичного досвіду для користувача [35]. Концепція візуальних новел зародилася в Японії у 1980-х роках, із виходом пригодницьких ігор зі статичним зображенням та текстовим оповіданням. Однією з найперших відомих візуальних новел є *Dōkyūsei* (1992), розроблена ELF Corporation (Рис.А.1.1). Ця гра заклала основу жанру візуальних новел, представивши елементи, які стали стандартними у подальших іграх, зокрема взаємодію персонажів та розгалужені сюжетні лінії.

Основною особливістю цього жанру є структурна нелінійність: гравець/ читач здійснює вибір у ключових моментах, що впливає на подальший розвиток сюжету. Структура візуальної новели поєднує у собі три взаємозалежні складові — *текстову, візуальну та інтерактивну*.

Текстовий рівень у візуальній новелі формує наратив, розкриває події, діалоги та внутрішні стани персонажів, працюючи як сценарна основа, де вибір гравця відкриває нові варіанти розвитку історії. Візуальний рівень визначає емоційне сприйняття: персонажі, світло, колір і композиція створюють атмосферу сцени та підсилюють зміст тексту [50, с. 45]. Інтерактивність забезпечує можливість впливу на сюжет, формуючи індивідуальну траєкторію проходження. Разом ці три складові утворюють синтетичну мистецьку форму, що поєднує літературні, візуальні та ігрові елементи [60, 15 с].

У такий спосіб, візуальна новела стає не лише формою оповіді, а й інструментом моделювання етичних і естетичних ситуацій, залучаючи читача до співтворення смислів [47]. Її міждисциплінарна природа поєднує текст, ілюстрацію, анімацію, музику й інтерактивні механіки. Візуальна складова визначає настрій і передає емоційний контекст, а кат-сцени виконують роль ключових кінематографічних фрагментів, що розкривають

сюжетні вузли [44, с. 3]. Залежно від стилістичного спрямування та тематичного наповнення, візуальні новели поділяють на різні жанри, проте незалежно від тематики, всі вони спрямовані на розвиток художнього мислення, рефлексії, емоційного інтелекту, а також естетичного смаку читача/гравця [44, с. 6].

Технологічний прогрес суттєво змінив жанр візуальних новел: розвиток графічних технологій, ігрових рушіїв, тривимірної анімації та звукового супроводу забезпечив складніші наративи й підсилений естетичний вплив на користувача [35]. Паралельно відбулося тематичне розширення жанру: від ранніх романтичних симуляторів до драм, наукової фантастики, фентезі та горору. Така жанрова різноманітність і використання різних естетичних стратегій — від ліричної емоційності до психологічних конфліктів — закріпили за візуальними новелами статус універсального засобу художнього висловлення [35].

У сучасному цифровому мистецтві візуальні новели поділяються на кілька типів залежно від платформи, способу інтеракції та рівня візуалізації. Передусім, можна виокремити три основні формати:

- **Мобільні візуальні новели** — створюються для застосунків на смартфонах (приклади: *Romance Club*, *Seven Hearts Stories*, *Choices*) (Рис.А.1.2.). Їхня особливість полягає у покроковому сюжетному викладі, лаконічних діалогах і можливості обирати варіанти відповіді, що визначають розвиток сюжету. Основна увага приділяється ілюстраціям, кольоровій виразності та емоційному впливу через кат-сцени.

- **Класичні комп'ютерні візуальні новели** — цей тип охоплює повноцінні авторські проекти, створені переважно для персональних комп'ютерів. Вони вирізняються високою якістю графіки, виразною художньою режисурою, сценарною глибиною та кінематографічним підходом до постановки сцен. На відміну від мобільних візуальних новел, у комп'ютерних творах акцент робиться не на масовій взаємодії, а на

індивідуальному естетичному досвіді, схожому на сприйняття художнього фільму або театральної постановки. Прикладами таких проєктів є «*Slay the Princess*» (*Black Tabby Games, 2023*), «*Scarlet Hollow*» (*Black Tabby Games, 2021*). У цих новелах поєднуються ручна графіка, атмосфера готичного реалізму, мінімалістичні анімації та складна психологічна драма. Художня мова таких проєктів базується на композиційних рішеннях, кольорових контрастах і ритмічній напрузі, що властиво живопису. Наприклад, у «*Slay the Princess*» темна монохромна палітра створює метафору страху і невизначеності (Рис.А.1.3.);

- **Комп'ютерні інтерактивні ігри у жанрі візуальної новели** — це гібридні форми, що поєднують елементи ігор, кіно й традиційної новели (приклади: *Life is Strange, Detroit: Become Human, Tell Me Why*) (Рис.А.1.4.). У таких проєктах гравець має змогу не лише читати історію, а й активно впливати на неї, керуючи рухом персонажів, камерою або емоційними реакціями. Цей формат наближається до інтерактивного кіно, проте за своєю структурою — із багатоваріантним сценарієм, нелінійністю та акцентом на кат-сценах — він залишається спорідненим із жанром візуальної новели.

Отже, сучасна візуальна новела — це не просто оповідь із вибором, а синтетичне мистецтво, у якому кожен елемент: колір, звук, світло, композиція — має педагогічний потенціал для розвитку естетичного сприйняття. Інтерактивна природа візуальної новели дає змогу не лише споживати художній контент, а й активно впливати на його перебіг. Саме взаємодія між користувачем і твором формує новий тип естетичного досвіду — участі, що посилює емоційне залучення та сприяє глибшому осмисленню представлених художніх ситуацій. Інтерактивний наратив створює унікальний ефект співпричетності: ми не просто спостерігаємо історію — ми проживаємо її [51, с. 33].

Крім цього, візуальна новела може виступати як *інструмент естетичного моделювання*, коли користувач стикається з моральними

виборами, емоційно наповненими сценами, неоднозначними образами, що спонукають до особистісної рефлексії. Саме така емоційно-сміслова взаємодія формує художній смак і вміння відчувати тонкощі композиції, колористики, візуального ритму та стилю. *«Мета мистецької освіти полягає не лише в оволодінні технічними навичками, але й у формуванні здатності до сприйняття прекрасного, до співпереживання, до морального вибору»* — підкреслює І. О. Зязюн [9, с. 29].

Візуальні новели мають значний педагогічний потенціал у цифровій мистецькій освіті, оскільки поєднують гру, текст і образ, створюючи унікальний простір для естетичного виховання. Через кат-сцени, художні образи, візуальні метафори та зрежисовані діалоги студенти занурюються у художню реальність, що розвиває уяву, асоціативне мислення та здатність інтерпретувати символічні змісти [36, с. 47].

З позиції мистецької педагогіки важливим є внесок візуальних новел у формування візуальної грамотності: аналізуючи сцени, студенти вчать розпізнавати художні стилі, прочитувати композицію й колір, працювати з символами та емоційними акцентами. Це сприяє розвитку критичного мислення у сфері візуальної культури, що особливо актуально за умов сучасного інформаційного середовища [23, с. 45]. Як інструмент мистецької освіти, візуальна новела підтримує інтегроване навчання, поєднуючи елементи історії мистецтва, літератури, графічного дизайну, звукового супроводу та емоційного впливу. Такий підхід формує не вузькопрофільного, а культурно підготовленого й естетично чутливого фахівця.

У контексті візуальної новели як мистецького явища особливо важливою є її роль у процесі **естетичного виховання** — цілеспрямованого формування здатності сприймати, оцінювати й створювати прекрасне [21, с. 33]. Естетичне виховання передбачає розвиток емоційно-образного мислення, вміння інтерпретувати візуальні символи та здатності до художньої рефлексії. Ці завдання органічно реалізуються у візуальній

новелі завдяки кат-сценам — ключовим художнім вузлам, що концентрують драматургію, атмосферу й смислову виразність твору.

Естетичне переживання виникає у момент емоційного й інтелектуального резонансу між глядачем і зображенням [9, с. 31], і саме кат-сцена створює умови для такого впливу. Вона не лише ілюструє сюжет, а й виконує виховну функцію: формує емоційну чутливість, здатність до співпереживання та моральної оцінки. Сцени радості, втрати чи натхнення, вибудовані через композицію, колір і музичний супровід, спонукають користувача до інтерпретації, що сприяє розвитку естетичного судження — важливого компонента художнього мислення.

У цьому контексті кат-сцена в цифровій новелі виконує подвійну функцію — вона естетично збагачує сприйняття й виховує почуття, стимулюючи до осмислення краси й трагізму, добра й зла, любові та втрати, ключових тем гуманістичного мистецтва.

На відміну від традиційних форм візуального мистецтва, де глядач залишається пасивним спостерігачем, у візуальній новелі гравець є учасником дії, що обирає шлях героя. Це дозволяє глибше зануритися у психологічні конфлікти, а отже — розвиває емпатію, що є одним з основних завдань естетичного виховання. Через цей досвід формується ціннісна ідентичність, що особливо важливо в молодому віці.

Отже, візуальні новели, особливо з яскраво вираженими емоційними кат-сценами, можуть бути інтегровані в педагогічні практики мистецьких закладів освіти як інноваційний засіб формування естетичних орієнтацій. Це дозволяє студентам поєднувати професійну підготовку з гуманістичним розвитком, що є актуальним завданням сучасної педагогіки.

Підсумовуючи, візуальна новела — це синтетичний вид цифрового мистецтва, що формує нові підходи до візуального наративу та відкриває можливості для естетичного виховання в контексті сучасної мистецької освіти.

1.2 Кат-сцена як художня складова: візуально-емоційний вплив, види та роль в естетичному вихованні у структурі візуальної новели

У структурі візуальної новели особливе місце посідають моменти, у яких зоровий образ стає головним носієм сенсу. Саме тоді текст відходить на другий план, а емоційний акцент зосереджується на художньо побудованому кадрі. Кат-сцени є цими художніми компонентами, у яких візуальний образ набуває особливої естетичної сили. Саме завдяки цим зображенням гравець може не лише спостерігати за сюжетом, а й емоційно переживати події, сприймаючи їх як цілісну художню композицію [42].

Кат-сцена (англ. cut-scene) — це візуально-наративна вставка, що виконує художню, емоційну та смислову функцію в межах інтерактивного твору. У загальному розумінні кат-сцена є нереігровою послідовністю подій, яка подається через відеоряд, зображення, текст, музику, а іноді й озвучення, не передбачаючи участі користувача в момент сприйняття. Проте у форматі візуальної новели, зокрема у творах, створених для мобільних платформ, кат-сцени часто реалізуються у вигляді *статичних художніх ілюстрацій*, що мають завершений композиційний вигляд. Вони поєднують у собі живописність, виразну колористику та кінематографічну постановку кадру, виконуючи роль кульмінаційних візуальних акцентів у сюжеті [33, с.18].

Такі сцени не лише передають важливі емоційні моменти, а й виступають своєрідними «вікнами» у внутрішній світ персонажів. Через них автор розкриває драматургію, створює художню атмосферу та формує естетичне сприйняття глядача. У цьому контексті кат-сцена перетворюється з технічного елементу на самостійний художній твір, який об'єднує в собі принципи живопису, графіки та кіномови.

Кат-сцена у структурі візуальної новели — це не просто сюжетна зупинка чи технічний перехід, а особливий художній момент, у якому емоція стає видимою. Саме в таких сценах зосереджується те, що важко

передати звичайним текстом: внутрішній стан персонажів, напруження ситуації, крихкість переживань або сила драматичного зіткнення. Кат-сцена може вміщувати у собі і кульмінацію конфлікту, і тиху інтимність, і шок, і надію — її призначення визначається не мірою дії, а глибиною образу. Завдяки синтезу зображення, кольору, світла, музики та ритму такі сцени створюють ефект повного занурення, дозволяючи гравцеві не лише спостерігати подію, а проживати її внутрішньо, без потреби у додаткових словесних поясненнях.

У сучасному цифровому мистецтві кат-сцени відіграють не лише сюжетну, а й естетичну та педагогічну роль. Кат-сцена — це особливий простір візуального занурення, який балансує між ілюстрацією, драматургією та глядацькою рефлексією [34, с. 15]. Її можна розглядати як мініатюрну художню композицію, що поєднує образ, емоцію та зміст, відображаючи складну взаємодію між зображенням і текстом.

Існує *декілька типів кат-сцен* залежно від їхнього функціонального та композиційного навантаження:

- **Вступні (інтродукційні)** — знайомлять із персонажами, середовищем або наративною ситуацією (Рис.А.1.5).

- **Кульмінаційні** — відтворюють найвищу точку емоційного розвитку сюжету — момент, коли напруга сягає свого максимуму, а вибір або подія визначає подальший хід історії. Кульмінація може мати різний емоційний характер: від трагічної втрати чи зіткнення сил — до радісного прозріння, романтичного зближення або героїчної перемоги. Саме тому художники використовують широкий спектр виражальних засобів: контрастне освітлення, загострену міміку, домінування кольорових акцентів, статичні або різко динамічні композиції. Візуальний образ працює як концентрат смислу, дозволяючи гравцеві пережити ключовий поворотний момент історії (Рис.А.1.6).

- **Переходові (міжсценічні)** — виконують функцію зв'язку між окремими епізодами, розділами чи рівнями візуальної новели,

забезпечуючи плавний перехід від однієї подієвої лінії до іншої. На відміну від кульмінаційних чи романтичних сцен, вони рідко містять активну дію — натомість фокусуються на поясненні подій, переказі спогадів, легенд або альтернативних сюжетних ліній. Часто такі сцени вирізняються особливою стилістичною подачею: художники застосовують спрощену, майже ілюстративну або навіть «казкову» манеру малювання, що може різко контрастувати з основним стилем новели. Завдяки цьому міжсценічні вставки створюють ефект окремої історії всередині історії, підсилюючи атмосферу оповіді та акцентуючи увагу на важливих сюжетних мотивах. (Рис.А.1.7).

- **Фінальні** — є завершальним акордом візуальної новели: вони підсумовують сюжетні лінії, фіксують розвиток персонажів та формують емоційне враження, з яким гравець залишає історію. На відміну від кульмінаційних, що зосереджені на піковій напрузі, фінальні сцени спрямовані на осмислення — вони можуть бути світлими або меланхолійними, піднесеними чи трагедійними, але завжди відіграють роль емоційного резюме оповіді. У таких сценах особливо важливими стають композиція, світло та ритм руху: художники використовують м'які, завершені лінії, тепле освітлення або відкрите тло, яке символізує новий етап у житті персонажа (Рис.А.1.8).

Усі ці види кат-сцен використовують візуальні засоби як основну мову вираження — це колір, світло, композиція, мізансцена, поза персонажів, вираз обличчя, ритм кадру. Особливо важливими є ті сцени, що візуально резонують із глядачем і викликають емоційну рефлексію.

Окрім очевидної сюжетної функції, кат-сцени виконують і ширший спектр завдань:

- **Наративна функція** — дозволяє розкривати сюжетні мотиви, які неможливо передати через інтерфейс чи діалоги.

- **Естетична функція** — сприяє формуванню художнього середовища новели, підсилюючи атмосферу та емоційний контекст.

- **Психологічна функція** — впливає на глядача через візуальні асоціації та резонанс із досвідом.

- **Педагогічна функція** — у рамках мистецької освіти кат-сцени навчають студентів працювати з емоційною експресією, стилізацією, інтерпретацією образу та розкадровкою сцен.

Візуальна композиція з емоційною напругою активізує у студентів як технічне мислення, так і рефлексивне переживання художнього змісту [20, с. 87]. Кат-сцени у візуальних новелах, попри їхню медійну приналежність до ігрового жанру, мають значний потенціал як навчальний інструмент у сфері мистецької освіти. Їхня структура передбачає не лише ілюстративність, а й глибоку взаємодію з наративом, що відкриває широкі можливості для аналітичного, емоційного та естетичного осмислення з боку студентів. У цьому полягає їхня унікальність у педагогічному процесі — кат-сцена поєднує в собі образ, текст, інтерпретацію та індивідуальне художнє рішення [21, с. 35].

Насамперед, важливо розглядати кат-сцену як форму інтерпретації тексту. Робота з візуалізацією літературного або ігрового сюжету стимулює розвиток аналітичного мислення: студенту необхідно не лише прочитати, а й осмислити її композиційно, передати внутрішній стан персонажів, атмосферу, просторову логіку. Це дозволяє формувати не лише візуальні, а й вербальні навички, зокрема — навички адаптації ідей до художнього образу [1, с. 38].

Також, у процесі створення кат-сцени студенти залучають власний емоційний досвід, активізують емпатичне сприйняття та вчаться «читати» невербальні сигнали: міміку, жести, кольорову гаму. Як зазначає Г. М. Падалка: *«Емоційна зануреність у художній образ є основою формування глибокого ціннісного ставлення до мистецтва — мистецький твір не існує поза вираженням оцінного ставлення до тих чи інших явищ»* [21, с. 39]. У такий спосіб, кат-сцена виступає носієм не лише естетичного, а й морального змісту.

Кат-сцена є важливим засобом формування візуального мислення: студент вчиться працювати з простором, світлом, кольором і передавати сюжетну динаміку в межах одного кадру. Такий формат розвиває асоціативність і гнучкість у створенні образів, перетворюючи сцену на метод активного занурення в творчий процес. Її розробка передбачає поетапне моделювання — від формування ідеї та емоційного завдання до сторіборду, добору референсів і вибору кольорової гами, що сприяє розвитку навичок художнього аналізу та вміння трансформувати контекст у візуальний образ [2, с. 86]. Важливою залишається роль студента як інтерпретатора, котрий відображає не лише сюжет, а й власне бачення.

У мистецькій освіті кат-сцена може реалізовуватись у будь-якому стилі — від реалізму до стилізації чи гротеску, що дозволяє врахувати індивідуальні творчі нахили та формує критичне ставлення до художнього процесу. Педагогічний потенціал кат-сцен полягає у розвитку емпатії, ціннісного мислення й креативності. Цифрова ілюстрація формує не лише технічні, а й художньо-образні компетентності студентів [20, с. 33].

У підсумку можна зазначити: навчання створенню кат-сцен є надзвичайно ефективним інструментом інтеграції теоретичних і практичних компонентів мистецької освіти. Завдяки ним формується емоційний інтелект, естетичний смак, здатність до інтерпретації, робота з контекстом і текстом, навички візуального сторітеллінгу. Кат-сцена — це не лише фрагмент візуальної новели. Це педагогічно цінний метод, який готує студента до реального творчого процесу, в якому важливі не лише інструменти, а й бачення [57].

1.3 Художні засоби кат-сцен як інструмент естетичного впливу: колір, композиція, атмосфера

У цифровому мистецтві, особливо в межах візуальних новел, кат- сцена постає не лише як елемент сюжету, але і як потужний засіб художнього впливу, здатний викликати глибокі емоції, формувати естетичні

смаки та активізувати художнє мислення. В умовах мистецької освіти аналіз кат-сцен дозволяє залучити студентів до розуміння мови візуального мистецтва через призму композиції, кольору та атмосфери, що створює передумови для формування їхньої естетичної компетентності.

У структурі кат-сцени кожен візуальний компонент спрямований на створення цілісного емоційного образу. Вона працює як мініатюрна художня композиція, де колір, світло, простір, ритм взаємодіють між собою, формуючи настрій та смислові акценти. Саме тому аналіз окремих засобів виразності — передусім кольору, композиції та атмосфери — є необхідним для розуміння того, яким чином кат-сцена впливає на естетичне сприйняття глядача [59, с. 39]. **Колір** у кат-сцені виконує не лише декоративну, але насамперед емоційно- психологічну функцію. Саме через колір кат-сцена формує загальний настрій, напругу чи спокій, акцентує увагу гравця на ключових об'єктах або емоційних станах. Це особливо важливо у жанрі візуальної новели, де зображення та текст мають тісний симбіоз, а зорові образи часто передають те, що неможливо сказати словами. Як зазначав Й. Іттен: «Колір є носієм світла та емоцій, він промовляє до нашої підсвідомості» [10, с. 10].

У творах «*The House in Fata Morgana*» та «*Розчаровані*» можна побачити, як теплі кольори використовуються в сценах кохання, дружби чи радості, тоді як холодні підкреслюють самотність, драму, смерть (Рис. А.1.9). У навчальному процесі розбір кольорової палітри кат-сцен допомагає студентам зрозуміти, як художник керує увагою глядача, а також формує естетичне відчуття балансу. Кольори здатні підсвідомо викликати реакції, формувати ставлення до персонажів, ситуацій, середовища. У педагогіці мистецтва аналіз психології кольору допомагає формувати у студентів асоціативне мислення [46, с. 34].

У педагогіці та психології кольору давно доведено, що певні відтінки викликають у людини стабільні емоційні реакції та формують специфічні асоціації. Колір впливає не лише на емоційний стан, але й на сприйняття

образу, ритму та динаміки візуальної композиції; саме тому художники свідомо використовують кольорові контрасти для створення напруги або гармонії [17, с. 28]. Колірні схеми у мистецтві керують внутрішніми реакціями глядача та формують емоційний сенс зображення [31, с. 228]. У контексті кат-сцен ці закономірності стають основою для побудови емоційного наративу, адже саме колір визначає перше візуальне враження.

- *Червоний* – активізує, асоціюється з пристрастю, агресією, небезпекою. Часто використовується у сценах бою або в сценах романтичної напруги.
- *Синій* – колір довіри, спокою, але в темних відтінках — холоду, самотності. У кат-сценах із втратою персонажа або переосмисленням себе — він домінує.
- *Зелений* – колір надії, природи, гармонії.
- *Жовтий* – символ енергії, радості, дитячості. Але кислотні відтінки можуть викликати тривожність або іронію.
- *Фіолетовий* – містика, інтуїція, загадка. Часто використовується у кат- сценах з магією, трансформацією або моральною дилемою.

Також психологи, які досліджують колір наголошують: «*Колір не просто впливає на настрій — він формує світовідчуття*» [52, с. 33]. У контексті створення кат-сцен студентам важливо не лише інтуїтивно відчувати настрій кольору, а й володіти базовими знаннями колористики. Саме розуміння фундаментальних закономірностей взаємодії кольорів допомагає свідомо будувати емоційну драматургію кадру, підсилювати сюжетні акценти та створювати цілісну атмосферу сцени.

Тому в мистецькій освіті доцільно починати з опанування таких базових понять колірної теорії [28, с. 100]:

- ***Три основні кольори:*** червоний, жовтий, синій.
- ***Похідні кольори:*** помаранчевий, фіолетовий, зелений.
- ***Теплі та холодні кольори:*** поділ, що важливий при створенні атмосфери.

- **Компліментарні пари:** червоний/зелений, синій/помаранчевий, жовтий/фіолетовий — використовуються для створення контрасту і напруги.

У процесі навчання мистецтву студент має навчитися усвідомлено використовувати колір як засіб впливу. Розбір реальних кат-сцен дозволяє побачити, як професійні художники обирають гаму не випадково, а з урахуванням контексту, психології, композиції.

На заняттях можна пропонувати такі вправи:

- Аналіз сцен без діалогів — ідентифікація емоцій лише за допомогою кольору.
- Зміна кольорової палітри в одній сцені — як це змінює сприйняття.
- Розробка власної кат-сцени з акцентом на кольорове рішення.

Цифрова ілюстрація з її гнучкими колористичними рішеннями відкриває перед студентами широкий спектр для самовираження і естетичного зростання [20, с. 77]. Композиційна побудова кат-сцени визначає її динаміку і виразність. Використання діагональних ліній, асиметричного балансу, золотого перетину дозволяє створювати напруженість або гармонію, залежно від завдань сцени.

Важливим аспектом композиційної виразності кат-сцени є вибір ракурсу, який виступає своєрідним «емоційним фільтром» для гравця. Ракурс зверху (так званий *high angle*) традиційно використовується для підкреслення слабкості, підпорядкованості або вразливого стану персонажа, тоді як ракурс знизу (*low angle*) навпаки надає йому сили, домінування чи загрози. Подібні прийоми активно застосовуються у візуальних новелах, де художник за допомогою лише одного статичного кадру має передати складний психологічний або драматичний стан.

Показовим прикладом є кат-сцена з візуальної новели «Смертельний Біом» (додаток *Seven Heart Stories*) (Рис.А.1.10), у якій персонажка опиняється у безпорадному становищі, зв'язана темними коренями у лісі. Ракурс зверху посилює відчуття її вразливості: глядач ніби «дивиться

згори», що створює асоціацію з безсиллям, підконтрольністю ситуації та психологічною пасткою.

У межах педагогічної практики аналіз композиційного рішення кат-сцени допомагає формувати у студентів вміння структурно мислити візуально, розуміти логіку розташування об'єктів у просторі, а також застосовувати ці знання у власних ілюстративних творах.

Атмосфера — це емоційний настрій сцени, що формується взаємодією композиції, кольору, світла, фону, міміки та звукових ефектів і забезпечує ефект естетичного занурення. У мистецтвознавстві вона трактується як результат узгодження всіх візуальних компонентів, адже сприймання образу нерозривно пов'язане з емоційною оцінкою [1, с. 51]. У візуальній новелі «*If Found...*» приглушена палітра та спецефекти створюють атмосферу внутрішнього болю й пошуку себе (Рис.А.1.11). У мистецькій освіті аналіз атмосфери розвиває емоційний інтелект, емпатію та образне мислення, навчає розуміти взаємозв'язок між формою й змістом. Опрацювання кат-сцен сприяє формуванню візуальної грамотності та естетичних цінностей, а створення власних сцен дозволяє студентам практично застосувати знання про колір, композицію й атмосферу у цифровому середовищі.

Важливим засобом художнього впливу кат-сцени є **ритм** — візуальний, емоційний і змістовий. Він створюється через повтори форм, зміни масштабу, ритміку світлових плям і кольорових акцентів (Рис.А.1.12), завдяки чому сцена набуває внутрішньої динаміки навіть за статичної мізансцени. У візуальних новелах ритм часто передає психологічний стан героїв. Прикладом є кат-сцена з «*Life is Strange 2*», де повтор трьох фігур і трьох ліхтарів формує чітку вертикальну ритміку, що підсилює відчуття єдності та емоційного примирення між персонажами; контраст теплих відтінків вогню й холодної сині неба створює врівноважений стан спокою (Рис.А.1.13).

З огляду на це студентам важливо опановувати ритмічний аналіз —

вправи з виявлення повторів, тональних і колористичних акцентів, що визначають емоційне сприйняття кат-сцени.

Не менш значущим засобом художнього впливу є *світло*. Воно створює об'єм, підкреслює драматургію, розставляє акценти. У кат-сценах із високою емоційною насиченістю часто використовується *контраст світла і тіні* (*chiaroscuro*), який дозволяє виявити напругу чи внутрішній конфлікт персонажів. М'яке розсіяне світло, навпаки, створює атмосферу затишку, ніжності або ностальгії (А.1.14). Світлове рішення визначає не лише фізичну, а й психологічну структуру сцени [1, с. 55].

У візуальній новелі «Ген Темна» світло виконує роль не просто технічного інструмента, а емоційно-психологічного та композиційного чинника, що формує загальний настрій сцени і визначає спосіб сприйняття персонажа. У кат-сцені, де герой занурений у атмосферу нічного клубу, освітлення стає ключовим візуальним кодом, який передає відчуття свободи, радості та внутрішнього піднесення (Рис.А.1.15).

Поєднання теплих рожево-фіолетових променів, яскравих неонових акцентів та динамічних спалахів світла створює емоційно насичений простір, що буквально «втягує» глядача у ритм сцени.

У педагогічному контексті аналіз світла й кольору в кат-сценах формує візуальну чутливість студентів і вчить майбутніх викладачів мистецтва бачити за формою емоцію — через світлотінь, колір, композицію та ритм. Вивчення кат-сцен також демонструє зв'язок між традиційним мистецтвом і цифровими технологіями: класичні прийоми живопису й графіки адаптуються до інтерактивного формату [51, с. 32], забезпечуючи спадкоємність художніх практик. Цифрова ілюстрація постає як продовження класичних традицій, але з розширеними засобами виразності [20, с. 86].

У цьому сенсі кат-сцена виступає універсальним педагогічним інструментом, що поєднує теорію та практику й сприяє розвитку емоційної чутливості, асоціативного мислення та здатності до творчої інтерпретації.

Світло, колір, композиція та атмосфера формують не лише художню мову, а й естетичний досвід майбутнього педагога, що робить їх дослідження важливим елементом професійної підготовки [30, с. 67].

Висновки до розділу 1

У розділі 1 було розглянуто сутність візуальної новели як синтетичного виду цифрового мистецтва, що об'єднує текст, зображення, звук та інтерактивність і формує новий тип естетичного досвіду. Підкреслено її педагогічний потенціал: візуальна новела розвиває естетичне судження, емоційну чутливість, уміння «читати» візуально-текстовий образ і рефлексувати художні ситуації. Окреслено історію жанру та його сучасні формати — мобільні новели, класичні ПК-проекти й інтерактивні графічні історії — що важливо для визначення специфіки композиційних, колористичних та сценарних завдань у мистецькій освіті.

Особливу увагу приділено кат-сцені як ключовому структурному елементу візуальної новели. Саме в кат-сценах найповніше взаємодіють літературні, живописні та кінематографічні засоби — мізансцена, ритм, світло, колір, монтажна логіка та пластика персонажів.

Доведено, що основними естетичними засобами кат-сцен є колір, композиція, світло, атмосфера та ритм, які формують емоційний настрій, підсилюють драматургію та сприяють розвитку художнього мислення студентів.

З погляду мистецької педагогіки обґрунтовано доцільність використання візуальних новел у навчанні. Аналіз і створення кат-сцен інтегрує знання з композиції, колористики, сценарної побудови та візуальної драматургії, формуючи комплексні професійні компетентності майбутнього художника-педагога.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ КАТ-СЦЕН ДЛЯ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «ДИКЕ ПОЛЕ»

2.1 Концептуальні основи та етапи розробки кат-сцен для візуальної новели «Дике Поле»

У структурі сучасних візуальних новел кат-сцени виконують роль ключових наративних вузлів, які забезпечують емоційне загострення, поглиблення характерів та розвиток драматургічної лінії. Якщо у попередніх розділах було розглянуто їхню теоретичну природу, то на практичному рівні створення кат-сцени постає як комплексний процес, що поєднує концептуальний задум, художню мову та співпрацю між членами творчої команди. Візуальний сюжет виявляє свої сенси не лише через текст, а передусім через зображення, що структурує емоційний досвід гравця [41, с. 9]. Це цілком відповідає специфіці проєкту «Дике Поле», у якому кат-сцени слугують основним засобом передання історичних мотивів, психологічних станів персонажів та естетичної атмосфери українського степу.

У педагогічній площині аналіз і створення кат-сцен є важливим інструментом формування у студентів візуально-образного мислення. Робота над композицією, світлом, кольором, символікою та емоційною пластикою персонажів розвиває здатність осмислювати художній образ на рівні задуму, а не тільки технічного виконання.

У візуальних новелах, де інтерфейс часто зводиться до статичних фонів і спрайтів персонажів, саме кат-сцени надають оповіді емоційної об'ємності. Вони дозволяють не просто передати репліки чи події, а втілити психологічні стани героїв, зафіксувати динаміку стосунків, зміну обставин чи кульмінаційні моменти. Наприклад, раптові зізнання, сцена втрати близької людини чи драматичне рішення головної героїні — усе це найчастіше подається саме через кат-сцену (Рис.Б.2.1).

У контексті практичного втілення цих теоретичних положень особливо показовим є аналіз процесу створення кат-сцен у реальному проєкті. Для більш глибокого розуміння ролі та функцій кат-сцен

доцільно розглянути їх на прикладі авторської розробки візуальної новели «Дике Поле», що поєднує художній, технічний та педагогічний аспекти цифрового мистецтва.

На сучасному етапі розвитку українського цифрового мистецтва особливої ваги набувають проєкти, що поєднують національні культурні мотиви з інтерактивними формами оповіді. Одним із таких новітніх прикладів є застосунок «KVITNA» — платформа, що об'єднує візуальні новели українських митців та виступає творчим і методичним майданчиком для розвитку цифрової художньої освіти. Концепція «KVITNA» спрямована на популяризацію української культурної ідентичності через автентичні сюжети, мову, символіку та орнаменти, адаптовані до цифрової естетики. Підхід проєкту перегукується з думкою В. Сухомлинського про важливість культурного коріння для формування особистості: «Без будь-кого з нас Батьківщина може обійтися, але будь-хто з нас без Батьківщини — ніщо» [26]. У графічній стилістиці застосунку використовуються національні орнаменти, природні мотиви й палітра, що підсилює відчуття автентики (Рис. Б.2.2).

Завдяки універсальному формату «KVITNA» пропонує різножанрові інтерактивні історії — від історичної драми до фентезі чи романтики, — що робить платформу конкурентною як в українському, так і міжнародному цифровому просторі. Така модель дозволяє розглядати застосунок не лише як технічний продукт, а як важливу культурно-освітню ініціативу, спрямовану на розвиток естетичного сприйняття та творчого мислення молоді. Попри відкритість до багатьох культурних контекстів, «KVITNA» зберігає виразний національний характер, закорінений у візуальній поетиці української землі, народних символах та естетичних принципах. Одночасно з українською мовою, у застосунку планується впровадження англomовної версії, що сприятиме його міжнародній популяризації та поширенню українського мистецького контенту у глобальному цифровому просторі. У цьому сенсі «KVITNA» розглядається як платформа, де взаємодіють різні

культури, проте центральною залишається ідея презентації українського візуального мистецтва через сучасні інтерактивні засоби вираження. Першою історією, що покликана відкрити цей застосунок, є візуальна новела *«Дике Поле»* — масштабний проєкт, який поєднує історичні мотиви та глибокий психологізм.

Створення кат-сцен для візуальної новели *«Дике Поле»* є поетапним процесом, що поєднує творчість, аналіз сценарію та постійну взаємодію зі сценаристкою. Робота над візуальною частиною розпочалася з детального вивчення повного сценарію, аби зрозуміти сюжетну логіку, емоційний тон та ключові мотиви. Концепція новели сформувалася на перетині історичних, культурних і сучасних подій. Поняття Дикого Поля має глибоке історичне підґрунтя: у XV–XVIII ст. так називали прикордонний степовий регіон, що став осередком формування козацтва (Рис. Б.2.3). Як зазначає В. Смолій: *«Дике Поле було не лише географічною зоною, а й символом свободи, ризику та постійного прикордонного руху»* [25, с. 57]. Ця багатозначність і стала основою художнього задуму.

Ідея створення новели виникла на початку повномасштабного вторгнення 2022 року, коли особливо загострилася тема національної пам'яті та спадкоємності боротьби. Додатковим натхненням стала пісня *ЯрмаK feat. ALISA «Дике Поле» (2022)*, що підкреслює паралелі між козацьким спротивом і сучасною війною. У процесі роботи сценаристка опрацювала історичні матеріали про побут, одяг, військову організацію та географію регіону, а особливе місце відвела постаті Костя Гордієнка — кошового отамана початку XVIII ст., чий риси стали основою художньо адаптованого образу головного героя новели.

Візуальна новела *«Дике Поле»* вибудовується у двох часових площинах: частина подій відбувається в добу козацтва, а між серіями з'являються вставки з реалій 2022 року, що показують життя сучасної української родини під час вторгнення. Такий прийом створює ефект «дзеркальної» драматургії, коли історичні події стають метафорою

сучасності, а спільні емоції — страх, любов, вибір, відповідальність — поєднують минуле й сьогодення, перетворюючи новелу на засіб естетичного й громадянського виховання. Поєднання історичної реконструкції з актуальними подіями стимулює формування історичної свідомості студентів і демонструє, як інтерактивний твір може інтегрувати освітній потенціал.

Після визначення концепції, історичних рамок та ключових символічних мотивів було здійснено аналітико-художню підготовку для створення кат-сцен. Перший сезон новели, повністю опрацьований сценаристкою, формує основу сюжетної арки, окреслює головних персонажів і їхні психологічні лінії, до яких і прив'язано кат-сцени. Перед початком ілюстрування виникла потреба глибоко проаналізувати сценарій — не лише послідовність подій, а й емоційні вузли, мотивацію героїв та їхні внутрішні конфлікти. Наратив стає зрозумілим тоді, коли ми відчитуємо в ньому не тільки події, а й мотивацію людських дій» [33, 18 с.], тому візуальна інтерпретація кат-сцен базувалася на осмисленні саме цих глибинних смислів.

Головним героєм новели є *Кость Гордієнко* — історична постать, переосмислена в межах інтерактивного формату (Рис.Б.2.4). У проєкті він постає як освічений парубок, випускник Києво-Могилянської академії, водночас тісно пов'язаний із козацьким середовищем. Його характер сформований травматичними дитячими спогадами — сльозами матері, відсутністю батька та руїною рідного краю. Найтеплішим для нього залишається образ діда-вояка Богдана Хмельницького, чиї розповіді збудили в ньому прагнення не лише до військової звитяги, а й до моральної стійкості. Це робить Костя внутрішньо стриманим, відповідальним і принциповим, для якого честь і свобода переважають будь-який комфорт.

Любовна лінія й кат-сцени пов'язані з образом *Мар'яни Макляк* — дочки колишнього кошового. Рання смерть матері змусила її швидко подорослішати та взяти на себе важкі хатні обов'язки. Мар'яна постає як самостійна, відповідальна й цілеспрямована дівчина, що здатна проявляти і

силу, і ніжність. Її вразливість проявляється у страху самотності та високій потребі у щирості й довірі. Попри любов до усамітнення, вона не є відлюдкуватою: внутрішня потреба у близькому зв'язку визначає її поведінку поруч із Костем. Ця емоційна багатогранність має бути передана у візуальному образі через міміку, пластику, колір і деталі вбрання.

Після аналізу психологічних характеристик постало завдання перейти до їхнього художнього втілення. Оскільки кат-сцени відображають як сюжет, так і внутрішню динаміку стосунків, важливо було сформувати цілісні візуальні образи обох персонажів. У межах розподілу обов'язків дизайн Костя був створений моєю колегою, тоді як образ Мар'яни — ключової героїні романтичної лінії — став індивідуальною художньою розробкою.

Перед початком роботи над кат-сценами необхідно було створити цілісний візуальний образ Мар'яни, який би поєднував історичну достовірність, художній стиль проекту та внутрішню драматургію персонажа. Сценаристкою було визначено основні риси, які мали лягти в основу візуального рішення: Мар'яна — дівчина з українського степового краю, із каштановим волоссям, темно-горіховими очима, характерними веснянками та м'якими, але виразними рисами обличчя. У зовнішності персонажки мав гармонійно поєднуватися її сильний, стійкий характер і вразливість, що походить із життєвого досвіду та ранньої втрати матері. Авторський задум передбачав створення образу, у якому теплий жіночий шарм поєднується з прихованою внутрішньою силою — риси, що повинні бути чітко зчитуваними з перших ілюстрацій.

Для досягнення такої багатошаровості образу першочерговим етапом стало збирання референсів. Сценаристка надала підбірку матеріалів, що включали приклади традиційного українського жіночого одягу, варіації зачісок, колористичні рішення, характерні елементи побуту та візуальні аналогії для настрою персонажа (Рис.Б.2.5). На основі цих матеріалів був сформований мудборд, який надалі слугував орієнтиром для побудови силуету, добору деталей костюма, пластики тіла та характерних рис

обличчя.

Окрему увагу було приділено сучасним етнографічним узагальненням, зокрема праці З. Васіної, де описано регіональні особливості традиційного вбрання та зовнішнього типажу українців. На основі її систематизації — поєднання каштанового волосся, темних або горіхових очей та м'яких, але виразних рис, характерних для дівчат центральної України — образ Мар'яни був сформований як узагальнений центральноукраїнський тип, що поєднує природну жіночність та внутрішню силу [4, с. 101].

Після збору референсів розпочалася розробка ескізного портрета персонажки. На цьому етапі визначалися ключові параметри: форма обличчя, вираз очей, характерність ліній, емоційна пластика та силует. Завданням ескізування було передати поєднання сили й вразливості, що визначають характер Мар'яни. Первинні начерки допомогли окреслити її м'які, але виразні риси, теплий погляд, природну жіночність, легкі веснянки та стриманий, але світлий емоційний тон. У процесі уточнювалися пропорції, напрям погляду, зачіска й загальний настрій персонажа (Рис.Б.2.6).

Після погодження композиційного рішення зі сценаристкою було створено фінальний портрет Мар'яни, який закріпив основні риси її індивідуальності (Рис.Б.2.7). Образ включає спокійний погляд, делікатні риси, теплу колористику шкіри з рум'янцем та густе каштанове волосся, заплетене у традиційну косу. Затверджений дизайн став основою для формування спрайтових поз і подальшого візуального опрацювання персонажа в інтерактивних сценах новели. Для персонажа Мар'яни Макляк важливо було знайти таку позу, яка б одночасно поєднувала її активний, жвавий характер і внутрішню м'якість, не переходячи при цьому ні в надмірну експресію, ні в пасивну статичність.

У процесі пошуку враховувалися принципи мови тіла, зокрема поділ поз на відкриті й закриті, ступінь їхньої напруженості, динаміки та

емоційної зрозумілості. Відомо, що відкрита поза з м'якою лінією плечей і природним нахилом корпусу сприймається як доброзичлива та врівноважена, тоді як надмірна активність жестів або сильний нахил уперед може передавати агресивність чи напруження.

Спираючись на ці принципи, було створено серію ескізних поз, у яких поступово уточнювалися пластика тіла, положення рук, нахил голови та загальна лінія руху. Важливо було зберегти характер Мар'яни як дівчини, що постійно перебуває у русі, але уникнути надмірної жестикуляції, яка порушувала б її ніжність і врівноваженість (Рис.Б.2.8).

У результаті було обрано нейтральну, але пластичну позу, що поєднує легкий рух корпусу та природний поворот голови. Такий варіант дозволив одночасно передати її вроду, стриману жіночність, динамічність і той «буйний», але щирий характер, який вона має за сюжетом. Поза є достатньо відкрита, м'яка та добре читається у спрайтовій системі візуальної новели (Рис.Б.2.9).

Після фіналізації позової конструкції постало наступне ключове завдання — розробити комплексний костюм Мар'яни Макляк, який би відповідав історичній добі, географічному регіону та побутовим особливостям української культури XVIII століття. Оскільки візуальна новела «*Дике Поле*» поєднує художню стилізацію з опорою на реальні етнографічні джерела, розробка одягу вимагала ретельного аналізу історичних матеріалів та відповідності образу локальним традиціям.

Ураховуючи сюжетну структуру новели, було визначено, що персонажка повинна мати три окремі варіанти вбрання, необхідні для різних епізодів та сезонів:

1. *Повсякденний одяг (основний варіант+модифікований)* — для сцен побуту та взаємодії з іншими персонажами в літньо-осінній частині сюжету.
2. *Зимовий комплект* — для епізодів, пов'язаних із холодною порою року.
3. *Святковий образ для обряду Івана Купала* — окрема урочиста

стилізація, що передбачає більш легку полотняну сорочку.

Для коректної реконструкції вбрання персонажів важливо спиратися не лише на художній досвід, а й на етнографічні джерела. Як підкреслював С. Килимник, український традиційний одяг вирізняється гармонійністю форми та символічністю оздоб, тому його відтворення потребує комплексного підходу. Аналіз матеріалів засвідчує, що найповніше традиції народного строю збереглися в регіоні Нижнього Подніпров'я та Таврії [13, с. 117]. Жіночий комплекс тут мав кілька типів сорочок — уставкових, тунікоподібних, безуставкових і сорочок до «гестки», що різнилися кроєм та оздобленням. Характерною ознакою південного комплексу був прямокутний виріз навколо шиї, а також варіативність комірв — від безкомірного вирізу до стоячих чи виложистих комірв [13, с. 125].

Поясний одяг складався з незшитих (дерга, плахта) та зшитих форм спідниць, які доповнювали фартухом (попередницею) та тканим поясом, що виконував як утилітарну, так і декоративну функцію. Рукави сорочок мали прямий крій без зборок у зап'ясті, що підкреслювало відмінність степового комплексу від лісостепових варіантів [13, с. 124]. На основі цих етнографічних характеристик було сформовано силует повсякденного костюма Мар'яни. Під час роботи використовувалися музейні реконструкції строю Нижнього Подніпров'я й Таврії (Рис. Б.2.10), що дозволило точно передати крій сорочки, орнаментацию та конструкцію поясного одягу. Узагальнення джерел і візуальних матеріалів дало змогу створити ескіз її повсякденного образу, який після погодження зі сценаристкою було затверджено як основний варіант костюма для інтерактивних сцен новели (Рис. Б.2.11).

Оскільки саме повсякденний одяг є базовим для більшості сюжетних епізодів, першочерговою задачею стало створення основного варіанта костюма Мар'яни, у якому персонажка з'являтиметься упродовж літньо-осінньої частини новели, а також у діалогових сценах зі спрайтом. Саме цей комплект став основою її візуального образу.

Водночас окремі кат-сцени потребують розширеної варіації повсякденного вбрання, тому було розроблено додатковий модифікований варіант вбрання. У сюжеті передбачено, що Мар'яна, готуючись до верхової їзди, тимчасово змінює частину одягу: поверх звичної довгої сорочки вона вдягає батькові шкіряні штани, доповнені практичним поясом. Цей нюанс важливий для коректної побудови кат-сцени, оскільки поєднує побутовий образ Мар'яни з функціональною модифікацією, необхідною для безпечного пересування верхи (Рис.Б.2.12).

Обидва варіанти зберігають цілісність силуету та характер регіонального вбрання, але відрізняються рівнем практичності залежно від сюжетної ситуації.

Після розробки базового та модифікованого варіантів повсякденного костюма наступним етапом стало створення зимового образу Мар'яни. Необхідність цього комплекту зумовлена як сюжетними вимогами новели, так і часовими рамками подій: частина кат-сцен розгортається наприкінці зими — на межі з ранньою весною, коли традиційне літньо-осіннє вбрання уже не відповідає кліматичним умовам.

Після розробки базового та модифікованого варіантів повсякденного костюма наступним етапом стало створення зимового образу Мар'яни. Необхідність цього комплекту зумовлена як сюжетними вимогами новели, так і часовими рамками подій: частина кат-сцен відбувається наприкінці зими — на межі з ранньою весною, коли традиційне легке вбрання вже не забезпечує належного теплового захисту.

Для реконструкції зимового одягу було проаналізовано комплекс етнографічних джерел та музейних реконструкцій, присвячених традиційному вбранню українців степового регіону (Рис.Б.2.13). Роботи О. Косміної засвідчують, що у Нижньому Подніпров'ї та Таврії верхній жіночий одяг складався зі свит, теплих кофт із рукавами, а також довгих прямоспинних халатів, поширених у зимовий період [13, с. 118].

Сучасні етнографічні узагальнення підкреслюють символічну та

соціальну функцію верхнього одягу: зимові свити та опанчі зберігали декоративну вишивку навіть у скупих степових варіантах, натомість дівочі головні убори включали хустки міського типу, стрічки та квіти, що відображало поєднання народної традиції й модних міських впливів кінця XIX — початку XX ст. [3, с. 145].

Як зазначає Г. Гончаренко, дівчата степового регіону взимку носили теплі хустки, а жінки — очіпки чи намітки, що одночасно забезпечували тепло та виконували обрядові функції [6, с. 98]. На основі узагальнення етнографічних матеріалів було сформовано зимовий комплект одягу Мар'яни, урахований відповідно до традицій Нижнього Подніпров'я та Таврії (Рис. Б.2.14). До нього ввійшли домоткана сорочка з прямим рукавом, багат шаровий поясний одяг та традиційний верхній плечовий стрій. Згідно з О. Косміною, у зимовому вбранні поширеними були кофтинки міського типу та керсетки [13, с. 121], тому саме темно-зелена стримана керсетка стала центральним елементом образу.

Після завершення зимового комплекту було створено святковий варіант — купальську сорочку для свята Івана Купала. За етнографічними джерелами, дівчата надягали легкі, майже не декоровані полотняні сорочки білого кольору, призначені для ритуалів біля води [19, с. 147]. Для реконструкції використано музейні фото зразків сорочок Наддніпрянщини кінця XIX – початку XX ст., які зберігають архаїчні риси давнішнього крою. Обраний зразок довгої лляної сорочки з Нижньої Наддніпрянщини визначив силует і стримані декоративні акценти купальського образу (Рис. Б.2.15).

Спираючись на цей референс та узагальнені етнографічні дані, був розроблений ескіз купальської сорочки Мар'яни, адаптований для сюжетних сцен новели (Рис. Б.2.16). Після обговорення та коригувань ескіз було затверджено сценаристкою як фінальний варіант, що завершує комплекс розробки костюмів персонажки.

На цьому етапі комплекс робіт із розробки зовнішності та одягу персонажки Мар'яни Макляк був повністю завершений. Усі три варіанти її

вбрання: повсякденний (основний і модифікований), зимовий та купальський — були опрацьовані, стилістично узгоджені з етнографічними матеріалами та затверджені сценаристкою як канонічні для подальшого використання у візуальній новелі.

Після завершення ескізної частини розпочався етап фінальної промальовки персонажа. У програмі Procreate та Photoshop було створено спрайт персонажа Мар'яни (Рис.Б.2.17), а також цифрові версії кожного з трьох костюмних образів (Рис.Б.2.18). Кожен елемент був доведений до цілісного візуального вигляду відповідно до вимог інтерактивного формату візуальної новели та світло-композиційних особливостей, властивих кат-сценам.

У такий спосіб, образ Мар'яни — як візуально, так і стилістично — був сформований повністю, що створило фундамент для подальшої роботи. Завершивши розробку персонажа, можна переходити до наступного етапу — аналізу сценарних фрагментів та безпосередньої побудови кат-сцен, які вимагатимуть узгодження художнього задуму зі змістом драматургічних вузлів новели.

Після завершення повного циклу розробки персонажа — від пошуку референсів і портретних начерків до створення фінальних спрайтів та трьох варіантів одягу — наступним етапом стала робота зі сценарним матеріалом. Оскільки побудова кат-сцени нерозривно пов'язана зі змістом драматургічних вузлів, виникла потреба здійснити детальний аналіз відповідних фрагментів сценарію першого сезону новели «Дике Поле».

Перед початком створення кат-сцен увесь сценарій сезону був уважно прочитаний та проаналізований, зокрема виділено ключові емоційні моменти, мотиви поведінки персонажів та загальну динаміку сюжетних подій. У процесі роботи проводилося узгодження деталей із сценаристкою, що дозволило уточнити авторський задум, інтонацію сцен, психологічні акценти та потенційні образні метафори. Такий підхід відповідає рекомендаціям сучасних дослідників цифрового сторітелінгу, які

наголошують, що візуальна інтерпретація завжди має спиратися на смислові й емоційні маркери тексту [36, с. 38].

У межах дослідження було визначено три сценарні фрагменти, на основі яких будуються кат-сцени:

1. ***Перша взаємодія Мар'яни та Кості (серія 1)*** — момент знайомства, початковий рівень довіри, перші прояви симпатії, напруженої, але м'якої емоційності (Рис.Б.2.19);
2. ***Прогулянка на конях (серія 4)*** — динамічна сцена руху, взаєморозуміння, відчуття свободи, поступове відкриття характерів і глибшої прихильності (Рис.Б.2.20).
3. ***Епізод на Івана Купала (серія 9)*** — кульмінація емоційного розвитку відносин, поєднання романтичної символіки та традиційної обрядовості (Рис.Б.2.21).

Кожен із фрагментів сценарію підлягає окремому аналізу: визначаються емоційний центр сцени, композиційні акценти, символічні деталі, настрій локації та характер руху персонажів. До розгляду залучаються референси, що допомагають сформувати візуальний настрій та авторську інтерпретацію. Поетапне занурення в сценарій дає змогу вибудувати кат-сцену як цілісний художній образ, узгоджений із теорією візуального мислення та принципами композиційної драматургії в інтерактивних медіа [44, с. 20]. Аналіз першого фрагмента показав, що емоційний настрій початкової кат-сцени має ніжний, стримано-романтичний характер, у якому переважають легка незручність і сором'язливість героїв. Оскільки це їхня перша значуща взаємодія, драматургія ґрунтується на м'яких невербальних жестах, нерішучих поглядах і коротких репліках. Тому візуальний акцент переноситься на міміку та мікрореакції, що розкривають внутрішні переживання персонажів.

У цьому контексті ключову роль відіграють невербальні сигнали: погляд, нахил голови, напруження губ чи скована поза. У дослідженнях мови тіла підкреслюється, що навіть мінімальні зміни міміки чи пози формують відчуття відкритості або ніяковості [48].

З огляду на це для першої кат-сцени були визначені основні художні акценти: м'які, сором'язливі вирази обличчя, мімічні ознаки збентеження та делікатна взаємодія між персонажами з невеликою дистанцією. Саме такі маркери планується передати у міміці та позах героїв, спираючись на принципи емоційної виразності, описані у працях із психології сприйняття.

Для точності емоційних нюансів використано зовнішні референси — жести, погляди та пози, що допомагають зберегти природність сцени (Рис. Б.2.22). Після завершення аналізу змісту сцен та визначення емоційно-сміслових акцентів було розпочато етап ескізного пошуку, спрямований на формування композиційної основи першої кат-сцени.

Ескізи відрізнялися за ступенем наближеності персонажів, кутом огляду та емоційною інтонацією сцени, але всі вони спиралися на попередньо визначені психологічні характеристики взаємодії (Рис. Б.2.23). Вивчення референсів дало можливість сформувати більш точний образ моменту знайомства Мар'яни та Костя, підкресливши природну скутість і водночас теплоту настрою.

Після створення серії ескізів вони були передані сценаристці для перегляду та узгодження. Авторка сценарію проаналізувала запропоновані композиційні варіанти, оцінила відповідність емоційного тону та характеру взаємодії персонажів і надала низку коригувальних зауважень щодо положення фігур, виразів обличчя та загальної атмосфери сцени. З урахуванням отриманих правок було доопрацьовано фінальний ескіз, який став підсумковою композиційною основою для подальшої детальної промальовки першої кат-сцени та визначив її остаточну візуальну структуру (Рис. Б.2.24).

Після затвердження фінального ескізу розпочався повноцінний етап покадрової розробки кат-сцени, спрямований не лише на технічну деталізацію, а й на забезпечення її естетичної цілісності (Рис. Б.2.25).

Окремо варто зазначити, що для сучасної практики створення кат-сцен характерним є використання техніки фотобашингу —

поєднання фотографічних матеріалів із цифровим малюванням [49]. Вона пришвидшує опрацювання фону, світла та фактур, слугуючи допоміжною основою, яку художник модифікує відповідно до стилістики новели. У розробці першої кат-сцени фотобашинг використовувався вибірково — для уточнення середовища та тональної побудови, після чого всі елементи були домальовані вручну, щоб зберегти стилістичну єдність.

Створення ілюстрації розпочалося з лайн-арту, де було визначено силуети, ритміку кадру та композиційні акценти. На наступному етапі виконано світлотіньове моделювання: визначено напрям освітлення, характер м'яких тіней та загальний тональний баланс. Обрана тепла приглушена палітра підсилює камерність та ніжність моменту знайомства персонажів. Кожний проміжний варіант ілюстрації узгоджувався зі сценаристкою: уточнювалися міміка, жести та дистанція між героями, що забезпечило узгодженість драматургії та візуального рішення. Естетична цінність образу формується через єдність змісту й форми [16, с. 221], — саме цей принцип визначав підхід до створення сцени.

Фінальна стадія включала деталізацію, гармонізацію кольорової гами, фактур та остаточне узгодження художньої атмосфери сцени. У результаті було створено завершену першу кат-сцену для візуальної новели «Дике Поле», яка поєднує композиційну продуманість, емоційну нюансованість та естетичну виразність — як необхідні компоненти художнього виховання майбутніх фахівців образотворчого мистецтва (Рис. Б.2.26).

Після завершення роботи над першою кат-сценою, її композиційним рішенням та емоційно-естетичним наповненням, наступним етапом стала розробка другої кат-сцени. Подібно до попереднього фрагмента, робота розпочалася з детального аналізу сценарного матеріалу з метою визначення емоційного забарвлення, сюжетних акцентів та психологічної взаємодії персонажів, що формує основу візуального рішення майбутнього зображення.

Другий епізод, покладений в основу кат-сцени, відзначається кардинально іншим емоційним забарвленням порівняно з попереднім. Якщо

перша сцена була побудована на тендітній ніяковості й взаємному напруженні першого знайомства, то у другій взаємодії персонажі постають зовсім іншими — відкритими, вільним, емоційно розкутим. Саме цей контраст слугує важливою драматургічною віссю розвитку їхніх стосунків.

Аналіз сценарного фрагмента дає змогу виокремити ключові внутрішні стани, що домінують у сцені:

- **почуття свободи**, пов'язане з рухом, простором степу та самою природою;
- емоційне розкриття персонажів, яке виявляється у **щирій радості та довірі**;
- **взаємна симпатія**, що перестає бути прихованою і проявляється у невербальній поведінці;
- **динаміка зближення**, пов'язана з тим, що герої нарешті виявляють себе такими, якими є поза суспільними обмеженнями.

Окреслені внутрішні стани персонажів — свобода руху, емоційна розкутість, щира радість спілкування та наростання взаємної симпатії — визначили подальшу художню стратегію. З огляду на це, під час створення сцени планувалося використовувати м'які відкриті вирази обличчя, динамічні пози, що підкреслюють відчуття руху, а також теплу та світлу кольорову гаму, яка символізує гармонію та піднесеність настрою персонажів [53, с. 54].

Для візуального підкріплення емоційного тону сцени було здійснено підбір зовнішніх референсів (Рис.Б.2.27). Основну увагу приділено зображенням кінних прогулянок, динаміці фігур у русі, виразам радості та безтурботності, характерним для взаємодії молодих людей, які почуваються поруч один з одним упевнено й вільно. Аналіз референсів дав можливість уточнити композиційні та світлотональні рішення, у тому числі передати поєднання руху, простору та емоційної відкритості.

Після завершення аналізу сенсових акцентів було розпочато етап ескізного пошуку, спрямований на визначення оптимальної композиції

другої кат-сцени (Рис.Б.2.28). Варіанти ескізів різнилися кутом огляду, ступенем динаміки, пропорціями зображених фігур та характером їхньої емоційної взаємодії. У межах цього етапу відбувалося напрацювання різних рішень щодо розташування персонажів у просторі, передачі пориву вітру, руху коней та загальної атмосфери сцени.

Після створення серії ескізів вони були передані сценаристці для перегляду та узгодження. Авторка сценарію проаналізувала запропоновані композиційні варіанти, оцінила відповідність настрою, характеру та динаміки взаємодії між Мар'яною й Костем. З урахуванням її зауваг було внесено низку коригувань — передусім щодо емоційної виразності облич, акцентування руху та узгодження світлової драматургії зі сценарним задумом.

На основі опрацьованих коментарів було створено фінальний композиційний ескіз, який став базою для подальшої промальовки другої кат-сцени (Рис. Б.2.29). Він визначив структурну основу для роботи з кольором, фактурами, світлом і уточненням емоційного змісту. Після затвердження ескізу розпочалася детальна покадрова розробка, спрямована на передачу руху та просторової динаміки. На відміну від більш статичної першої сцени, друга потребувала відчуття свободи й енергії, тому акцент було зроблено на природності жестів, взаємодії персонажів із кінями та створенні ефекту руху «вітром у кадрі» (Рис. Б.2.30). Для точного передання динаміки було використано **3D-моделі** коней, які слугували допоміжною конструктивною основою для побудови ракурсів, пропорцій та взаєморозташування фігур у просторі. Використання тривимірних форм дало змогу уникнути анатомічних помилок і забезпечити переконливість руху. 3D-моделювання в цифровій ілюстрації є ефективним інструментом для побудови складних динамічних композицій, оскільки дає можливість контролювати глибину простору та точність руху [57, с. 63].

Естетичний аспект сцени визначався поєднанням теплого світлового середовища, інтенсивної гами заходу сонця та підкресленої легкості руху

персонажів, що разом створювало візуальний образ свободи та емоційного розкриття. Поступове формування кат-сцени включало послідовні етапи: створення лайн-арту, базове світло-колірне рішення, проміжну деталізацію, а також узгодження кожного із цих кроків зі сценаристкою. Завдяки цьому було забезпечено відповідність фінального зображення не лише сюжетному фрагменту, а й загальній драматургічній логіці розвитку стосунків персонажів (Рис.Б.2.31).

Після завершення роботи над другою кат-сценою, її динамічною композицією та світлотонною організацією, наступним логічним етапом стала розробка третьої кат-сцени. На відміну від попередніх епізодів, що відображали поступове зближення персонажів через ніяковість першої зустрічі та радісну свободу спільної дії, третя кат-сцена переносить глядача у сферу глибокої емоційної інтимності та внутрішньої відвертості між героями.

Аналіз сценарного фрагмента дозволив виокремити ключові внутрішні стани, які формують основу цього епізоду:

- **усвідомлення взаємної ніжності**, що раніше лише намічалася у фрагментах невербальної поведінки;
- **емоційна відкритість**, коли персонажі більше не приховують своїх переживань;
- **вразливість**, пов'язана з фізичною близькістю та довірою;
- **інтимність**, що проявляється не лише у позах та дотиках, але й у концентрації поглядів один на одному.

Художнє рішення сцени ґрунтується на принципах невербальної комунікації: саме поєднання погляду, м'яких жестів і малої дистанції найточніше передає інтимність та налаштовує глядача на співпереживання [39, с. 42]. Тому ключовими стали взаємний погляд персонажів, положення рук та м'яке світло, яке підсилює відчуття довіри. Так окреслюються основні стани епізоду — ніжність, вразливість і емоційна відкритість, які формують художню стратегію третьої кат-сцени. Це момент, де вперше

проявляється усвідомлене почуття любові, передане через міміку, погляд і дотик.

Для точнішої візуалізації було підібрано референси, зосереджені на передачі інтимності у водному середовищі, фактурі мокрого одягу, нічний світлотіні та загальному настрої сцени (Рис. Б.2.32). На їх основі створено серію пошукових ескізів (Рис. Б.2.33), які після обговорення зі сценаристкою лягли в основу фінального композиційного ескізу (Рис. Б.2.34).

На основі затвердженого ескізу розпочався поетапний процес створення кат-сцени — від лайн-арту до завершеної ілюстрації (Рис. Б.2.35). У ході роботи сценаристка уточнювала деталі постави, міміки та емоційних акцентів, було додано джерело м'якого світла у вигляді світлячків і поглиблено загальне композиційне рішення. Сцена побудована за принципом чіткої плановості: камиші переднього плану формують природне рамування й підкреслюють глибину простору; центральним композиційним акцентом є персонажі, чия взаємодія визначає емоційний центр сцени; тло утворює силуетний нічний краєвид з місяцем та відбиттям у воді, що підсилює атмосферу спокою та інтимності. Попри нічний характер сцени, важливо було забезпечити виразність поз, міміки та емоційного контакту між героями. Просторова побудова спрямована так, щоб глядач природно «занурювався» у композицію: від переднього плану — до фігур персонажів і м'яко освітленого тла, створюючи ефект присутності в моменті.

Згідно з сучасними дослідниками дизайнерської композиції, поділ зображення на три візуальні площини — *foreground* (передній план), *midground* (середній план) і *background* (задній план) — є фундаментальним для створення глибини та простору в двовимірному зображенні. У статті «Using depth & layering in your compositions» автори зазначають, що «найбільш фундаментальний спосіб вибудувати багатопланову композицію полягає у поділі сцени на три чітко визначені плани: передній, середній та задній». Такий підхід забезпечує глибину,

простір та структурованість композиції, дозволяючи глядачеві природно зчитувати зображення [56]. Подібну думку висловлено й у матеріалі «*Using Visual Planes in Design and Art*», де підкреслюється, що «для створення ілюзії об'єму у двовимірному зображенні необхідно розуміти концептуальні площини — передній, середній і задній плани» [29]. Саме їхнє коректне вибудовування формує відчуття глибини, просторової організації та цілісності художнього рішення.

Отже, фінальна кат-сцена не лише передає емоційний стан персонажів, але й через композиційне рішення підтримує глибинність, виразність і наративну чіткість — усі ці компоненти працюють в унісон, щоб глядач відчув момент не просто як картинку, а як емоційний простір (Рис.Б.2.36).

У контексті створення кат-сцен важливо підкреслити, що їхнє фінальне візуальне оформлення розроблялося не лише з художнього, а й з технічно-прикладного погляду, адже ці зображення мають бути інтегровані в *інтерактивну гру формату візуальної новели*. Тому під час проєктування враховувались особливості відтворення зображень на різних типах пристроїв, що передбачає коригування композиції, зон уваги та співвідношення сторін. Формат кат-сцен був продуманий таким чином, щоб зберігати виразність та цілісність художнього задуму незалежно від розміру екрана (Рис.Б.2.37).

Узагальнюючи викладене в підпункті 2.1, варто зазначити, що у процесі роботи було опрацьовано значний обсяг теоретичного та практичного матеріалу, пов'язаного з історичним контекстом новели, особливостями цифрової ілюстрації та композиції. На основі аналізу літератури, етнографічних джерел і сценарного матеріалу було послідовно сформовано концепцію візуальної новели «*Дике Поле*». У ході роботи здійснено поетапний перехід від концептуального задуму до фінальних ілюстрацій.

Створені три кат-сцени виступають важливим засобом художнього та

естетичного виховання. У кожній із кат-сцен простежується опора на український культурний контекст: історичні мотиви, етнографічно вивірений одяг, символіка та національна колористика формують впізнаваний український візуальний код. Завдяки цьому досягнуто основної мети підрозділу: продемонстровано, що цілеспрямована розробка кат-сцен може стати ефективним інструментом поєднання наративної виразності, національної ідентичності та естетичної формотворчості у візуальній новелі, створюючи підґрунтя для подальшого педагогічного використання цього матеріалу у процесі професійної підготовки студентів.

Варто підкреслити, що весь комплекс аналітичних, художніх та технічних етапів був виконаний послідовно, із дотриманням логіки професійної проєктної діяльності. Саме поетапність роботи дозволила досягти цілісного художнього результату та створити три кат-сцени, що поєднують емоційну виразність, національний мотив і педагогічну цінність. Як слушно зауважував відомий американський графічний дизайнер Пол Ренд: *«Якісний результат є наслідком правильно організованого процесу: кожен етап повинен бути виконаний уважно, послідовно і відповідально, адже у дизайні немає дрібниць»* [55, с. 44]. Ця думка цілком віддзеркалює принципи, на яких ґрунтується розробка кат-сцен, і підкреслює важливість методичної послідовності у створенні професійного цифрового мистецтва.

2.2 Використання програмного забезпечення для створення кат-сцен: огляд інструментів та їх роль у процесі розробки

У сучасному цифровому мистецтві програмне забезпечення відіграє ключову роль у процесі створення художніх творів, зокрема кат-сцен у візуальних новелах. Створення кат-сцен вимагає від художника не лише володіння композиційними й технічними навичками, а й глибокого розуміння інструментів цифрової графіки.

У добу цифрової трансформації художня практика зазнала суттєвих змін. Якщо раніше ілюстратори користувалися переважно

традиційними матеріалами, то тепер усе частіше віддають перевагу цифровим технологіям, які забезпечують швидкість, зручність та ширші можливості редагування. Особливо це важливо в контексті створення кат-сцен, де необхідно чітко передати атмосферу, колірну драматургію та динаміку сюжету.

У процесі створення кат-сцен художник взаємодіє з цілим арсеналом цифрових інструментів: від початкових ескізів і композиційних рішень — до фінального рендерингу, застосування текстур і світлотіньових ефектів. Саме програмне забезпечення надає змогу реалізувати цей багатоступеневий процес із максимальною ефективністю. Наприклад, у програмах *Adobe Photoshop* чи *Procreate* можна не тільки зручно структурувати робочі шари (*layers*), а й використовувати пензлі з унікальними фактурами, симетрію, перспективні сітки, що є незамінним для постановки сцени та виразного художнього образу.

У посібнику *Digital Painting Techniques* підкреслюється, що цифрові інструменти дають художнику можливість точно підлаштовувати візуальну мову під емоційний тон оповіді [36, с. 30]. Використання сучасного програмного забезпечення спрощує деталізацію, редагування та варіювання кольорів і фактур, а також дозволяє зберігати проміжні етапи для аналізу. У візуальних новелах, де стиль визначає естетичний вплив на гравця, такі програми стають не лише технічним інструментом, а й повноцінним засобом художнього дослідження композиції, атмосфери й символіки кат-сцен. Опановуючи їх, студенти паралельно формують естетичний смак і технічну компетентність, необхідну для роботи в креативних індустріях.

У сучасному мистецькому просторі все більшої популярності набувають планшетні графічні редактори, серед яких особливо вирізняється *Procreate* — потужне цифрове середовище для художників, ілюстраторів та дизайнерів. Ця програма розроблена спеціально для пристроїв iPad і підтримує взаємодію з Apple Pencil, що забезпечує високу точність, чутливість до натиску та наближення до відчуттів традиційного малювання.

Саме ці властивості роблять її незамінною у процесі створення кат-сцен — ключових художніх епізодів у візуальних новелах, що поєднують образ, настрій і наративний поворот [37].

Інтерфейс Procreate вирізняється простотою й функціональністю: мінімалістичне верхнє меню та бокові панелі дозволяють працювати без відволікань (Рис. Б.2.38). Особливе значення має система шарів, що дає змогу окремо опрацьовувати фон, персонажів і світлові ефекти.

Бібліотека пензлів містить понад 200 інструментів, кожен з яких можна детально налаштовувати. У процесі створення лайн-арту кат-сцен було використано редактор Brush Studio для виготовлення авторського пензля, адаптованого під стилістику новели. Він забезпечив м'яку, чисту лінію, що визначила виразність силуетів і точність фінального контуру (Рис. Б.2.39). З правого верхнього боку розташована панель шарів (*Layers*), яка дозволяє створювати багаторівневі композиції, що є необхідною умовою для професійної роботи над кат-сценами. Кожен шар може редагуватися незалежно: змінюватися його прозорість, режим накладання, а також застосовуватися окремі фільтри. Завдяки цьому з'являється можливість точно вибудовувати світлотіньову модель, обсяг, атмосферу та фактурність поверхонь.

У процесі роботи над кат-сценами особливо важливим був інструментарій режимів накладання шарів, які використовувалися систематично на всіх етапах деталізації. Зокрема, режим ***Overlay*** (**Накладення**) був одним із ключових: він застосовувався для передання фактури тканини на елементах одягу персонажів. Технічно процес виглядав так: після створення базового кольорового шару вручну промальовувалася форма одягу, після чого зверху накладался окремий шар із фотографією текстури льону. За допомогою цього режиму та регулювання непрозорості зображення текстура органічно взаємодіяла з намальованою основою, зберігаючи об'єм і світлотінь авторського шару, але водночас додаючи реалістичну матеріальність поверхні (Рис. Б.2.40).

Такий підхід дозволив досягнути високого рівня візуальної достовірності, зокрема в деталях одягу, де фактурність відіграє важливу роль у стилістичному формуванні історичного образу персонажів та естетичної загальної композиції кат-сцени. У сучасній цифровій ілюстрації подібна практика поєднання ручного промальовування та цифрових накладань текстур вважається одним із ефективних способів досягнення матеріальної переконливості [32, с. 45].

Важливою складовою реалістичності кат-сцен є робота з текстурами, що надають поверхням матеріальності й тактильності. Для одягу застосовувалися фотографічні фактури в режимі *Overlay*, а для шкіри — **текстурні пензлі** Procreate, які дозволяють створювати природні мікрорельєфи та плавні світлотіньові переходи. Ключову роль у промальовуванні портретних деталей відіграв пензель *Cute Freckles*, що дав змогу реалістично відтворити веснянки Мар'яни. Поєднання цього інструмента з режимом Multiply забезпечувало природне «вбирання» пігменту в тон шкіри, створюючи м'який і органічний ефект (Рис. Б.2.41).

Текстурні пензлі Procreate є важливим інструментом цифрової ілюстрації, оскільки поєднують ручну стилістику з алгоритмічною варіативністю, дозволяючи швидко й ефективно формувати художню поверхню. Саме так забезпечується поєднання реалістичності, стилізації та відповідності історичному контексту кат-сцен.

Під час розробки першої кат-сцени було використано також пензель *Snowdrift*, який дав змогу реалістично відтворити падаючий сніг і підсилити зимову атмосферу сцени (Рис. Б.2.42). Такий підхід відповідає сучасним цифровим практикам і сприяє формуванню професійних навичок студентів у роботі з фактурами та атмосферними ефектами.

Окрім роботи з шарами та текстурними пензлями, важливе місце у створенні кат-сцен посідають інструменти вкладки *Adjustments*, серед яких — ***Gaussian Blur, Motion Blur та Perspective Blur***. Ці ефекти дозволяють моделювати глибину простору, фокусну дистанцію та динаміку руху без

потреби у складній ручній деталізації. Зокрема, *Gaussian Blur* застосовується для м'якого розфокусування заднього плану, що створює імітацію фотографічної глибини різкості й підсилює композиційне виділення персонажів на передньому плані. *Motion Blur* та *Perspective Blur* використовуються для передачі руху, що особливо актуально під час опрацювання динамічних кадрів, як-от сцени верхової їзди у другій кат-сцені.

Окремо варто зазначити, що інструмент *Motion Blur* був застосований до елементів середовища. Так, під час роботи над другою кат-сценою для фону було використано фотографію пшеничного поля, яку попередньо відредаговано та стилізовано відповідно до загальної кольорової гами сцени. Після цього до зображення застосовано розмиття руху, що дозволило створити ефект динамічного поля, крізь яке мчать персонажі. Такий прийом позбавляє середовище статичності, посилюючи відчуття швидкості та просторового протягу. Аналогічне розмиття руху було використано й для передніх стебел пшениці, завдяки чому виникає враження, ніби кінь та вершники прориваються крізь рухливе середовище (Рис.Б.2.43). Завдяки цим ефектам вдалося підкреслити напрям руху, передати емоційний темпоритм моменту й створити більш кінематографічне враження від зображення.

Застосування цих інструментів відповідає сучасним підходам цифрової ілюстрації, оскільки дозволяє поєднати художню стилізацію з елементами реалістичного візуального наративу, що є важливим для формування компетентностей майбутніх фахівців образотворчого мистецтва.

Унікальною особливістю Procreate є її здатність відтворювати відчуття

«живого малювання» завдяки поєднанню динаміки натиску Apple Pencil та широкого вибору пензлів, що імітують традиційні художні матеріали. У сучасних дослідженнях цифрової ілюстрації наголошується, що подібні інструменти не підміняють академічний рисунок, а розширюють його

можливості, дозволяючи художнику працювати у звичній манері, зберігаючи природність лінії та характер жесту. У виданні *Beginner's Guide to Digital Painting in Procreate* підкреслюється, що Procreate сприяє поєднанню традиційної техніки зі зручністю цифрового середовища, забезпечуючи високу чутливість інструментів та гнучкість у роботі з фактурами й шарами [38, с. 12].

На основі власного досвіду використання програми Procreate для створення кат-сцен, можна зробити висновок, що гнучкість інтерфейсу сприяє швидкій адаптації до завдань: від ескізування до фінальної обробки зображення. Procreate — це не просто зручний інструмент для цифрового малювання, а й ідеальна платформа для початківців та ілюстраторів, які прагнуть освоїти концепт-арт. Не випадково, Procreate широко використовується в навчанні цифровому живопису, дозволяючи студентам поєднувати навички традиційного рисунку з перевагами цифрових технологій.

У професійному цифровому середовищі, де потрібна підвищена гнучкість, технічна точність та інтеграція з поліграфічною й ігровою індустрією, ключову роль відіграє *Adobe Photoshop* — один із найпотужніших графічних редакторів сучасності. На відміну від Procreate, орієнтованого на інтуїтивне планшетне малювання, Photoshop забезпечує багаторівневу глибоку обробку зображення, що робить його незамінним під час створення складних, деталізованих кат-сцен [54, с. 24]. Програма підтримує роботу з великою кількістю шарів, високою роздільною здатністю (300 ppi і більше) та різними кольоровими профілями (RGB, CMYK), що є критично важливим у видавничій справі, поліграфії та розробці ігрових візуальних матеріалів.

Інтерфейс Photoshop багатофункціональний: ліва панель містить інструменти малювання, трансформації та ретуші, тоді як права — панелі шарів, кольору, властивостей та Adjustment Layers для корекції зображення. Важливою перевагою є підтримка Smart Objects, що дозволяють масштабувати елементи без втрати якості — необхідна властивість при

створенні великих сцен та композицій (Рис. Б.2.44).

Отже, Adobe Photoshop забезпечує професійну якість, точність та універсальність, дозволяючи вдосконалювати цифрові зображення відповідно до вимог сучасної художньої та ігрової індустрії [40, с. 11]. Ключовою перевагою є сумісність із іншими програмами Adobe, такими як Illustrator, After Effects, InDesign. Це дозволяє безперешкодно експортувати кат-сцену в інші формати або поєднувати з анімацією, графікою, відео. Для художників, які працюють у команді, це дає змогу інтегруватися в продакшн-процеси професійних студій (Рис. Б.2.45).

Однією з функцій, що принципово відрізняє Adobe Photoshop від Procreate, є *розширена Галерея фільтрів (Filter Gallery)*, яка дозволяє аналізувати світлотіньову організацію зображення та виявляти ключові тональні акценти. У процесі створення третьої кат-сцени до епізоду свята Івана Купала саме ця можливість виявилася особливо важливою. Зокрема, було використано фільтр «*Appliqué*» («*Аплікація*»), який спрощує тональну структуру зображення, розкладаючи його на великі узагальнені площини світла й тіні. Це дало змогу точніше визначити розташування джерел світла та силуетні контрасти, що є критичним для нічної сцени (Рис. Б.2.46). Завдяки застосуванню цього фільтра стало можливим збалансувати освітлення кат-сцени — уточнити, які фрагменти повинні залишатися у напівтіні, а які потребують підсвічування для збереження драматургічної виразності та емоційної зрозумілості епізоду.

Однією з переваг Adobe Photoshop, що робить його особливо зручним під час роботи над великою кількістю елементів у складних кат-сценах, є можливість *кольорового маркування шарів*. Ця функція дозволяє швидко орієнтуватися у структурі документа, групувати споріднені шари та розмежовувати їх за функціональністю. Кольорове маркування значно оптимізує робочий процес, особливо коли сцена містить десятки або навіть сотні шарів, як це характерно для деталізованих і емоційно насичених ілюстрацій.

У процесі створення третьої кат-сцени кольорове маркування виконувало важливу організаційну роль (Рис. Б.2.47):

- **Червоний колір** використовувався для позначення *основних та заблокованих шарів*, які становили фундамент композиції. Ці шари захищені від випадкового редагування: на них не можна нічого домалювати або змінити їхню структуру. Як правило, до цієї категорії належали ключові елементи фігур персонажів та частини середовища, які були затверджені на ранньому етапі роботи.
- **Зелений колір** застосовувався до шарів, що містили *об'єкти, доступні до трансформації, але не до безпосереднього редагування*. У третій кат-сцені це, зокрема, стосувалося шарів із камишами та деякими рослинними елементами. Їх можна було масштабувати, коригувати перспективу або змінювати положення, але сам малюнок цих елементів залишався заблокованим.
- **Синій колір** було використано для позначення *багат шарових атмосферних ефектів*, таких як туман чи гліт-ефекти. Сцена на Івана Купала потребувала складної побудови атмосфери, тому туман був розкладений на кілька окремих шарів, кожен з яких містив індивідуальний фільтр або режим накладання. Об'єднання цих шарів у один призвело б до втрати ефектів, тому синє маркування дозволяло швидко ідентифікувати їх як такі, що повинні залишатися розділеними.
- **Помаранчевий колір** позначав *допоміжні службові шари*, які використовувалися тимчасово: референси для анатомії, пробні ескізи, орієнтовні контури або світлові схеми. Ці шари використовуються лише в процесі побудови сцени й видаляються після завершення етапу деталізації. Наприклад, під час роботи над обличчям Мар'яни використовувався помаранчевий шар із референсом виразу обличчя, щоб точно передати інтимну міміку й емоційний крен моменту.

Під час розробки кат-сцен для візуальної новели *«Дике Поле»* програмне забезпечення Adobe Photoshop було використано на етапі фінального опрацювання зображень. Застосування інструментів освітлення (режими накладання, градієнтні маски), деталізація персонажів та кольорова корекція фону дали змогу досягти необхідної глибини, атмосферності та виразності композиції. Завдяки цьому вдалося акцентувати увагу гравця на ключових елементах сцени та підсилити її емоційний вплив. Adobe Photoshop побудований у такий спосіб, щоб художник міг поєднувати фотографічні прийоми з живописними техніками, отримуючи професійний результат незалежно від складності завдання [43, с. 14]. У такий спосіб, Photoshop є універсальним середовищем, що дозволяє реалізовувати кат-сцени будь-якого рівня складності. Його використання доцільне на етапах фінального опрацювання, тоді як Procreate — ефективний для швидкого ескізування та розробки початкових композицій.

У сучасній цифровій художній практиці графічний планшет — незалежно від його типу — є базовим інструментом професійного художника. Він забезпечує точність, контроль та природність рухів, наближених до традиційних технік малювання. У створенні кат-сцен ключову роль відіграють Procreate як мобільне середовище для швидкого ескізування та Photoshop як програма для фінальної деталізації та глибокої художньої обробки, тоді як інші редактори виконують допоміжні функції. Інтеграція цифрових програм у мистецьку освіту сприяє формуванню професійних компетентностей майбутніх фахівців. Робота з редакторами розвиває композиційне мислення, уміння організовувати простір, бачити домінанти, ритм і баланс зображення, а також дозволяє студентам працювати динамічно завдяки системі шарів та швидкому редагуванню [11].

Інструменти роботи з кольором — палітри, режими накладання, тональні корекції — дають змогу експериментувати з гармонією, контрастами та температурою, формуючи усвідомлене колористичне

мислення. Робота з цифровими зображеннями потребує підвищеної уваги до деталей: міміки, жестів, текстур та фону, що розвиває здатність вибудовувати цілісний візуальний наратив. Кат-сцени особливо вимагають цього, оскільки передають емоційний стан і сюжетну напругу. Водночас можливість нескінченного редагування сприяє гнучкому мисленню, експериментам і сміливому творчому пошуку, що є важливим компонентом цифрової мистецької освіти.

Отже, програмне забезпечення є ключовим компонентом процесу створення кат-сцен: воно розширює художні можливості, забезпечує точність виконання та сприяє професійному становленню майбутніх педагогів.

2.3 Візуально-композиційний аналіз кат-сцен до новели «Дике Поле»: художні засоби та формування атмосфери

У сучасному мистецтві дедалі більше утверджується думка, що художня цінність визначається не лише технікою чи композицією, а насамперед ідейним змістом твору. Мистецтво набуває сенсу лише у взаємодії з культурним контекстом та людським досвідом [45]. Саме цей підхід є ключовим для розуміння природи кат-сцен.

Під час роботи над кат-сценами одним з визначальних принципів стало узгодження емоційної динаміки сюжету з часом доби. Оскільки події новели відбуваються на межі ранньої весни та початку літа, у природі простежується поступове *теплішання, пробудження, перехід від холодних тонів до теплих*, що концептуально збігається з поступовим емоційним зближенням персонажів. Саме тому була затверджена ідея використати **три часові стани доби — ранок, вечір і ніч — як три етапи розкриття почуттів**, де кожна кат-сцена відповідає певному емоційному переходу:

- **«Ранок»** — перше тепло, невпевненість, зародження симпатії;
- **«Вечір»** — розкриття довіри та взаємного тяжіння;
- **«Ніч»** — інтимність, відкритість і усвідомлення любові.

Таке рішення відповідає загальній логіці візуальної драматургії, де зміна часу доби використовується як *метафора внутрішнього стану персонажа*. Дослідники кольору наголошують, що світлотемні та кольорові контрасти мають безпосередній психологічний вплив на сприйняття образу. Зокрема, Й. Іттен підкреслює, що «*колір є силою, здатною впливати на душевний стан*» [10, с. 17]. Саме тому ретельний добір палітри став фундаментом кожної кат-сцени.

Для «ранку» було використано *приглушені холодні відтінки*, що передають зимову свіжість і внутрішню крихкість моменту. Для «вечора» обрана *насичена тепла гамма заходу сонця* — помаранчеві, золотаві та пурпурні градієнти створюють відчуття руху, свободи та емоційного піднесення. «Ніч» же базується на *глибоких синіх і фіолетових тонах*, які традиційно асоціюються з інтимністю, спокоєм і внутрішньою напругою.

У такий спосіб, колір у кожній кат-сцені стає не лише естетичним засобом, а *повноцінним художнім інструментом*, що виконує функцію змістового маркера, підкреслюючи внутрішню логіку розвитку стосунків між персонажами. Ретельно продумана палітра дозволяє візуально підкреслити ті стани, які сценарно та психологічно закладено в основу сцени (Рис. Б.2.48).

Важливо підкреслити, що ідея трьох кат-сцен не була сформована ізольовано від ширшої мистецької традиції. Перед створенням кожної композиції був проведений ретельний аналіз живописних робіт, фотографічних матеріалів і колористичних прикладів, які дозволили вибудувати емоційний, світловий і композиційний каркас майбутніх сцен. Дослідження реальних мистецьких зразків є не лише технічно необхідним етапом, але й важливим компонентом естетичного виховання: воно формує здатність студентів уважно спостерігати, помічати закономірності, аналізувати художні рішення та пізнавати нове у сфері візуальної культури.

Звернення до референсів допомагає осмислити, як працює колір, світло, фактура, як художники минулого передавали емоційні стани, які

композиційні прийоми застосовували для посилення драматургії чи створення відчуття близькості між персонажами [45]. Пошук референсів став не просто технічним завданням, а педагогічним принципом: майбутній художник повинен вміти аналізувати, порівнювати, інтерпретувати та критично сприймати образотворчу спадщину. У роботі над кат-сценами це проявилось в доборі композиційних рішень, емоційних поз, настроєвих колірних схем та світлотіньових моделей, які найповніше відповідали центральній ідеї — поступовому розкриттю стосунків через зміну часових і атмосферних станів природи.

Під час опрацювання першої кат-сцени, що передає ранкову атмосферу початку весни та ніжного зародження почуттів між персонажами, були підібрані певні референти з українського живопису. З огляду на те, що композиція сцени поєднує холодну палітру зимового ранку, український етнографічний контекст та сором'язливу, стриману емоційність, було відібрано два ключові мистецькі джерела, які допомогли сформувати візуальну мову кат-сцени.

Першим референсом стала картина *Сергія Васильківського “Хати взимку”*, що відзначається характерною для митця м'якою передачею ранкового холодного освітлення, світлоповітряним простором і тонкими переходами теплого сонця крізь зимову імлу. Саме ця робота стала основою для вибудови загальної колористики фону, де поєднано приглушені білі, охристі та сірувато-фіолетові відтінки, які формують відчуття тихого, ще сонного ранку. Атмосфера полотна також допомогла зберегти українські локальні мотиви — сільську архітектуру, простір двору, засніжені дахи — що органічно вписалися в сеттинг новели. Другим важливим джерелом стала картина *Миколи Пимоненка “Ідилія”*, у якій художник майстерно передає мить людської ніжності та скромної близькості (Рис. Б.2.50). Візуальна тиша та делікатність сцени Пимоненка слугували орієнтиром для вибудови образу Мар'яни й Кості — їх опущених поглядів, легкого дотику рук, сором'язливого зближення та ненав'язливої теплоти.

Поєднання цих двох референсів дозволило створити багатопланове художнє рішення, де фон і атмосфера черпають натхнення з українського пейзажного живопису, а емоційна взаємодія персонажів — зі світового та національного жанрового мистецтва про кохання. Для студентів та молодих художників такий підхід є важливим елементом естетичного виховання: він демонструє, як аналіз майстерних творів допомагає не лише формувати власний художній стиль, а й глибше засвоювати традиції українського живопису та образності.

Розробка другої кат-сцени вимагала створення виразної композиції з акцентом на динаміці руху та пластичності групової дії персонажів, тому під час пошуку художніх референсів особливу увагу було приділено творам, що демонструють складні кінні сцени та виразно передають атмосферу степового простору. У процесі аналітичного добору було визначено два образотворчі джерела, які найбільш повно відповідали художній та емоційній специфіці сцени: полотно *«Червоний захід» Архипа Куїнджі* (Рис. Б.2.51) та *картина «Козацьке весілля» Юзефа Бранта* (Рис. Б.2.52).

«Червоний захід» А. Куїнджі став ключовим референсом для вибудови світлової драматургії кат-сцени. Для робіт Куїнджі характерні експресивні колірні контрасти, насичені теплі відтінки неба та підкреслена декоративність просторових мас, що створюють атмосферу урочистої напруги та масштабності. Емоційна сила цього твору зумовлена саме світлотіньовою організацією, яка дозволяє передати психологічну кульмінацію без використання надмірної деталізації. Таким чином, у кат-сцені було запозичено кольорову гаму червоно-золотих рефлексів, що підсилюють драматичність моменту та формують відчуття простору українського степу в перехідний час доби.

Другим важливим візуальним джерелом стала картина «Козацьке весілля» Ю. Бранта, що слугувала референсом для побудови динаміки руху коней, пластики фігур та композиції групового перегону. Майстерність художника у передачі ритму степового простору та дії дозволила сформувати основу для кат-сцени, де необхідно було передати швидкість,

напруження й історичний колорит.

Поєднання цього джерела з попереднім забезпечило цілісну концепцію другої кат-сцени, у якій динаміка руху, емоційний стан персонажів і атмосфера українського степу утворюють єдину драматургічну структуру з відсиланням до художньої традиції XIX ст.

Фінальна кат-сцена, пов'язана з обрядом Івана Купала, вимагала добору живописних референсів, здатних передати нічну містичність і поетику свята. Для побудови композиційної та емоційної основи було використано три ключові джерела українського та польсько-українського живопису кінця XIX – початку XX століття.

Першим важливим референсом стала картина *Генріха Семирадського «Ніч на Івана Купала»* — твір, що репрезентує академічну інтерпретацію слов'янського купальського обряду (Рис. Б.2.53). Семирадський майстерно передає стан нічної тиші, освітленої місяцем, у поєднанні з теплим блиском вогнища, що формує контрастні світлотіньові акценти.

Другим композиційним орієнтиром виступила картина *Костянтина Трутовського «Українська ніч»*, у якій художник відобразив народну вечірню зустріч біля річки (Рис. Б.2.54). Трутовський акцентує увагу на взаємодії людей у природному середовищі, надаючи великого значення живому рухові, жестам, невимушеності поз. Ця робота стала особливо важливою для створення інтимної та камерної атмосфери купальської сцени, у якій Мар'яна та її партнер перебувають у напівтемряві біля води.

Підсумковий варіант третьої кат-сцени поєднує ключові художні джерела, зберігаючи поетику українського фольклорного свята та адаптуючи її до романтичної драматургії новели. Такий референсний комплекс забезпечив емоційну глибину, світлову достовірність і переконливу просторову постановку сцени.

Наступним етапом стало звернення до основ композиції — симетрії, асиметрії, рівноваги, домінанти та ритму. Їх застосування забезпечило

цілісність кат-сцен, керування увагою глядача та додаткову педагогічну цінність: аналізуючи такі приклади, студенти оволодівають практикою свідомого використання композиційних закономірностей.

Отже, композиційна організація першої кат-сцени ґрунтується на принципі *врівноваженої асиметрії*, що дозволяє створити стабільність кадру без жорсткої осьової симетрії. Попри те, що персонажі стоять достатньо близько одне до одного, їхні фігури розподіляють візуальну вагу нерівномірно, оскільки чоловічий персонаж має більший зріст, ширшу фігуру й масивніший силует, тоді як жіночий персонаж — компактніший та легший за формою.

Доцільність такої побудови підтверджують і положення композиційного аналізу: як зазначає А. А. Ахтирський: «Композиція — це поєднання, розміщення, зіставлення... об'єднання його частин в єдине ціле» [2, с. 88]. Саме такий підхід лежить в основі структурування цієї кат-сцени, де емоційна взаємодія персонажів посилюється завдяки візуально нерівномірному розподілу мас. Фонова побудова також підтримує асиметрію: вертикальні лінії архітектури зліва та масив плаща справа утворюють нерівномірний розподіл тональних мас, завдяки чому центральний простір довкола героїв лишається візуально «легким». М'яке зимове світло, що падає зі зміщенням у праву верхню частину кадру, акцентує на обличчях персонажів і посилює ефект інтимності.

Узагальнюючи, композиція кат-сцени базується на поєднанні *асиметрії, зміщеної вертикальної осі та локального центру тяжіння*, що створює емоційно насичений, але водночас врівноважений образ. Така побудова сприяє виразному розкриттю взаємин персонажів і підсилює наративну функцію зображення (Рис. Б.2.55).

Композиційна структура другої кат-сцени базується на *динамічній діагоналі*, що є одним із ключових принципів побудови руху в образотворчому мистецтві. Діагональні лінії, утворені корпусами коней, положенням тіл персонажів та напрямом їхнього руху, створюють відчуття

стрімкості та свободи — емоцій, які домінують у цьому фрагменті сюжету. Лінія горизонту опущена досить низько, що відкриває великий простір неба і підсилює ефект відкритої просторової глибини, характерної для сцен, де важливо підкреслити масштаб дії.

У композиції присутній чіткий домінант — фігура Мар'яни, розташована на передньому плані й зміщена у ліву частину кадру. Її силует освітлено теплим світлом призахідного сонця, що підсилює емоційну виразність та створює яскравий фокус уваги. Фігура Костя, навпаки, позаду та правіше, що формує природну другорядну домінанту й забезпечує ієрархію елементів у кадрі. Така побудова відповідає принципу "ведення погляду", коли композиція спрямовує увагу від головного об'єкта до другорядних.

Важливим композиційним чинником виступає також колористичне рішення. Теплі відтінки неба, підсилені золотистим світлом вечірнього сонця, створюють єдину кольорову масу, що об'єднує персонажів і довкілля. Колірна гармонія здатна підсилювати композиційний ритм і спрямованість руху [9, с. 22]. Саме колір у цій сцені стає не лише естетичним, а й структурним елементом композиції.

Динамічний характер зображення підсилюється ритмічним повторенням вигинів — гриви коней, волосся Мар'яни, вигнутих ліній руху. Цей ритм формує зорову хвилю, що веде погляд по діагоналі зліва направо, повторюючи напрямок руху персонажів.

Отже, композиція другої кат-сцени вибудована на поєднанні діагональної динаміки, ієрархії домінант та ритмічної організації форми, завдяки чому зображення набуває виразної кінематографічності. Візуальна структура кадру не лише передає відчуття руху, а й підсилює емоційний стан героїв, що відповідає наративній логіці сцени (Рис. Б.2.56).

Композиція третьої кат-сцени побудована на принципі центральної симетрії, що зосереджує емоційний та візуальний акцент у центрі кадру й створює інтимну, камерну атмосферу. Темні маси берегової рослинності

формують природну «раму», відокремлюючи героїв від довкілля, а нічна палітра з контрастом тепло-холод підсилює емоційний контакт між ними.

Внутрішня структура сцени вибудована за трикутним принципом: руки Кості утворюють основу, а точка дотику Мар'яни до його обличчя — вершину, що символізує гармонію, довіру й емоційне зближення. Загалом композиція врівноважена й центрована, а контраст світла й тіні підкреслює драматичні акценти епізоду (Рис. Б.2.57).

Аналіз трьох кат-сцен підтвердив цілісність художнього задуму та відповідність зображальних рішень сценарному матеріалу. Кожна сцена вибудована з урахуванням драматургічних акцентів, емоційного стану персонажів і різних часових атмосфер — ранкової, вечірньої та нічної, що дозволяє візуальній частині органічно підсилювати наратив.

Використані композиційні принципи — врівноважена асиметрія, динамічна діагональність і центральна симетрія — застосовано відповідно до емоційної інтенсивності епізодів. Завдяки цьому досягнуто пластичної варіативності та відчуття розвитку взаємин персонажів. Світлотіньові рішення, колористика та фактурність працюють на формування стійкого емоційного враження.

Опрацьовані кат-сцени мають виразний освітній потенціал і можуть бути використані як дидактичні приклади у вивченні цифрової ілюстрації. Вони демонструють практичне поєднання композиційних законів, колористики та засобів емоційної виразності, що співзвучно з ідеями І. Зязюна про значення емоційно-художнього переживання в естетичному розвитку особистості [8, с. 61].

У такий спосіб, створені кат-сцени відповідають вимогам художньої доцільності, композиційної логіки, стилістичної єдності та освітньої значущості. Вони є ефективним підґрунтям для розробки навчального модуля зі створення кат-сцен (розділ 3) та водночас демонструють практичну реалізацію теоретичних принципів сучасної цифрової ілюстрації.

Висновки до розділу 2

У другому розділі здійснено комплексний художньо-проектний аналіз персонажки Мар'яни та створено цілісну систему її візуального оформлення. На основі етнографічних джерел, музейних матеріалів і мистецьких референсів реконструйовано кілька варіантів костюма — повсякденний, зимовий, костюм для верхової їзди та купальну сорочку, що забезпечило автентичність і відповідність культурно-історичному контексту. Особливу увагу приділено цифровим інструментам, що застосовувалися для промальовування спрайтів та створення кат-сцен. Робота в Procreate та Adobe Photoshop дала змогу визначити їхню значущість у формуванні багатошарових композицій, корекції кольору, моделюванні світла та опрацюванні деталей, що є важливою складовою сучасної художньої підготовки студентів.

На основі створених костюмів розроблено фінальні спрайти персонажки, які поєднують етнографічну точність, художню виразність і відповідність формату візуальної новели. Проведений аналіз кат-сцен засвідчив їх відповідність композиційним принципам і драматургічній логіці.

У такий спосіб, у межах розділу сформовано завершений комплекс матеріалів, що поєднує художню реконструкцію, цифрове опрацювання та аналітику кат-сцен. Отримані результати становлять методологічне підґрунтя для розробки навчального модуля зі створення кат-сцен у межах дисципліни «Ілюстративна графіка».

РОЗДІЛ 3. МЕТОДИКА НАВЧАННЯ СТВОРЕННЯ КАТ-СЦЕН У ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛАХ

3.1 Кат-сцени як інструмент естетичного виховання студентів у художній освіті

У сучасних умовах розвитку цифрового мистецтва кат-сцени у візуальних новелах стають не лише художнім, а й педагогічним ресурсом, що дозволяє формувати естетичний досвід студентів мистецьких спеціальностей. Як інтегративний вид творчості, кат-сцени поєднують у собі графіку, композицію, драматургію та кольорову виразність, що робить їх ефективним засобом естетичного виховання у контексті художньої освіти.

Л. Левчук зазначає, що естетичне виховання полягає у формуванні здатності не лише сприймати образ, а й усвідомлювати закладений у ньому художній зміст [16, с. 114]. Кат-сцени як візуально-емоційні мікроісторії дають студентам можливість не лише аналізувати художній образ, а й створювати його, застосовуючи композиційні закономірності, колірну драматургію та художню логіку.

Важливою перевагою кат-сцен є їхня здатність формувати **емоційно-образне мислення**, на якому базується художня діяльність майбутніх педагогів. О. Прокопова підкреслює, що емоційний компонент у навчанні сприяє *«формуванню глибокого естетичного сприйняття та розвитку творчої уяви»* [22, с. 259]. Кат-сцени, на відміну від звичайних ілюстрацій, демонструють персонажів у кульмінаційних моментах, що дає можливість студентам аналізувати психологічну напругу, інтонацію рухів, динаміку ракурсу та інші чинники візуального впливу. Робота з кат-сценами вчить студентів застосовувати колір як засіб створення атмосфери, підсилення сюжетного моменту чи емоційного стану персонажа. Здатність керувати кольором і світлом — базова компетентність у художній освіті, і саме кат-сцени дають студентам шанс відпрацьовувати ці навички на практиці.

Не менш важливою складовою є **композиційна грамотність**.

Художнє мислення формується через здатність усвідомлювати структурні закономірності мистецького твору [7, с. 101]. Побудова кат-сцени — це завжди рішення композиційного центру, рівноваги, ритму, динаміки, масштабу й ліній перспективи. Особливість цього жанру полягає в його близькості до кінематографічного мислення, адже студент створює не статичний образ, а фрагмент наративу.

Створення кат-сцен також активізує *естетичний досвід через культурологічний контекст*. Візуальні новели часто спираються на історичні, міфологічні, соціальні або національні мотиви, а це актуалізує культурну пам'ять та сприяє розвитку національної свідомості [24, с. 20].

Важливо також відзначити технологічний аспект: студенти працюють із сучасними програмними засобами — графічними редакторами, планшетами, цифровими пензлями. Це підсилює їхню *медіаграмотність* та адаптує до вимог сучасного ринку праці, що перегукується з позицією Микеладзе Н., яка наголошує на важливості цифрової ілюстрації в підготовці майбутніх художників [20, с. 22].

Погоджуючись із позиціями сучасних дослідників естетичного виховання та спираючись на проведений аналіз ролі кат-сцен у художній освіті, можемо визначити *низку педагогічних умов*, за яких використання кат-сцен у навчанні студентів стає найбільш ефективним:

- формують художньо-образне мислення;
- розвивають уміння композиційної побудови;
- сприяють емоційному та естетичному сприйняттю;
- інтегрують національно-культурний контекст;
- стимулюють креативність і цифрові навички.

Отже, застосування кат-сцен у художній освіті не лише поглиблює естетичний досвід майбутніх педагогів, а й забезпечує умови для комплексного розвитку їхніх творчих, професійних та культурних компетентностей.

3.2 Методична розробка змістового модуля «Основи створення кат-сцен» у межах дисципліни «Ілюстративна графіка» для студентів 3 курсу освітнього ступеня «бакалавр».

У сучасних умовах розвитку цифрових технологій та інтерактивного мистецтва важливою складовою професійної підготовки майбутніх художників є здатність працювати з візуальним наративом. Змістовий модуль *«Основи створення кат-сцен»* покликаний забезпечити студентів системними знаннями щодо специфіки побудови художнього кадру, опрацювання персонажів, передачі емоційних станів та організації композиції в цифровому просторі.

Зміст модуля узгоджується з вимогами освітньої програми зі спеціальності «Образотворче мистецтво» та спрямований на поєднання теоретичної підготовки з практичним опануванням цифрових інструментів. Особлива увага приділяється формуванню компетентностей, необхідних для роботи в сучасній індустрії цифрової графіки — від оперування графічними редакторами до навичок створення емоційно насичених композиційних рішень.

Опанування зазначеного модуля сприяє розвитку в студентів естетичного смаку, композиційної культури, образного мислення, а також формує вміння працювати з наративною логікою сцени. Студенти отримують можливість поєднати знання з композиції, кольорознавства, психології сприйняття та візуального сторітелінгу у межах єдиного навчального процесу, що підсилює їхню професійну підготовку як майбутніх педагогів та ілюстраторів [5, с. 10].

Мета модуля полягає у формуванні в студентів цілісної системи знань і практичних умінь зі створення кат-сцен у цифровому форматі, розвитку навичок композиційної побудови, візуального наративу та кольорової драматургії, а також у вихованні естетичного сприйняття, необхідного для професійної діяльності в галузі ілюстративної графіки.

Завдання змістового модуля *«Основи створення кат-сцен»* мають на

меті такі аспекти:

- сформувати у студентів уміння аналізувати структуру кат-сцени як художнього та наративного об'єкта;
- ознайомити здобувачів із принципами побудови композиційного центру, рівноваги, ритму та динаміки;
- навчити студентів застосовувати засоби світлотіньового та кольорового моделювання в емоційно напружених сценах;
- розвинути навички роботи з цифровими інструментами (Procreate, Photoshop та ін.);
- сприяти формуванню уміння передавати психологічний стан персонажа через позу, міміку та пластику;
- удосконалити вміння створювати ескізи персонажів і середовища, адаптовані до потреб інтерактивного сюжету;
- сформувати здатність працювати з ракурсом, перспективою та плановістю кадру;
- навчити студентів гармонізувати сцену через роботу з колірною драматургією;
- сформувати навички узгодження художнього рішення зі сценарним текстом;
- стимулювати розвиток креативного мислення та авторського стилю у створенні кат-сцен;
- виховувати естетичний смак через аналіз професійних художніх зразків;
- забезпечити уміння презентувати власні роботи та здійснювати їх критичний аналіз;
- підтримувати індивідуальний творчий розвиток майбутніх педагогів- ілюстраторів.

Змістовий модуль «Основи створення кат-сцен» включає комплекс методичних рекомендацій, що поєднують теоретичну підготовку студентів із практичною діяльністю. Зміст модуля передбачає добір завдань,

орієнтованих на індивідуальні творчі можливості здобувачів освіти, а також систематичний моніторинг їхніх успіхів для визначення рівня сформованості художніх та цифрових компетентностей. Такі методичні підходи забезпечують цілісність навчального процесу та створюють сприятливі умови для розвитку творчих здібностей, професійного мислення й естетичного сприйняття студентів у контексті сучасної мистецької освіти [14].

Змістовий модуль «Основи створення кат-сцен» у межах дисципліни «Ілюстративна графіка» для студентів 3 курсу освітнього ступеня «бакалавр» спрямований на формування фахових компетентностей у галузі цифрової ілюстрації та художньо-композиційного мислення. Зміст модуля поєднує теоретичне опанування основ композиції, колористики, драматургії кадру та цифрових технологій із практичним виконанням кат-сцен — цілісних візуальних фрагментів, що поєднують художність, наративність та технічні навички. Саме така інтеграція відповідає сучасним вимогам мистецької освіти та забезпечує розвиток професійних умінь майбутніх педагогів і художників.

Змістовий план модуля охоплює 36 академічних годин, з яких 10 годин відведено на теоретичну підготовку, а 26 годин — на практичну роботу студентів. Підсумковим етапом є створення завершеної кат-сцени, де кожен студент демонструє сформовані компетентності — від пошуку референсів і попереднього ескізування до візуальної драматургії, фінальної стилізації та презентації власної роботи в межах навчальної групи. Такий формат завершує модуль інтерактивною дискусією, аналізом робіт одногрупників, розвитком навичок художньої критики та самооцінювання.

У сучасних умовах мистецька освіта потребує не лише ґрунтовного засвоєння теоретичних знань, але й постійної творчої взаємодії під час практичних занять. Для забезпечення такої комплексної підготовки студентів ефективним рішенням є впровадження навчального модуля, який поєднує цифрову ілюстрацію, композиційні основи та елементи наративного

мислення. У таблиці В.3.1 розміщений навчально-тематичний план модуля «Основи створення кат-сцен», укладений з урахуванням специфіки дисципліни «Ілюстративна графіка», навчальних потреб студентів 3 курсу та можливостей інтеграції цифрових технологій у процес художнього навчання. Аналіз особливостей та умов реалізації цього плану дає змогу виокремити такі основні організаційно-змістові засади.

1. Мета модуля полягає у розвитку творчого потенціалу студентів, формуванні професійних компетентностей у сфері цифрової ілюстрації та створення кат-сцен, а також у поєднанні теоретичних знань із практичними завданнями. Опрацювання тем, присвячених візуальній драматургії, роботі з композицією, кольором і світлом, забезпечує формування естетичного смаку та розуміння цифрових художніх процесів.

2. Основним методом навчальної діяльності модуля є практичні заняття, під час яких студенти відпрацьовують техніку роботи у графічних редакторах, створюють ескізи та фінальні сцени, розвиваючи професійні навички й естетичне сприйняття. Аналіз прикладів кат-сцен із відеоігор, анімації та візуальних новел допомагає усвідомити закономірності візуального наративу та вчить поєднувати сюжетні й емоційні акценти.

3. Візуальна драматургія та цифрова ілюстрація мають тісний зв'язок із сучасними мистецькими практиками та культурним надбанням. У межах модуля студенти вивчають приклади кат-сцен із відеоігор, анімації та візуальних новел, аналізують художні прийоми, застосовані митцями, та вчаться поєднувати сюжет, емоційність і композиційну логіку. Це сприяє глибшому розумінню візуальних наративів та їх ролі у формуванні художнього мислення.

4. Навчальна діяльність модуля формує стійку творчу комунікацію між студентами, забезпечує здорове професійне середовище, сприяє продуктивній взаємодії, обміну досвідом та колективному пошуку рішень. Такі форми роботи розвивають навички професійного діалогу, критичного

мислення та сприйняття конструктивної критики.

5. Використання сучасних цифрових інструментів у межах модуля — графічних планшетів, програм Procreate та Adobe Photoshop — дає змогу студентам працювати із сучасним професійним середовищем. Опанування цифрових технік, інноваційних підходів та актуальних методик створення кат-сцен сприяє глибшому засвоєнню навчального матеріалу та розширює технічні можливості майбутніх художників і педагогів.

6. Модуль «Основи створення кат-сцен» має на меті не лише опанування теоретичних засад та технічних прийомів, а й створення середовища, сприятливого для розвитку творчості, креативності та естетичного смаку студентів. Завдяки поетапній роботі — від концепту до фінальної композиції — студенти формують уміння реалізовувати власні художні задумки й ефективно застосовувати набуті знання у професійній діяльності.

Зміст змістового модуля подано у таблиці В.3.1, структуру практичних занять — у таблиці В.3.2, забезпечують логічну послідовність у навчанні, враховують базовий рівень підготовки студентів і сприяють поступовому переходу від основ цифрової композиції до створення завершеної кат-сцени.

Завершальним етапом модуля є *індивідуальний проєкт* — створення авторської кат-сцени за мотивами заданого сценарію або власного концепту, з використанням засобів композиції, колористики, атмосферності, а також поясненням художнього задуму.

Відповідно до змісту навчальної дисципліни «Ілюстративна графіка» було розроблено план-конспект лабораторного заняття на тему: «*Кат-сцени як засіб естетичного впливу у цифровому мистецтві: художні та педагогічні аспекти*». Це заняття дає змогу студентам глибше ознайомитися з природою кат-сцен як складової цифрового візуального мистецтва, а також зрозуміти їхній естетичний потенціал і функціональність у мистецькому та педагогічному контекстах.

Заняття створює передумови для формування в здобувачів освіти естетичних

смаків, розуміння художніх засобів виразності, актуалізує міжпредметні зв'язки з теорією кольору, композицією, дизайном та мистецтвознавством. У процесі заняття студенти мають змогу розвивати критичне мислення, аналізуючи приклади кат-сцен у візуальному мистецтві, а також опановувати методи інтеграції таких сцен у власні творчі проєкти, що формує їхню готовність до практичної діяльності в сфері цифрової графіки.

Особливу увагу в ньому приділено поступовому засвоєнню базових понять та технік створення кат-сцен у візуальних новелах, зокрема на основі прикладів з проєкту *«Дике Поле»*. Програма орієнтована на студентів із початковим або базовим рівнем підготовки в цій темі — передусім на тих, хто щойно починає занурюватися у сферу цифрової ілюстрації та наративного мистецтва.

Розробка модуля передбачає поступовий перехід від вивчення теоретичних основ композиції, кольору та атмосфери до створення власних проєктів — ескізів, концептів, а згодом і повноцінних кат-сцен. Методичні матеріали адаптовано для аудиторної та самостійної роботи, а також для міждисциплінарного застосування у сфері педагогічної, художньої та медіаосвіти.

У сучасних умовах розвитку цифрового мистецтва освітній процес потребує не лише теоретичного засвоєння знань, а й постійної творчої взаємодії в межах практичних занять. Створення кат-сцен як жанру цифрової ілюстрації вимагає цілісного підходу: від осмислення художнього образу до технічної реалізації в графічному редакторі. Ефективним рішенням такого завдання є розробка окремого навчального модуля в межах дисципліни «Ілюстративна графіка».

Розробка плану-конспекту лекційного заняття

«Кат-сцени як засіб естетичного впливу у цифровому мистецтві: художні та педагогічні аспекти»

Відповідно до змісту змістового модуля «Основи створення кат-сцен» у межах дисципліни «Ілюстративна графіка», був розроблений план-

конспект лекційного заняття на тему «Кат-сцени як засіб естетичного впливу у цифровому мистецтві: художні та педагогічні аспекти». Це заняття дає змогу студентам глибше ознайомитися з природою кат-сцени як специфічного жанру цифрової ілюстрації, зрозуміти її художній потенціал, композиційну будову та роль у формуванні емоційно-образного змісту.

Дата:

Курс: 3

Тема: Кат-сцени як засіб естетичного впливу у цифровому мистецтві: художні та педагогічні аспекти

Навчальна дисципліна: ілюстративна графіка

Навчальна мета: ознайомити здобувачів вищої освіти з поняттям кат-сцени в цифровому мистецтві; розкрити художні засоби її створення; пояснити естетичну та дидактичну функції кат-сцен у візуальних новелах.

Виховна мета: сприяти формуванню естетичного смаку, візуальної чутливості, морально-етичного судження, розумінню ролі художника як вихователя.

Розвивальна мета: розвивати критичне мислення, креативність, уміння аналізувати візуальний контент та створювати авторські композиційні рішення з педагогічною метою.

Кількість аудиторних годин: 2 години

Навчальне обладнання: графічні планшети або комп'ютерна техніка з доступом до цифрових редакторів (Procreate, Photoshop), інтерактивна дошка або екран для демонстрації процесу створення кат-сцен, презентаційні матеріали, приклади професійних цифрових ілюстрацій та кат-сцен.

Наочні засоби: мультимедійне супроводження питань теми.

План лекційного заняття :

1. Кат-сцена як художнє явище: поняття, структура, функції (визначення терміну, типологія кат-сцен, їхня роль у цифровому мистецтві, наративна та естетична функція)

2. Естетичні засоби виразності у кат-сценах (композиція, колір, ритм, світло, атмосфера, міміка, рух, символіка образів)
3. Педагогічний потенціал кат-сцен у мистецькій освіті (аналіз, інтерпретація, використання в освітньому процесі, формування емоційного інтелекту, візуального мислення, ціннісне виховання)

Рекомендована література:

1. Кондрашова Л. В., Лаврентьєва О. О., Зеленкова Н. І. Методика організації виховної роботи в сучасній школі: навчальний посібник. Кривий Ріг: КДПУ, 2008. 187 с.
2. Кушнарєва Н. Комп'ютерна графіка в навчальному процесі як запорука розвитку креативності майбутніх учителів технологій. Чернігів: Вісник ЧНУ імені Т.Г. Шевченка. Серія: Педагогічні науки, 2024. Вип. 29–30 (185–186). 99 с.
3. Микеладзе Н. Цифрова ілюстрація як важливий компонент у професійній підготовці майбутніх художників. Полтава: ПУЕТ, 2023. 194 с.
4. Нічуговська Л. І., Ніколенко Л. М., Криворотько А. О. Інноваційна педагогічна діяльність як чинник формування життєтворчої компетентності здобувача освіти. Дніпро: Видавець Біла К. О., 2022. 484 с.
5. Падалка Г. М. Педагогіка мистецтва (теорія і методика викладання мистецьких дисциплін). Київ: Освіта України, 2008. 274 с.

Теоретичний матеріал до лекційного заняття:

Кат-сцена як художнє явище: поняття, структура, функції

Кат-сцена (англ. *cutscene*) — це фрагмент візуального твору, зазвичай у форматі цифрової гри або візуальної новели, що виконує функцію переходу між ключовими сюжетними подіями за допомогою цілісної зрежисованої візуальної композиції. На відміну від ігрової взаємодії, вона має статичний або кінематографічний характер, що дозволяє зосередитися на передачі емоцій, наративному розвитку та художній атмосфері [11, с. 11].

У сучасному цифровому мистецтві кат-сцени відіграють не лише сюжетну, а й естетичну та педагогічну роль. Як зазначає дослідник Р. Клев'єр, кат-сцена — це особливий простір візуального занурення, який

балансує між ілюстрацією, драматургією та глядацькою рефлексією [11, с. 11]. Її можна розглядати як мініатюрну художню композицію, що поєднує образ, емоцію та зміст, відображаючи складну взаємодію між зображенням і текстом.

Існує декілька типів кат-сцен залежно від їхнього функціонального та композиційного навантаження:

- **Вступні (інтродукційні)** — знайомлять із персонажами, середовищем або наративною ситуацією (Рис. В.3.1).
- **Кульмінаційні** — передають пікові моменти конфлікту чи емоційної напруги (Рис. В.3.2).
- **Переходові (міжсценічні)** — виконують логістичну функцію у зв'язку між ігровими рівнями або епізодами (Рис. В.3.3).
- **Фінальні** — підсумовують сюжет, акцентуючи на моральних, естетичних чи драматургічних висновках (Рис. В.3.4).

Усі ці види кат-сцен використовують візуальні засоби як основну мову вираження — це колір, світло, композиція, мізансцена, поза персонажів, вираз обличчя, ритм кадру. Особливо важливими є ті сцени, що візуально резонують із глядачем і викликають емоційну рефлексію.

Окрім очевидної сюжетної функції, кат-сцени виконують і ширший спектр завдань:

- Наративна функція — дозволяє розкривати сюжетні мотиви, які неможливо передати через інтерфейс чи діалоги.
- Естетична функція — сприяє формуванню художнього середовища новели, підсилюючи атмосферу та емоційний контекст.
- Психологічна функція — впливає на глядача через візуальні асоціації та резонанс із досвідом.
- Педагогічна функція — у рамках мистецької освіти кат-сцени навчають студентів працювати з емоційною експресією, стилізацією, інтерпретацією образу та розкадровкою сцен.

Візуальна композиція з емоційною напругою активізує у студентів як технічне мислення, так і рефлексивне переживання художнього змісту [20, с.

87]. Це дає підстави говорити про кат-сцену як про повноцінне художнє явище з глибоким естетичним потенціалом.

2. Естетичні засоби виразності у кат-сценах

Кат-сцена як елемент візуального наративу поєднує драматургічний зміст із комплексом художньо-образних засобів, що забезпечують її естетичну виразність. Композиція, колір, ритм, світло, міміка та атмосфера формують емоційний вплив сцени й визначають спосіб сприйняття глядачем.

Композиція виконує роль структурного каркаса, організує простір та розставляє акценти. Динамічна діагональ підсилює напруження, тоді як симетрія створює врівноваженість і спокій (Рис. В.3.5). У навчальному процесі важливо звертати увагу на побудову композиційної сітки, що слугує основою кат-сцени [20, с. 87]. Колір у кат-сцені має як емоційну, так і смислову функцію: теплі відтінки передають напруження чи піднесення, холодні — спокій або відстороненість. Кольорова гармонія забезпечує цілісність зображення та підтримує атмосферу епізоду [15, с. 2].

Важливим засобом є світло: воно визначає глибину простору, виділяє акценти, формує контрасти. Наприклад, направлене світло може виділити персонажа як головну фігуру сцени, тоді як розсіяне світло створює ефект туману, ностальгії чи спогадів (Рис. В.3.6). Завдяки грі світлотіні автори кат-сцен можуть досягати глибокої емоційної виразності [21, с. 61].

Не менш важливою є атмосфера — загальний настрій сцени, який виникає внаслідок взаємодії усіх елементів: композиції, кольору, ритму, музики (у динамічному варіанті), фактури, характеру ліній тощо. Атмосфера здатна формувати цілісний естетичний досвід, що залишається у свідомості глядача й сприяє формуванню емоційної пам'яті. Особливо актуальним цей аспект є в контексті вивчення культурної символіки, національних образів та архетипів.

До переліку виразних засобів входить також ритм, який у зображенні реалізується через повторюваність форм, рухів, колірних плям. Ритм формує

візуальну мелодію сцени, сприяє динаміці або навпаки — статичності. У педагогічній практиці ритм дозволяє вивчати закономірності сприйняття й структурувати композицію за законами візуальної логіки [12, с. 50].

Міміка та пластика рухів є ключовими носіями емоцій у кат-сцені: положення брів, очей, губ, жестів і нахилу тіла передають внутрішній стан персонажів. Як підкреслює Г. М. Падалка, зображення має бути не лише візуально точним, а й наповненим змістом, що впливає на глядача [21, с. 18]. Важливе місце займає символіка: птах як свобода, вода як очищення, вогонь як трансформація. Аналіз таких образів формує у студентів асоціативність і візуальне мислення. Кат-сцени можуть виконуватися у різній стилістиці — від реалізму до декоративної або жанрової (нео-нуар, фентезі тощо), що дозволяє студентам творчо обирати форму вираження.

Отже, естетичні засоби кат-сцен поєднують художній, педагогічний та емоційний виміри: вони не лише розвивають візуальні навички, а й забезпечують глибоке емоційне переживання — основу естетичного виховання сучасного студента. Педагогічний потенціал кат-сцен у мистецькій освіті

Кат-сцени у візуальних новелах, попри їхню медійну приналежність до ігрового жанру, мають значний потенціал як навчальний інструмент у сфері мистецької освіти. Їхня структура передбачає не лише ілюстративність, а й глибоку взаємодію з наративом, що відкриває широкі можливості для аналітичного, емоційного та естетичного осмислення з боку студентів. У цьому полягає їхня унікальність у педагогічному процесі — кат-сцена поєднує в собі образ, текст, інтерпретацію та індивідуальне художнє рішення.

Кат-сцена як інтегрований візуально-педагогічний продукт стимулює розвиток візуального мислення, інтерпретаційних умінь та формує ціннісне ставлення до художнього контенту, поєднуючи творчий та життєтворчий аспекти підготовки майбутнього митця [20, с. 26]. Насамперед вона виступає формою візуальної інтерпретації тексту: студент має не лише прочитати епізод, а й передати його через композицію, міміку, настрій та просторову

логіку. Такий підхід розвиває як художнє, так і вербальне мислення, навчає адаптувати зміст у візуальний образ [21, с. 18]. У процесі створення кат-сцен активізується емпатія: студенти вчать «читати» міміку, жести, кольорові акценти, розпізнавати емоційні стани — тобто формують не лише естетичну, а й моральну чутливість [21, с. 22].

Освітня цінність кат-сцен виходить за межі ігрової індустрії: вони формують універсальні навички, важливі для ілюстрації, книжкової графіки, створення артбуків. Це синтез академічних знань (композиція, колір, світло) та цифрової практики, що розвиває креативне мислення [20, с. 87].

Важливе місце займає аналітична робота. Розбір готових кат-сцен навчає студентів бачити художні прийоми: роль світла, символіку фону, вплив колористики на емоційний зміст. Так, аналіз сцени з Venba, де кулінарний процес переплітається з діалогом між матір'ю та дитиною, демонструє поєднання побутового, емоційного й культурного рівнів (Рис. В.3.7). Кат-сцена також є способом формування візуального мислення. Студент навчається оперувати простором, світлом, кольором, передавати сюжетну динаміку в межах одного кадру. Такий підхід стимулює асоціативне мислення, гнучкість у роботі з образами [21, с. 17]. Тому кат- сцена — це й метод активного занурення в мистецький процес.

Крім того, розробка кат-сцени передбачає поетапне планування: від формулювання ідеї та емоційної задачі до створення сторіборду, підбору референсів, стилізації персонажів і вибору кольорової гами. Це сприяє розвитку навичок художнього моделювання, вміння «зчитувати» контекст і трансформувати його у візуальний образ [12, с. 50]. У цьому процесі особливо актуальною є позиція студента як інтерпретатора — творця, який відображає не лише сюжет, а й особисту позицію.

У структурі сучасної мистецької освіти важливо надати студенту свободу вибору теми, стилістики та техніки. Кат-сцена може бути реалізована в будь-якому стилі — реалізм, полуреалізм, стилізація, гротеск тощо. Це дозволяє врахувати індивідуальні творчі нахили і водночас

сформувати критичне ставлення до художнього процесу [15, с. 3].

З педагогічної точки зору, кат-сцени мають потужний потенціал для виховання емпатії, ціннісного мислення, креативності. У цьому їхня схожість із класичними формами мистецтва — живописом, театром, літературою. Як зазначає Н. Микеладзе, «цифрова ілюстрація не лише розвиває технічні навички, а й формує художньо-образне мислення студентів» [20, с. 88].

У підсумку можна зазначити: навчання створенню кат-сцен є надзвичайно ефективним інструментом інтеграції теоретичних і практичних компонентів мистецької освіти. Завдяки ним формується емоційний інтелект, естетичний смак, здатність до інтерпретації, робота з контекстом і текстом, навички візуального сторітеллінгу. Кат-сцена — це не лише фрагмент візуальної новели. Це педагогічно цінний метод, який готує студента до реального творчого процесу, в якому важливі не лише інструменти, а й бачення.

Декілька цікавих фактів:

1. Термін "cutscene" вперше використала компанія Lucasfilm Games у 1987 році під час створення пригодницької гри Maniac Mansion. Замість стандартних діалогів вони додали відеофрагменти, що розкривали сюжет незалежно від дій гравця — саме так народилось поняття кат-сцени як засобу візуального сторітеллінгу.

2. У сучасному навчанні мистецьких дисциплін кат-сцени використовують як спосіб розвивати вміння "читати" візуальну мову. Наприклад, в Японії існують курси, де студентів навчають створювати кат-сцени без діалогів — тільки через емоції, кольори, ракурси та музику.

3. У 2021 році одна з кат-сцен незалежної гри Florence отримала нагороду BAFTA Games за найкращу оповідну структуру. У сцені не було жодного діалогу — лише музика, анімація й інтуїтивні взаємодії. Вона показала, що емоційна сила візуального мистецтва може досягатися виключно засобами композиції, кольору та ритму, без жодного слова. Цей приклад активно обговорюється у мистецько-педагогічному середовищі

як зразок сучасного візуального сторітелінгу.

Фронтальне опитування здобувачів:

1. Що таке кат-сцена і яку функцію вона виконує у візуальній новелі?
2. Які художні засоби найчастіше використовуються в кат-сценах для виразності?
3. Чому кат-сцена може вважатися ефективним інструментом естетичного виховання?

Висновки до розділу 3

У третьому розділі було обґрунтовано, що кат-сцени у візуальних новелах виступають ефективним інструментом естетичного виховання майбутніх педагогів-мистців, поєднуючи в собі художній, емоційний і педагогічний потенціали. Кат- сцена постає не лише фрагментом цифрового наративу, а й повноцінним мистецьким явищем, здатним поглиблювати естетичний досвід студента.

Розроблений навчальний модуль «Основи створення кат-сцен» у межах дисципліни «Ілюстративна графіка» продемонстрував можливість цілісної інтеграції теоретичної й практичної підготовки. Структура модуля, що поєднує лекційні заняття, практичні заняття, аналіз референсів, поетапне ескізування, розробку кат-сцени, забезпечує поступовий перехід від засвоєння фундаментальних знань до самостійної творчої діяльності. Підсумковий проєкт у вигляді завершеної кат-сцени дає змогу комплексно оцінити сформованість професійних компетентностей здобувачів освіти. Запропонована методична модель навчання створенню кат-сцен підтверджує, що цей жанр цифрової ілюстрації є перспективним напрямом у системі мистецької освіти.

Застосування кат-сцен у навчальному процесі відкриває широкі можливості для подальших методичних розробок, зокрема на основі конкретних проєктів візуальних новел, таких як «Дике Поле», та може розглядатися як важливий ресурс модернізації сучасної художньо-педагогічної практики.

ВИСНОВКИ

У процесі дослідження була проведена детальна робота з науковою, мистецтвознавчою та педагогічною літературою, що охоплює різні аспекти цифрового мистецтва, зокрема специфіку візуальної новели, кат-сцен, а також їхню художню та виховну роль. Проаналізовано основні підходи до визначення кат-сцени, її структури, композиційних особливостей, наративної специфіки та засобів емоційного впливу. Окрему увагу приділено питанням функціонування кат-сцен як унікального візуально-комунікативного феномена, що поєднує елементи ілюстрації, кінематографу й драматургії. Дослідження дозволило простежити, як цифрові художні засоби — колір, світло, ракурс, плани, атмосфера — формують естетичне сприйняття та впливають на емоційний досвід глядача.

Розгляд кат-сцен крізь призму естетичного виховання засвідчив їхній значний педагогічний потенціал. Кат-сцена функціонує не лише як технічний елемент візуальної новели, а як самостійний художній об'єкт, здатний формувати у студентів емоційну чутливість, художній смак та здатність до інтерпретації візуальних образів. Робота з ними сприяє розвитку навичок аналізу композиції, символіки, настрою й колористичних рішень, що є важливою складовою мистецької освіти.

На основі теоретичного підґрунтя створено авторську серію кат-сцен до візуальної новели «Дике Поле», яка продемонструвала практичне застосування композиційних, світлотіньових та колористичних засобів. У сценах опрацьовано взаємодію персонажів, просторову глибину, атмосферу та динаміку емоційного стану. Використання інструментів Procreate та Photoshop підтвердило їхню ефективність для моделювання емоційно-виразних цифрових композицій та формування цілісного художнього рішення.

Практична частина була зосереджена на розробці навчального модуля «Основи створення кат-сцена», спрямованого на формування професійних компетентностей у сфері цифрового мистецтва. У межах модуля

опрацьовано багаторівневі завдання — від чорнових ескізів до фінальної деталізованої кат-сцени. Аналіз композиції, кольору, світлотіні, текстур та атмосфери сприяв глибшому розумінню художніх процесів і розвитку навичок візуального сторітелінгу. Створення завершених кат-сцена стало найскладнішим, але найпродуктивнішим етапом, оскільки дозволило студентам не лише застосувати технічні знання, а й сформувати індивідуальний стиль та здатність передавати складні емоційні стани.

Проаналізувавши мистецькі, педагогічні та психологічні джерела, можна стверджувати, що кат-сцени є дієвим засобом формування естетичного досвіду студентів. Засоби візуальної драматургії, кольору, світла та композиції розвивають емоційну чутливість, здатність до художньої інтерпретації, візуального мислення та критичного аналізу. У поєднанні з цифровими технологіями кат-сцени сприяють не лише вдосконаленню професійних навичок, а й формуванню внутрішньої естетичної культури майбутнього педагога й художника.

Дослідження підтвердило значення кат-сцен у мистецькій освіті: робота з ними формує вміння створювати образ, передавати настрій, аналізувати композиційну структуру та відчувати цілісність художнього твору. Залучення студентів до створення власних кат-сцен поєднує теоретичні знання з практичними навичками, забезпечуючи комплексність мистецької підготовки.

У межах роботи створено навчально-методичний модуль поетапної розробки кат-сцен у цифровому середовищі — від ескізу до фінальної ілюстрації. Методика поєднує технічні прийоми з розвитком естетичного смаку та художнього мислення, формуючи професійні навички цифрової ілюстрації.

Отже, кат-сцени постають ефективним засобом естетичного виховання й розвитку творчої активності, емоційної чутливості та візуального мислення студентів, сприяючи становленню культурно освіченої й творчо орієнтованої особистості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Арнхейм Р. Теорія візуального сприйняття. stud.com.ua. URL: https://stud.com.ua/48661/etika_ta_estetika/teoriya_vizualnogo_spriynyattya_rudolfa_arnheym: (дата звернення: 11.09.2025).
2. Ахтирський А. А. Основи композиції та професійної майстерності. Вінниця: Основа, 2019. 100 с.
3. Біла Р. Традиційне вбрання українців: символіка, конструкція, регіональні особливості. Київ : Мистецтво, 2019. 145 с.
4. Васіна З. Еволюція українського вбрання. Сторінки з історії : монографія. Київ : Vivat, 2021. 560 с.
5. Гайдамака О. Інтегративна мистецька освіта – крок у майбутнє. *Мистецтво та освіта*. Київ, 2006. № 4 (42). С. 2–4.
6. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / гол. ред. С. Головка. Київ : Либідь, 1997. 101 с.
7. Естетичні та етичні основи розвитку педагогічної майстерності викладачів вищих педагогічних навчальних закладів : бібліографічний покажчик / упоряд. Л. Штома ; наук. ред. І. Зязюн. Кіровоград. 150 с.
8. Зязюн І. А. Філософія педагогічної дії. Черкаси : Вид-во ЧНУ, 2008. 608 с.
9. Зязюн І. А. Естетичні та етичні основи розвитку педагогічної майстерності викладачів вищих педагогічних навчальних закладів : бібліографічний покажчик / упоряд. Л. Штома : Імекс-ЛТД, 2013. 150 с.
10. Іттен Й. Мистецтво кольору: суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва; пер. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
11. Коваль П. М. Вплив мистецтва на психічний стан людини в процесі навчально-виховної і професійної діяльності. Вісник Черкаського університету : зб. наук. ст. Вип. 186. Серія Педагогічні науки. М-во освіти і науки України. Черкаський нац. ун-т ім. Б. Хмельницького. Черкаси: Видавництво ЧНУ ім. Б. Хмельницького, 2010. 151 с.
12. Кондратенко Л. А. Вплив цифрового мистецтва на формування

- художньо- образного мислення студентів. *Педагогічні науки*. Київ, 2022. № 2 (106). 115 с.
13. Косміна О. Традиційне вбрання українців. Т. 1: Лісостеп. Степ. Київ: Балтія-Друк, 2008. 160 с.
 14. Красюк І. О. Провідні підходи до методики викладання образотворчого мистецтва: історико-педагогічний контекст. *Естетика і етика педагогічної дії*: зб. наук. праць. Полтава, 2015. Вип. 9. С. 120–130. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgibin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=eepd_2015_9_14 (дата звернення: 10.11.2025).
 15. Кушнарєва Н. Комп'ютерна графіка в навчальному процесі як запорука розвитку креативності майбутніх учителів технологій. *Вісник ЧНУ ім. Т. Г. Шевченка*. Серія: Педагогічні науки. Чернігів, 2025. 5 с.
 16. Левчук Л. Т. Естетика. Київ : Центр учбової літератури, 2010. 520 с.
 17. Люшер М. Колірний тест. Онлайн-пояснення та інтерпретація. Простір психологів. 2023. URL: <https://psychology.space/psypedia-post/test-lyushera/> (дата звернення: 30.11.2025).
 18. Микеладзе Н. Цифрова ілюстрація як важливий компонент у професійній підготовці майбутніх художників. *Мистецька освіта та естетичне виховання молоді* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. (Полтава, 27 жовтня 2023 р.). Полтава : ПУЕТ, 2023. 194 с.
 19. Ніколаєва Т. О. Історія українського костюма. 1996. 171 с.
 20. Нічуговська Л. І., Ніколенко Л. М., Криворотько А. О. Інноваційна педагогічна діяльність як чинник формування життєтворчої компетентності здобувача освіти. Дніпро. 2022. 484 с.
 21. Падалка Г. М. Педагогіка мистецтва: теорія і методика викладання мистецьких дисциплін. Київ : Освіта України, 2008. 274 с.
 22. Прокопова О. Психологічна складова естетичного виховання школярів

- у процесі навчання. *Проблеми сучасної психології*. 2019. Вип. 2. 259 с.
23. Сисоєва С. О. Основи педагогічної творчості: Підручник. Київ: Міленіум, 2006. 346 с.
 24. Сірант Н. Дитина як суб'єкт естетичного виховання в контексті викликів сьогодення. *Гірська школа Українських Карпат*. 2018. № 19. 22 с.
 25. Смолій В. А. Українське козацтво. Київ : Альтернативи, 1999. 166 с.
 26. Сухомлинський В. О. Про патріотичне виховання. Всеосвіта. URL: [https:// vseosvita.ua/library/vosuhomlinskij-pro-patrioticne-vihovanna-177961.html](https://vseosvita.ua/library/vosuhomlinskij-pro-patrioticne-vihovanna-177961.html) (дата звернення: 25.10.2025).
 27. Ткаченко А. В. Художній образ як ключове поняття в естетичному вихованні. *Наука і освіта*. 2016. № 12. С. 68 с.
 28. Шевнюк О. Л. Словник термінів образотворчого мистецтва : навч. посіб : Вид. 2-ге, виправлене і доповнене. Київ : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2015. 97 с.
 29. Alvalyn Design Resources. Using Visual Planes in Design and Art. URL: <https://alvalyn.com/visual-planes-design-art/> (дата звернення: 20.09.2025).
 30. Böhme G. The Aesthetics of Atmospheres. London ; New York : Routledge, 2017. 232 p.
 31. Birren F. Color Psychology and Color Therapy: A Factual Study of the Influence of Color on Human Life. Pickle Partners Publishing, 2016. 228 p.
 32. Bloom S. R. Digital Painting in Photoshop. Burlington, MA : Focal Press, 2009. 256 p.
 33. Bruner J. Acts of Meaning. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1990. 140 p.
 34. Clavier R. Cutscenes as Aesthetic Structures: The Cinematic Function of Non- Interactive Sequences in Games. *Game Studies Journal*, 2015. Vol. 15. 500 p.
 35. Crimmins B. A Brief History of Visual Novels. Medium. 07 Jan 2016. URL: <https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of->

- visual-novels-641a2e6b1acb (дата звернення: 01.09.2025).
36. Digital Painting Techniques. Vol. 1. 3dTotal Publishing, 2010. 289 p.
 37. Digital storytelling: facilitating learning and identity development // Journal of Computers in Education. 2020. URL: https://www.researchgate.net/publication/342900504_Digital_storytelling_facilitating_learning_and_identity_development (дата звернення: 17.10.2025).
 38. Digital Painting in Procreate: Beginner's Guide. Worcester : 3dtotal Publishing, 2020. 215 p.
 39. Hall J. A., Horgan T. G., Murphy N. A. Nonverbal Communication. Berlin : De Gruyter Mouton, 2019. 564 p.
 40. Harris M. Professional Architectural Photography. Oxford: Focal Press, 2002. 198 p.
 41. Jenkins H. Game Design as Narrative Architecture // First Person: New Media as Story, Performance, and Game / eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan. Cambridge, MA : MIT Press, 2004. 16 p.
 42. Kaarla R., Kaarla S. Visual novel – a new form of children's book? Finnish Institute in Japan, 28 Aug 2025. URL: <https://finstitute.jp/articles/visual-novel-a-new-form-of-childrens-book/> (дата звернення: 05.09.2025).
 43. Kelby S. The Adobe Photoshop Book for Digital Photographers. San Francisco: New Riders, 2020. 352 p.
 44. Klevjer R. Cut-scenes. In: Wolf M., Perron B. (Eds.). The Routledge Companion to Video Game Studies. New York: Routledge, 2014. 133 p.
 45. Kosuth J. Art as Idea as Idea. «Frieze», 2001. URL: <https://www.frieze.com/article/art-idea-idea> (дата звернення: 09.11.2025).
 46. Lüscher M. The Lüscher Color Test. New York: Random House, 1969. 188 p.
 47. Marques P. Possibilities for Innovative and Unique Writing in Visual Novels. GameDeveloper.com, 15 Apr 2015. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/possibilities-for-innovative-and-unique-writing-in-visual-novels> (дата звернення: 07.09.2025).

48. Masarat Center for Cultural and Social Development. How Understanding Body Language Enhances Communication with Students in Online Education. URL: https://masarat-sy.org/en/how-understanding-body-language-enhances-communication-with-students-in-online-education/?rf=pmax_x&gad_source=1&gad_campaignid=22866287685&gbraid=0AA AAA9aXFXMteWKmTJlbuHFPzArdG8VTc&gclid=CjwKCAiA86 JBhAI EiwA4i9Ju5iRXpFJ5DAgz3K9x (дата звернення: 01.11.2025).
49. MattePaint Team. What Is Photobashing? Origins, Tools & Uses in VFX. MattePaint, 23 Apr 2024. URL: <https://mattepaint.com/blog/what-is-photobashing/> (дата звернення: 28.10.2025).
50. McKee R. Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. New York: ReganBooks, 1997. 217 p.
51. McMurray J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, MA: MIT Press, 1997. 325 p.
52. Morton J. A Guide to Color Symbolism. Colorcom, 1997. 80 p.
53. Matsumoto D. Culture and nonverbal behavior // The SAGE Handbook of Nonverbal Communication / eds. V. Manusov, M. L. Patterson. Thousand Oaks : SAGE Publications, 2006. 235 p.
54. Onwuekwe Ch. Problems and prospects of exploring draw and paint technique for digital illustration on Adobe Photoshop CS4 application. The Creative Artists. Vol. 11, No. 2, 2017. 240 p.
55. Rand P. A Designer's Art. New Haven: Yale University Press. 246 p.
56. Remote Expeditions. Using depth & layering in your compositions. URL: <https://remote-expeditions.com/photography-guide/using-depth-layering-in-your-compositions/> (дата звернення: 18.10.2025).
57. Robertson S., Bertling T. How to Render: The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity. Los Angeles : Design Studio Press, 2014. 272 p.
58. Storytelling Step-By-Step. Community Foundations of Canada, 2019. URL: <https://communityfoundations.ca/wp-content/uploads/2019/04/Storytelling-Step-By-Step.pdf> (дата звернення: 30.11.2025).

59. Totten C. W. An Architectural Approach to Level Design. CRC Press, 2014. 626 p.
60. What is a Visual Novel? 2021. Article 285. URL: https://www.researchgate.net/publication/355121908_What_is_a_Visual_Novel (дата звернення: 02.09.2025).

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А



Рис.А.1.1 Візуальна новела Dōkyūsei (1992)

Рис.А.1.2 Мобільний застосунок з візуальними новелами «*Seven Hearts Stories*».

Приклад інтерактивного вибору в новелі



Рис.А.1.3 Комп'ютерна візуальна новела «Slay the Princess»

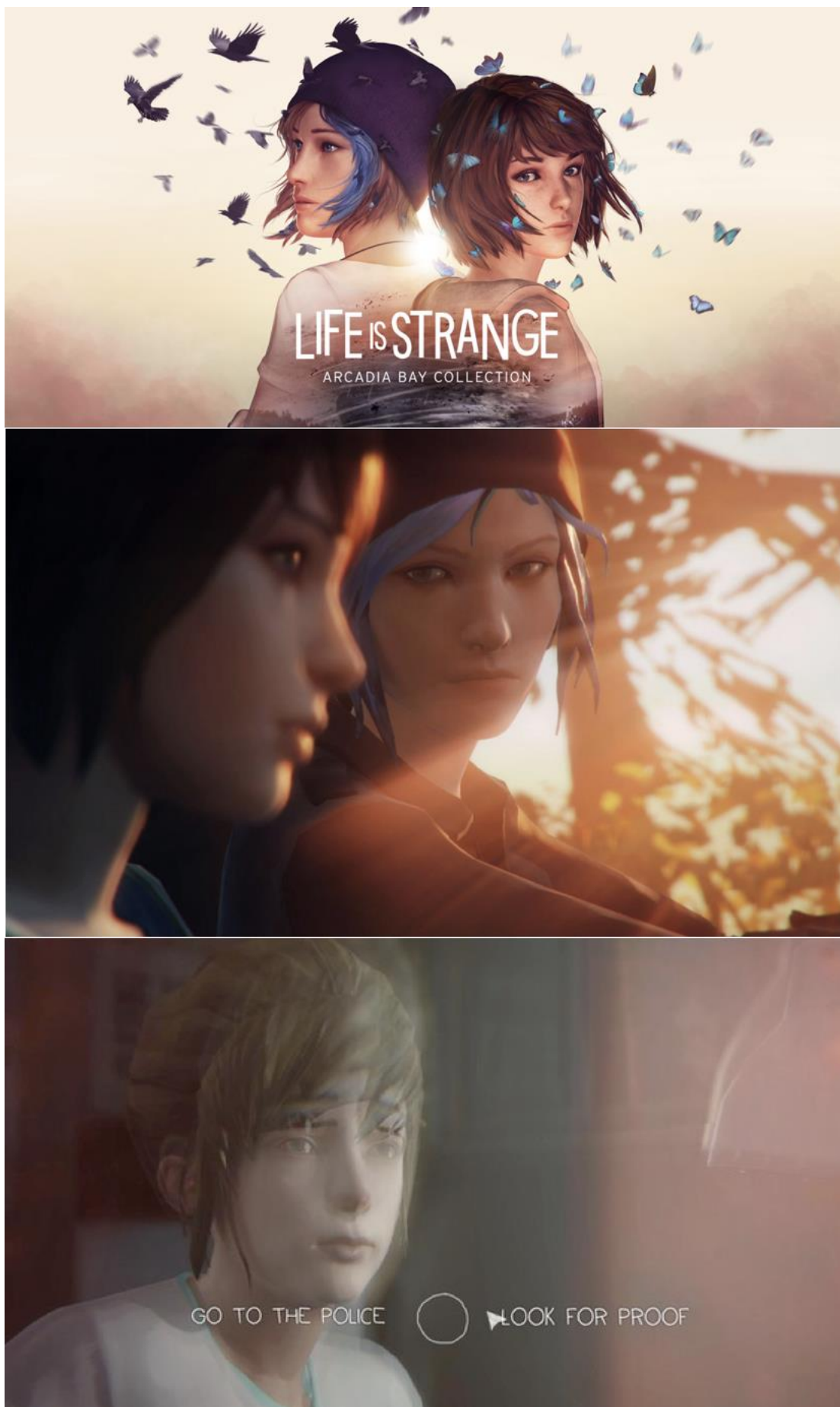


Рис.А.1.4 Комп'ютерна інтерактивна гра у жанрі візуальної новели «*Life Is Strange*». Приклад інтерактивного вибору у грі



Рис.А.1.5 Приклад вступної кат-сцени з візуальної новели “Ген Темп”
(додаток Moon Chai Story)



Рис.А.1.6 Приклад кульмінаційної кат-сцени з візуальної новели “Останнє бажання злодійки” (додаток Seven Heart Stories)



Рис.А.1.7 Приклад міжсценічної кат-сцени з візуальної новели “Останнє бажання злодійки” (додаток Seven Heart Stories)



Рис.А.1.8 Приклад фінальної кат-сцени з візуальної новели “Епоха Фатума”
(додаток Seven Heart Stories)



Рис.А.1.9 Приклад передачі різної емоційної забарвленості кат-сцени за допомогою теплих і холодних кольорів. Кат-сцени з візуальних новел «The House in Fata Morgana» та «Розчаровані»



Рис.А.1.10 Приклад ракурсної кат-сцени з візуальної новели «Смертельний Біом» (додаток Seven Heart Stories), де ракурс зверху підкреслює вразливість персонажа.



Рис.А.1.11 Кат-сцена з візуальної новели «If Found...», що передає атмосферу емоційної кризи та внутрішнього розпаду



Рис.А.1.12 Основні види ритму

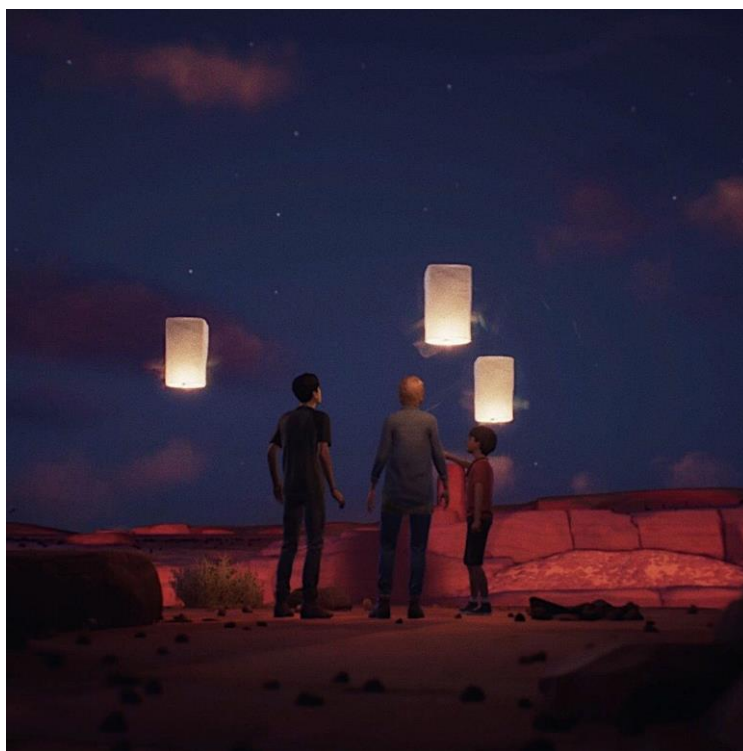


Рис.А.1.13 Приклад ритмічної побудови кат-сцени у грі «*Life is Strange 2*»



Рис.А.1.14 Приклад впливу освітлення на емоційне забарвлення кат-сцени

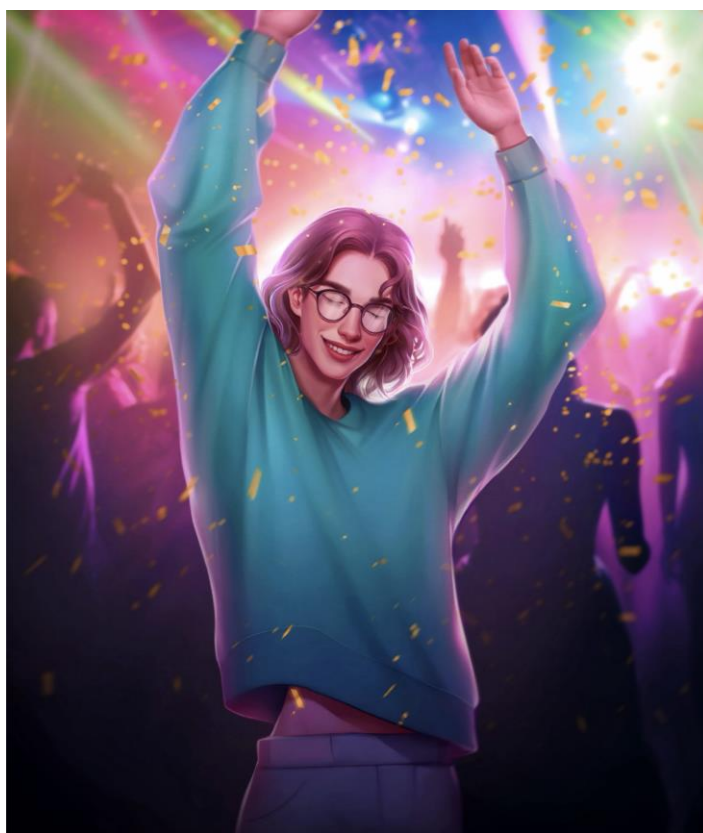


Рис.А.1.15 Приклад впливу освітлення на емоційне забарвлення кат-сцени



Рис.Б.2.1 Приклади кат-сцен з різним емоційним забарвленням (додаток Seven Heart

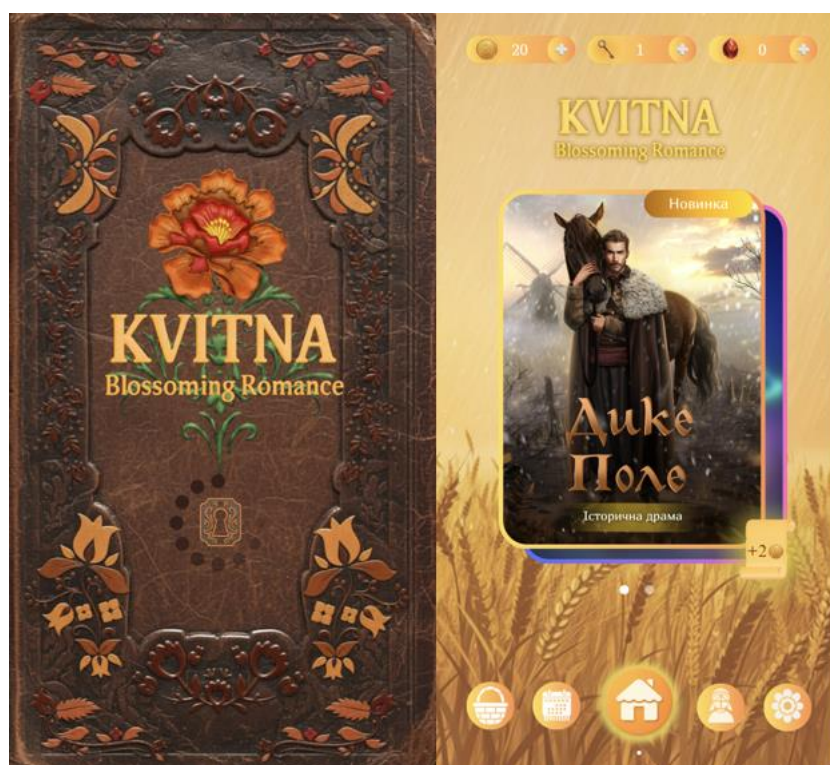


Рис.Б.2.2 Інтерфейс застосунку «KVITNA: Blossoming Romance»



Рис.Б.2.3 Приклад історичної карти регіону «Дике Поле» (Wild Fields) — степова зона Південної України, XVI–XVIII століття.



Рис.Б.2.4 Кость Гордієнко — головний герой візуальної новели «Дике Поле»

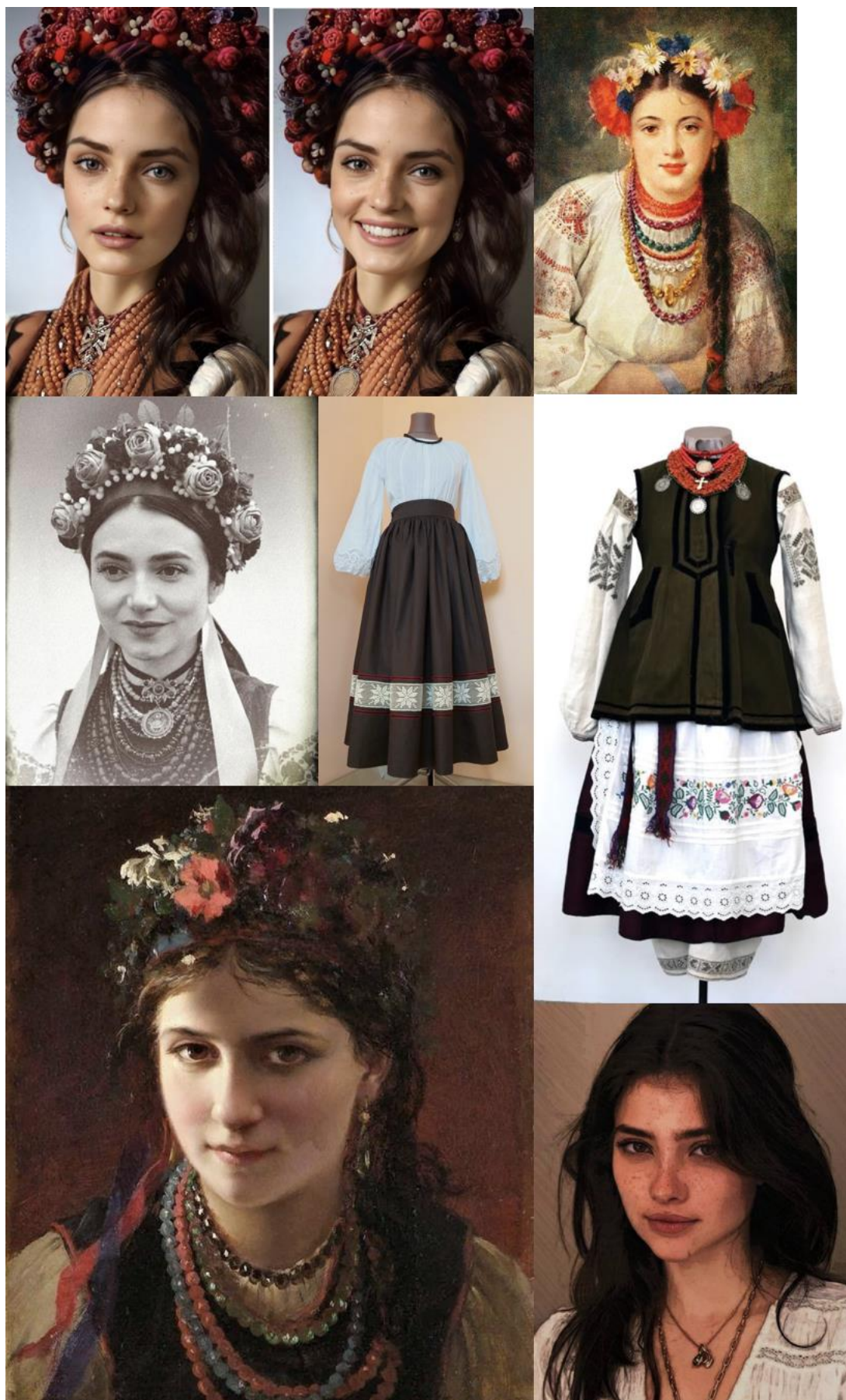


Рис.Б.2.5 Візуальна добірка референсів (традиційний одяг, жіночі образи, портретні особливості), використаних під час розробки персонажа Мар'яни Макляк для візуальної новели «Дике Поле».

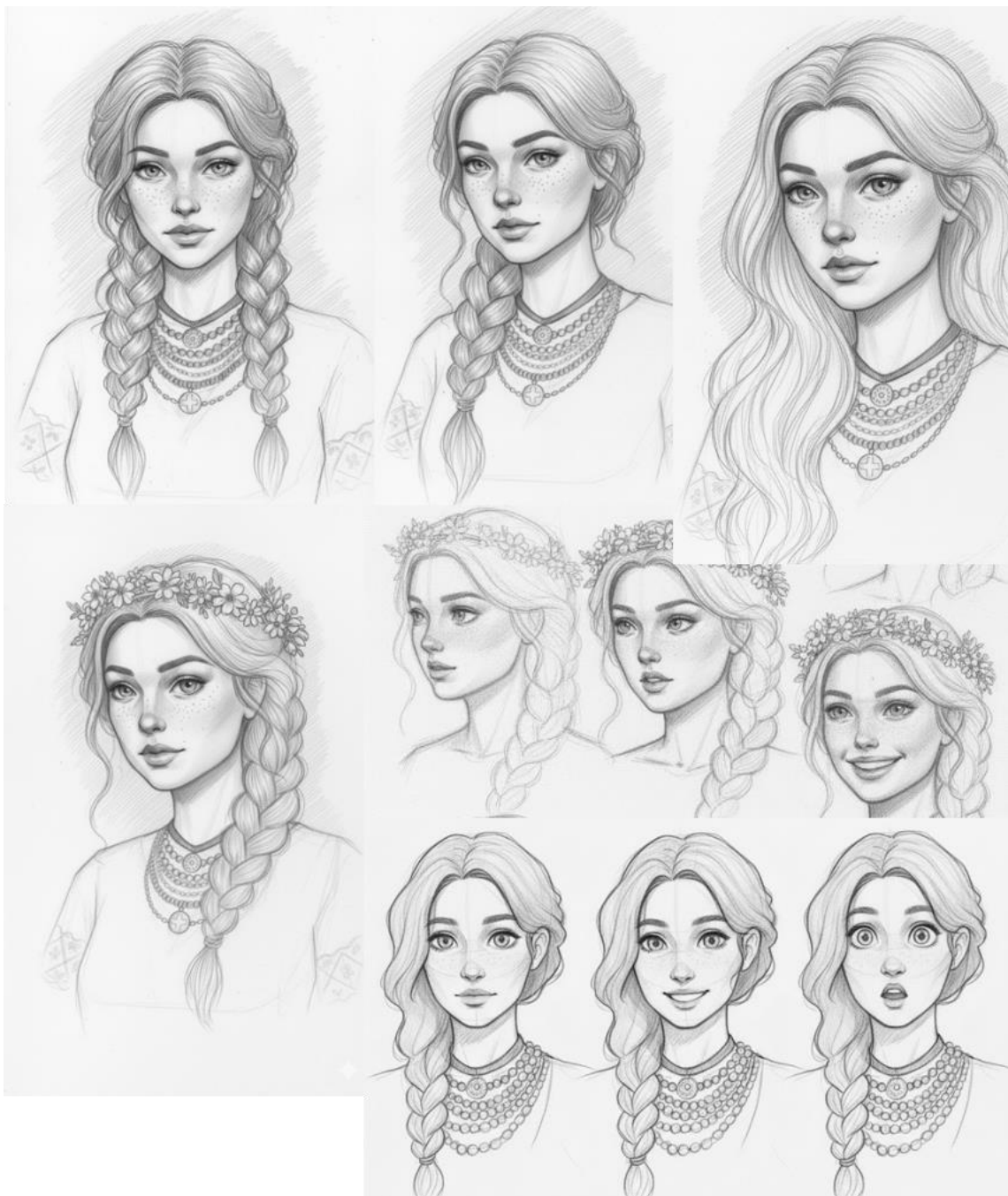


Рис.Б.2.6 Ескізні пошуки зовнішності персонажа Мар'яни Макляк (варіації рис обличчя, зачісок та характерної пластики)

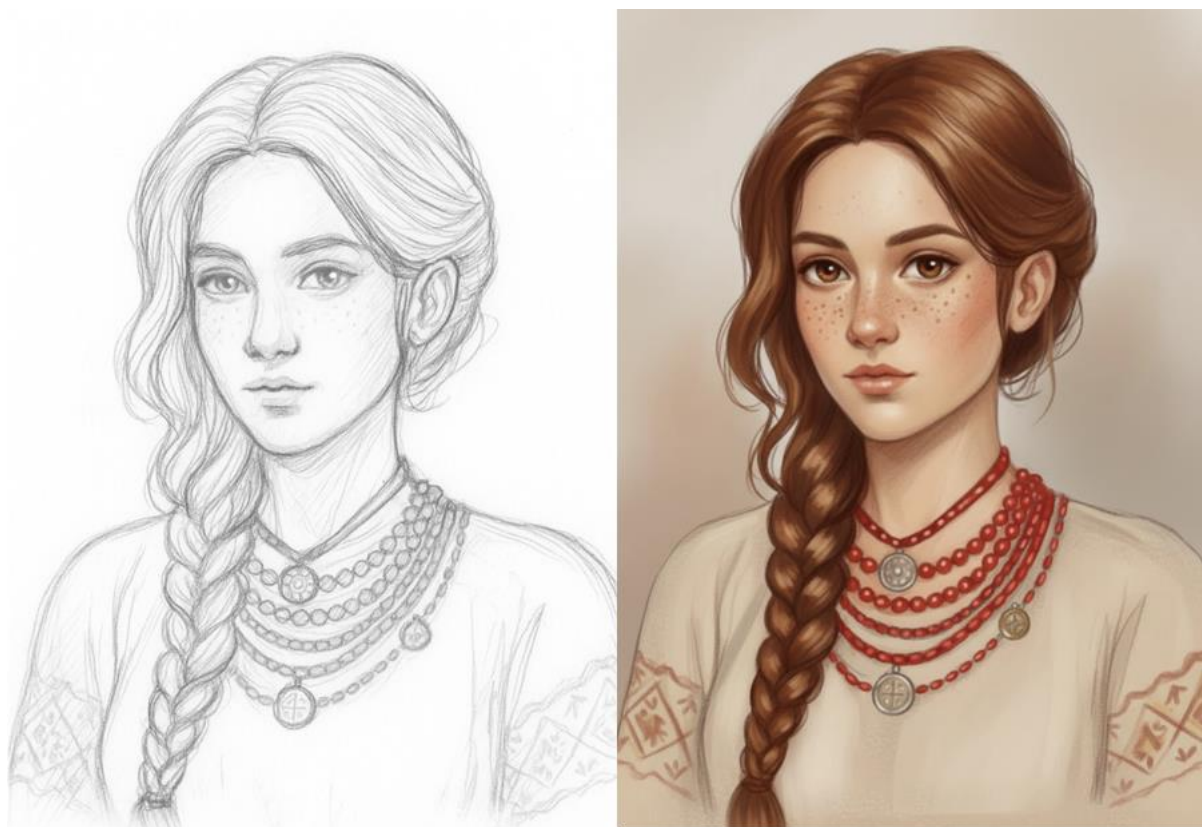


Рис.Б.2.7 Фінальний портретний концепт персонажа Мар'яни Макляк (чорно-білий ескіз та кольорова інтерпретація)



Рис.Б.2.8 Ескізні пошуки поз для спрайтового зображення персонажа Мар'яни Макляк



Рис.Б.2.9 Фінальний вибір позової конструкції персонажа Мар'яни Макляк: ескізна побудова пози та уточнений варіант із базовою деталізацією силуету



Рис.Б.2.10 Музейні реконструкції традиційного жіночого вбрання Нижнього Подніпров'я та Таврії (кінець XIX — початок XX ст.)



Рис.Б.2.11 Готовий ескіз повсякденного костюма персонажа Мар'яни Макляк



Рис.Б.2.12 Готовий ескіз повсякденного модифікованого костюма персонажа
Мар'яни Макляк



Рис.Б.2.13 Готовий ескіз повсякденного модифікованого костюма персонажа
Мар'яни Макляк



Рис.Б.2.14 Готовий ескіз повсякденного модифікованого костюма персонажа
Мар'яни Макляк



Рис.Б.2.15 Традиційна полотняна жіноча сорочка (кінець XIX — початок XX ст.). Музейна реконструкція



Рис.Б.2.16 Готовий ескіз вбрання на Івана Купала персонажа Мар'яни
Макляк



Рис.Б.2.17 Готовий спрайт персонажки Мар'яни Макляк



Рис.Б.2.18 Готові образи для персонажки Мар'яни Макляк

Кость озирнувся на дівчину й усміхнувся кутником губ.
— Отже, батько називав тебе чортом у спідниці. Аж цікаво стає, чим ти таке прізвисьмо заслужила?

Мар'яна знизла плечима:
— Та ой...

Вона кумедно наморщила носик і махнула рукою, чим нагадала козаку Івана.

Кость посміхнувся:
— Одрозу видно, чья донька. Він тажож руками махав, коли з чимось не згоден.

Мар'яна виринула:
— Його дома міскаєм не бував, а я сама господарство веду. Ні, наїмити мені, звісно, допомагають, але хата вже давно мені відчувається більш власною, ніж батьківською. Та коли він повертається, то все йому одразу не так: це стоїть не на місці, те я не так поклала. І починає свої порядки наводити.

Костеві вдалося привернути Мар'яну до розмови.

Дівчина трохи наблизилася до хлопця та понизила голос:
— А мене це... так бісить! Був би в мене такий чоловік — уже обігрів б його качалкою! Але ж це батько...

Вона навімисно ротчаровано зітхнула та розвела руками, чим розвеселила хлопця.

Кость підморгнув:
— ...

Мар'яна примружилася:
— Тоді якщо я одного дня вирішу обрати тебе собі за нареченого, то нагадай мені... що якщо біситимеш мене, — то я й без допомоги качалки на тебе управу найду.

Кость розвеселився:
— Це ж треба, яка войовничка жінка!

Мар'яна усміхнулася ширше:
— Боїшся?

Відстань між ними ще трохи скоротилася. Мар'яна дивилася козаку в очі з викликом, відверто, посміхаючись.

Та він прийняв її виклик, і що гру. Простягнув руку до її обличчя, прибрав пасмо, що вибілося із зачіски, та заправив дівчині за вушко.

Вона й не ворухнулася, вичікуючи, що Кость робитиме далі.

Парубок нахилився до її вуха та ледь доторкнувся губами, від чого Мар'яна мимоволі зігнулася й прошепотіла:
— Та не такий уже й страшний чорт, як його малюють.

Дівчина зробила крок назад.

Мар'яна ледь усміхнулася, ховаючи збентеження:
— ...

Ій дуже хотілося стримати посмішку, але не змогла. Щічки її почервоніли, наче від мороту. Але ж він був тут геть ні до чого, і ці двоє це прекрасно усвідомлювали.

Мар'яна зітхнула і запитала:
— Отже, чорт?

Кость знизав плечима:
— Мабуть, твій батько... багато в чому помиляється.

— Ось чому він правий, ми з'асували, — усміхнулася Мар'яна. — Отже, залишилася справа за малим: у чому він неправий?

Кость задумливо мовив:
— У тому, що сказав сьогодні щодо твого характеру та Сичі. У мене ось немає сумнівів, що якщо ж ти могла до неї бути вхожа, то змогла б там помагатися з батьком за отаманове місце.

Мар'яна задоволено посміхнулася. Слова козака були їй призми. Він, на відміну від батька, не намагався її принизити, а навпаки, казав їй, що вона теж чогось варту.

— Та й не кошовий він уже... — тихо мовила вона.

— Його чотири рази вже кошовим обирали, тож хтозна, може й ще оберуть, — відповів Кость.

— Обирали... Та одного разу, коли переобирали, то ледь не вбили, — зітхнула вона.

— Що поробиш. Козацька любов до своїх отаманів дещо... міллива, — промовив він.

Зрозумівши, що навів Мар'яну на неприємні спогади, козак поспішив змінити тему.

— Один старий козак якось розповідав, що в одному з куренів була своя отаманша, — додав він.

Мар'яна здивувалася:
— Та не може бути!

— Точніше, за її життя ніхто й гадки не мав, що вона жінка. Дізналися лише тоді, коли вмивали мертве тіло, — пояснив Кость.

— Батько мені такого ніколи не розповідав, — сказала вона.

Кость усміхнувся криво:
— Твій батько забагато з москалями пліч-о-пліч навоювався. У тих прийнято до жінки ставитися не ліпше, ніж до скотини. Ось лише уяви собі: їм чоловіка обирати не можна, розлучитися теж.

Мар'яна здивовано хитнула головою:
— Це ж треба так!

Кость продовжив:
— Та й ще в нас, коли одружешся, то одружешся саме з жінкою, як із рівною собі. Москалі ж женяться на жінці, тобто вже звучить якось геть не рівно. Тож батько твій, мабуть, нахотівся від них того, що не треба, ось і каже тобі всякі дурниці.

Неочікувано для хлопця, Мар'яна різко зупинилася та обернулася до нього. Кость на неї ледве не налетів.

Дівчина подивилася на нього дуже серйозно та швидко випалила, немов боячись передумати:
— Я тобі вдячна. Дуже. Усе, що ти сказав... Мені було важливо це почути.

Кость розгубився:
— Та обличчя, я ж нічого такого...

Її рука знайшла його та легенько стиснула. Кость стиснув у відповідь.

Так вони й стояли, дивлячись одне на одного та тримаючись за руки.

Рис.Б.2.19 Фрагмент тексту до якого буде створено першу кат-сцену

Піднявшись по сходах ганку, Кость постукав у двері. В глибині хати почулися квапливі кроки. Двері відчинилися, і з-за неї визирнуло здивоване дівоче обличчя.

Мар'яна:
— Кость?

Кость:
— Привіт. Не зайнята?

Мар'яна:
— Та... ні. А що таке?

Кость:
— Я завтра відправляюся на Січ. Готусюся до морського походу.
— Тож, сьогодні останній вільний день, коли я можу насолодитися прогулянкою степом верхи на коні. Та ще так сонячно надворі...
— Чи не бажаш провести з нами час?

Очі Мар'яни заблищали, а на губах з'явилась чарівна посмішка.

Мар'яна:
— Удвох з тобою, на коні?

Кость:
— Так...

Мар'яна:
— Ні.

Кость розгубився. Про те, що Мар'яна може відмовитись, парубок чомусь заздалегідь не подумав. Почувши її відповідь, він відчув себе дурнем. Дівчина ж пильно спостерігала за виразом його обличчя, що змінювали одне одного, видаючи його збентеження. Не втримавши смішок, Мар'яна прикрила рота долонею.

Мар'яна:
— Та годі тобі. Ти не так зрозумів.
— Я прогуляюся з тобою, але твого бойового коня не ділитиму.
— В мене ж є власна кобила.

Колишній отаман тримав кілька коней у хазяйстві, але хлопець і подумати не міг, що суворий батько може схвалювати захоплення доньки верховою їздою.

Кость:
— Невже Іван тобі дозволяє їздити верхи?!

Мар'яна:
— А я його й не питаю!
— Коли він у походах, можу дозволити собі трохи недівочих радощів.
— Почкай надворі, я лише зараз перевдягнуся.

Невдовзі дівчина повернулася, ведучи гніду лошицю за собою. Кость окинув дівочий одяг здивованим поглядом. Мар'яна одразу поспішила пояснити:

Мар'яна:
— Це старі батькові штани, я трохи перешила під себе.
— Не в спідниці ж мені на коня підійматися.

Кость:
— А тобі личить. Справжня козачка!

Мар'яна:
— Ой, та не підлизуйся!

Кость:
— Ну чого ти? Я ж від широго серця!

Мар'яна:
— Авжеж!

Обдаровуючи одне одного радісними, з легким присмаком збентеженості, посмішками, вони покинули подвір'я та, осідлавши коней, вирушили назустріч безкраїм українським степам.

Кость раз у раз окидував Мар'яну поглядом, намагаючись робити це якомога непомітніше. Але для неї зараз наче й не існувало нічого, окрім степу, що лягав під копита кобиліці, теплих променів сонця, що лагідно гладили дівочі розрум'янені щічки, та легкого вітерця, що розтріпував її волосся, намагаючись витягнути якомога більше пасм з довгої коси.

Кость:
— Вона так добре тримається в сідлі. Наче природжена наїзниця.

Рис.Б.2.20 Фрагмент тексту до якого буде створено другу кат-сцену

Мар'яна йшла поруч із Костем стежкою між очеретом. Дівчина тримала в руках вінок з пахучих трав і свіжих квітів — пронизливих у темряві, наче жовті власним світлом. Кость час від часу кидав на неї погляди — швидкі, майже непомітні. Але дівчина відчувала їх так, ніби торкання.

Кость:

— Знаєш... У дитинстві я боявся ходити до плавнів уночі. Кажали, тут русалки тягнуть під воду кожного, хто ступає не туди.

Мар'яна:

— То, може, дарма ти мене сюди привів? А раптом я теж потягну тебе на дно?

Кость:

— Було б не найгірше з того, що могло б зі мною статися.

Він завмер, ніби зрозумів, що сказав більше, ніж планував. Мар'яна відвела погляд, але щоби її ледь-ледь спалахнули, хоч темрява майже приховувала це.

Вони вийшли до невеликої затоки, де вода віддзеркалювала відблиски вогнів з берега. На хвилях плавали вінки інших дівчат, сяюч польовими квітами.

Мар'яна ступила босими ногами у воду, яка виявилась теплою, майже теплою. Кость стояв трохи позаду, спостерігаючи.

Мар'яна:

— Ну що, козаче? Ти ж не думав, що я стрибну першою, а ти стоятимеш?

Кость зітхнув, ніби приречено, але з посмішкою.

Він зайшов за нею, вода торкнулась його поясу, а Мар'яна тим часом уже пливла ближче до середини затоки.

Дівчина раптом озирнулась через плече — і Кость побачив її чарівні очі.. Вона виглядала так, ніби належала самій ночі.

Коли дівчина хотіла вже виходити з води, вона ледь не перечепилась через корчину й тихо скрикнула. Кость миттєво підхопив її під руки. Їхні обличчя опинилися надто близько.

Мар'яна:

— Я... не впала б.

Кость:

— Я знаю.

Він тримав її впевнено, обережно, так, ніби боявся зламати щось надто тендітне. Вода блищала на її сорочці, тканина намокла і стала майже прозорою, вимальовуючи ніжні контури тіла.

Мар'яна:

— Ти завжди такий серйозний, коли хвилюєшся?

Кость м'яко всміхнувся, ковтаючи відповідь:

— Тільки з тобою. І тільки сьогодні.

Вона не опиралась, коли він підняв її над водою. Нічні звуки стихли, залишивши тільки хлопіт води та їхнє дихання.

Мар'яна тихо:

— Костю...

Кость:

— М?

Мар'яна:

— Коли я кину свій вінок... ти ж знайдеш його?

Кость:

— Боюсь, що якби він навіть плив на край світу, я б пішов за ним.

Вони обмінялися довгим, мовчазним поглядом — тим самим, у якому вже не треба було слів.

Мар'яна доторкнулась до його обличчя і подивилась найніжнішим поглядом.

Мар'яна:

— Тоді ходімо. Купальська ніч не чекає.

Вона взяла його за руку — і Кость стиснув її так, ніби боявся втратити на мить.

Так вони і вийшли з води: вона — з вінком на долонях, він — не зводячи з неї погляду.

Рис.Б.2.21 Фрагмент тексту до якого буде створено третю кат-сцену



Рис.Б.2.22 Підбірка референсів до першої кат-сцени

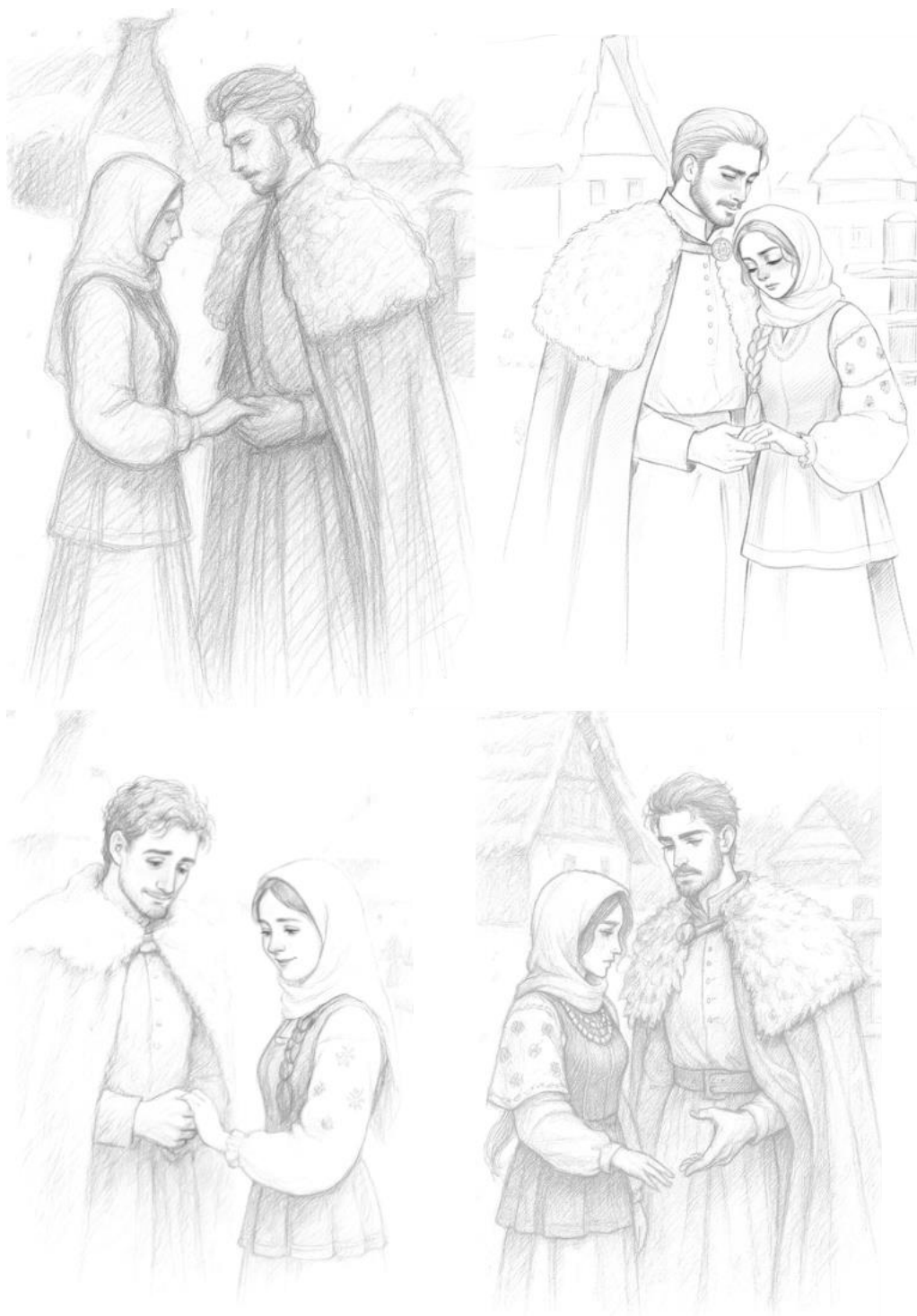


Рис.Б.2.23 Розробка ескізів до першої кат-сцени



Рис.Б.2.24 Затверджений фінальний ескіз, який послугує основою для першої кат-сцени



Рис. Б.2.25 Поетапне створення першої кат-сцени



Рис. Б.2.26 Готова перша кат-сцена



Рис.Б.2.27 Підбірка референсів до другої кат-сцени

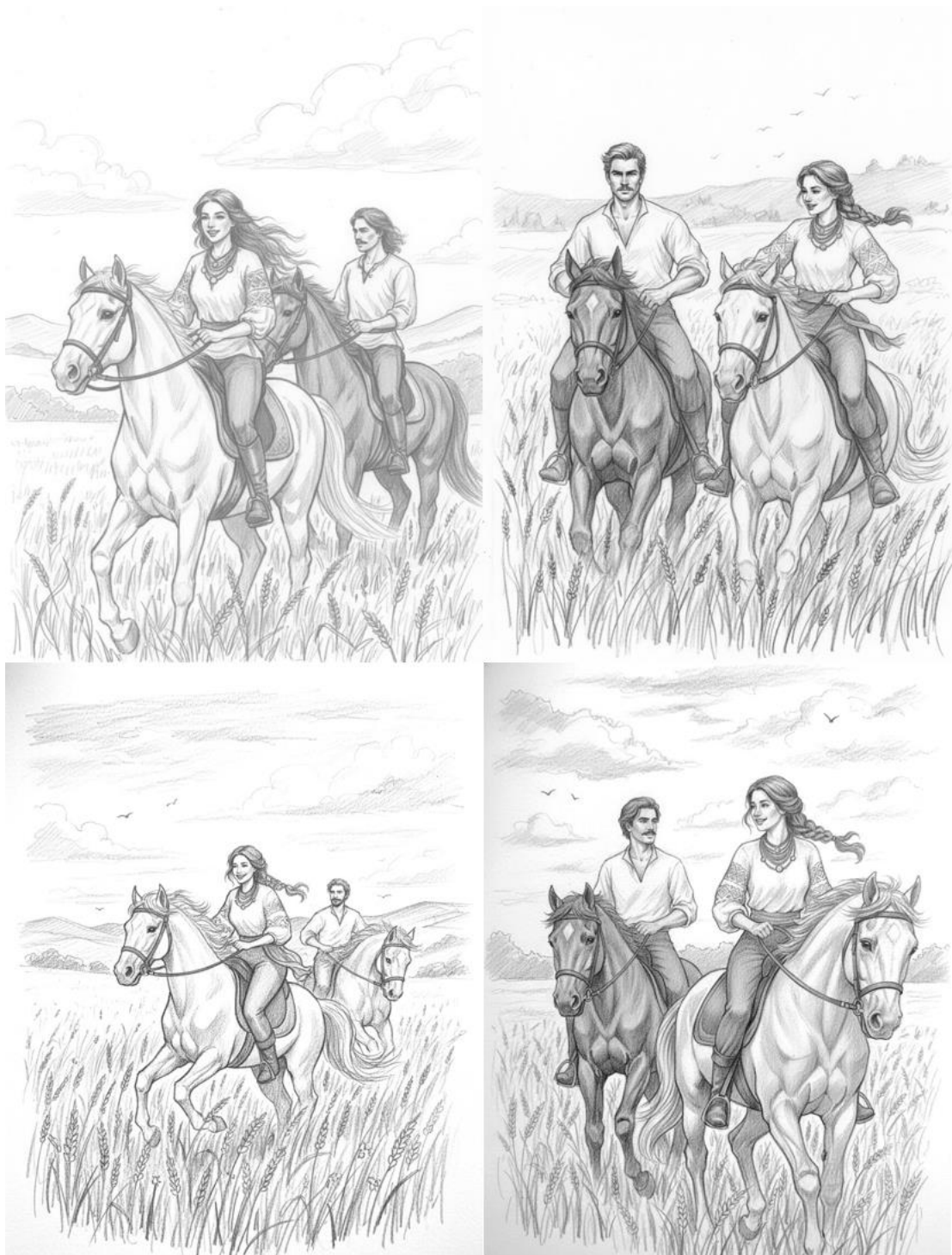


Рис.Б.2.28 Розробка ескізів до другої кат-сцени

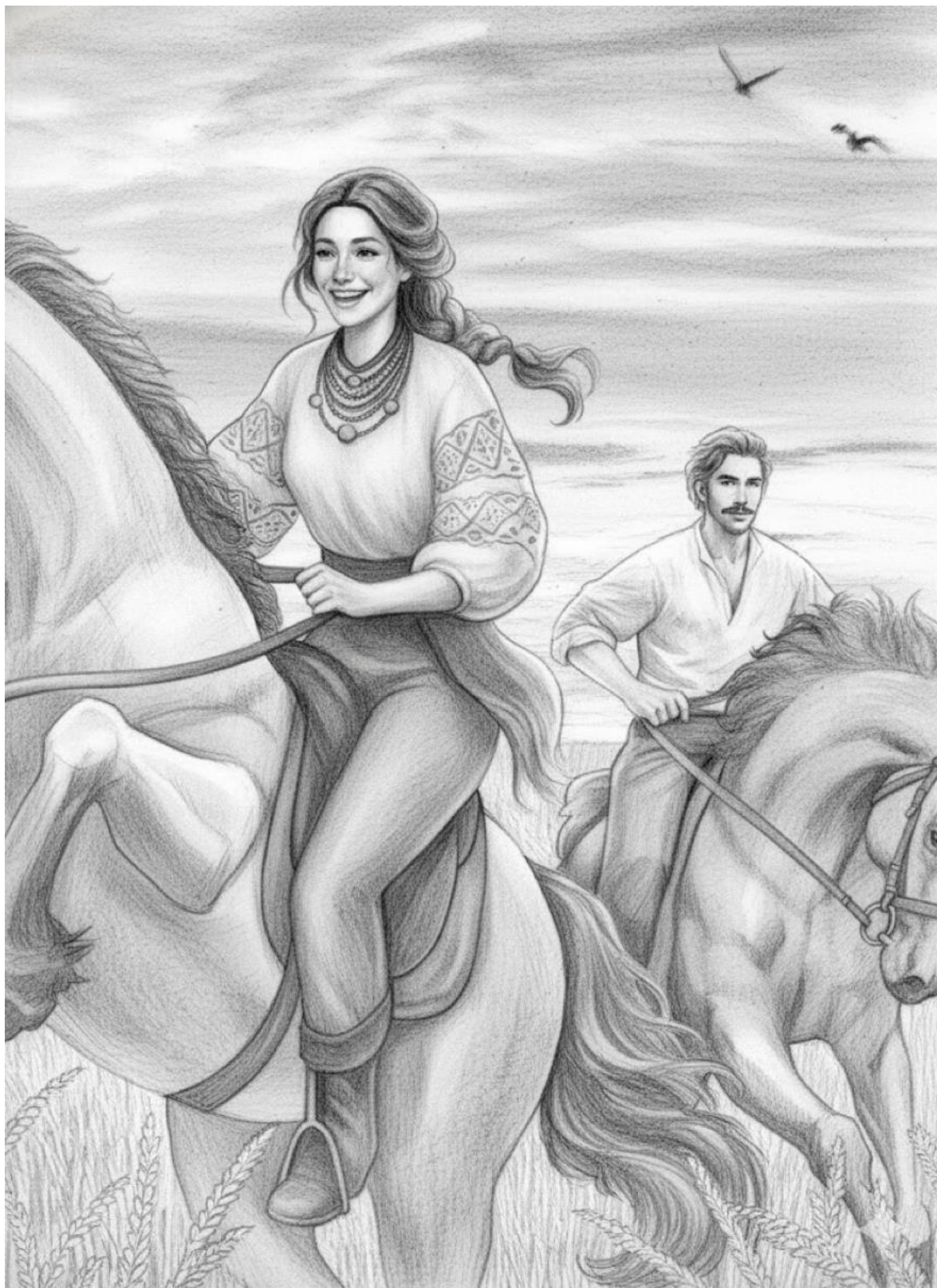


Рис.Б.2.29 Затверджений фінальний ескіз, який послугує основою для другої кат-сцени



Рис. Б.2.30 Поступне створення другої кат-сцени



Рис. Б.2.31 Готовая друга кат-сцена



Рис.Б.2.32 Підбірка референсів до третьої кат-сцени

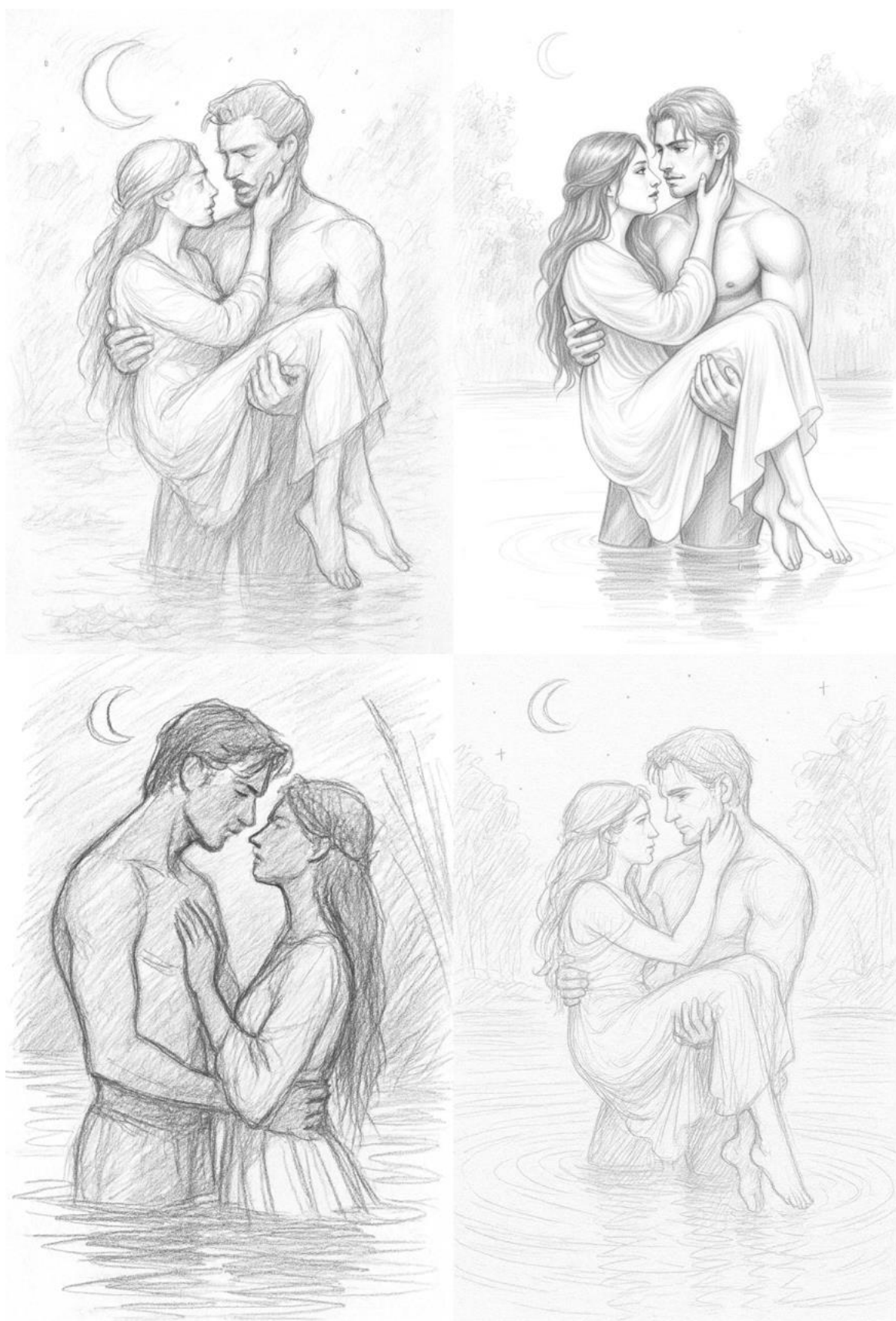


Рис.Б.2.33 Розробка ескізів до третьої кат-сцени



Рис.Б.2.34 Затверджений фінальний ескіз, який послугує основою для третьої кат-сцени



Рис. Б.2.35 Поетапне створення третьої кат-сцени



Рис. Б.2.36 Готовая третья кат-цена



Рис. Б.2.37 Загальний вигляд трьох кат-сцен у форматах планшета та смартфона

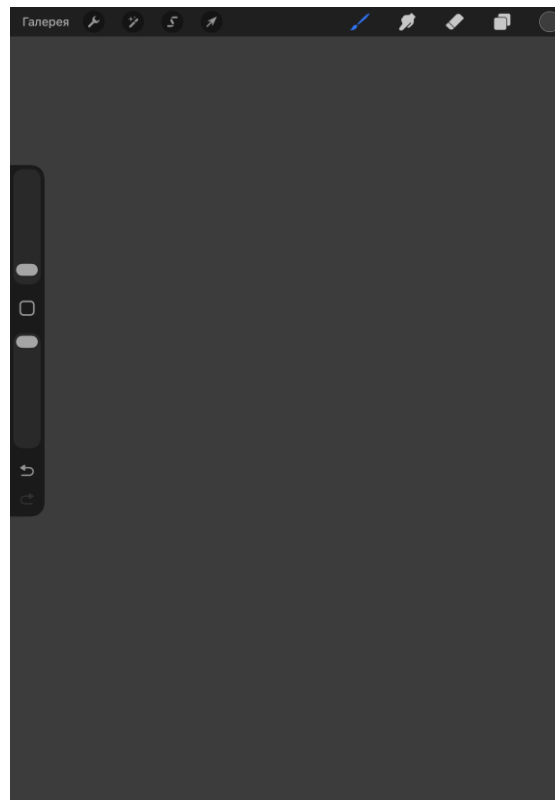


Рис. Б.2.38 Інтерфейс графічного редактора Procreate

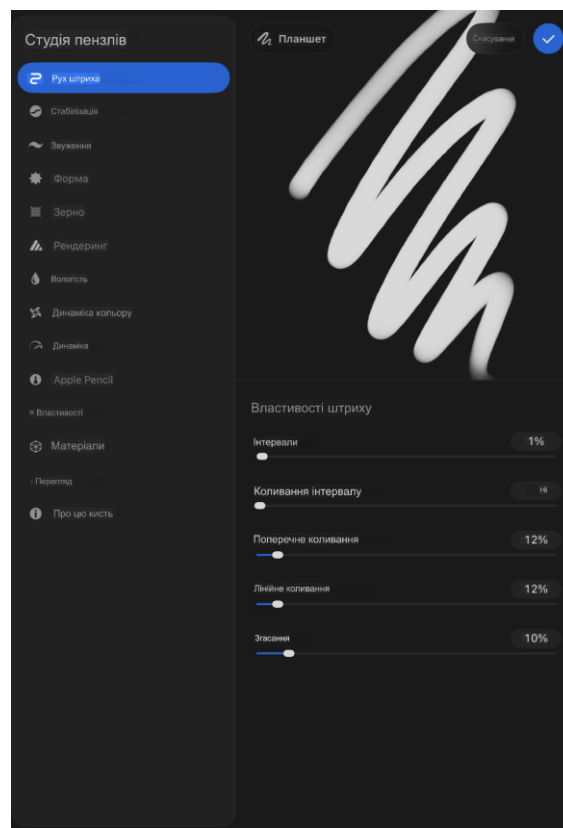


Рис. Б.2.39 Авторський пензлик у графічному редакторі Procreate

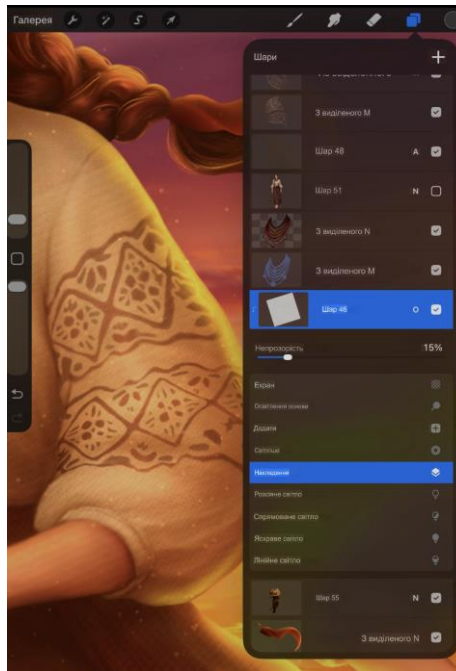


Рис. Б.2.40 Накладання текстури льону на сорочку персонажки за допомогою режиму накладання “Overlay” у Procreate

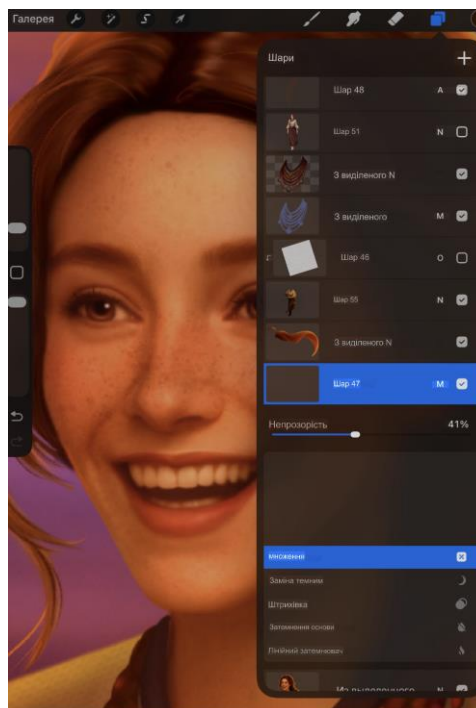


Рис. Б.2.41 Передача природної фактури обличчя персонажки: використання текстурного пензля “Cute Freckles” та режиму накладання “Multiply”

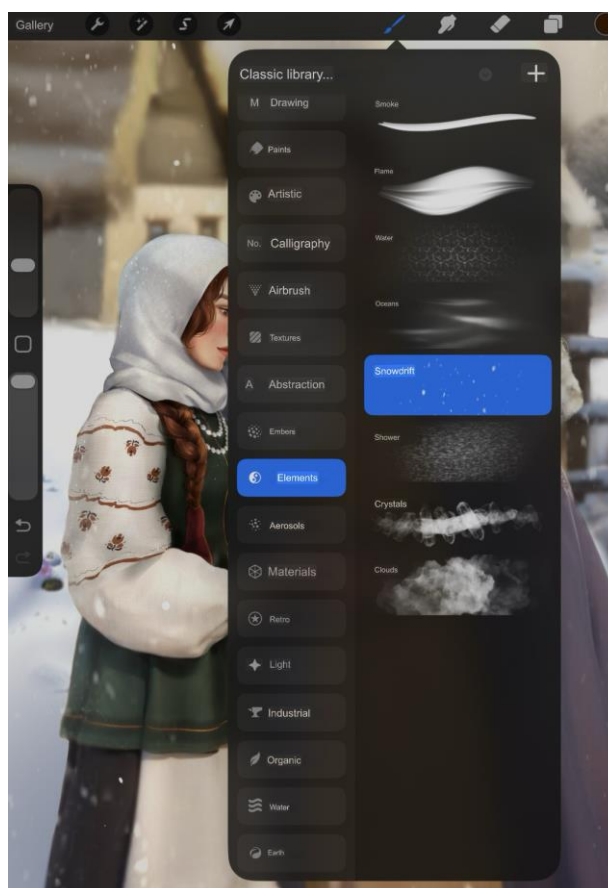


Рис. Б.2.42 Використання текстурного пензля “Snowdrift” для створення атмосфери зимової сцени

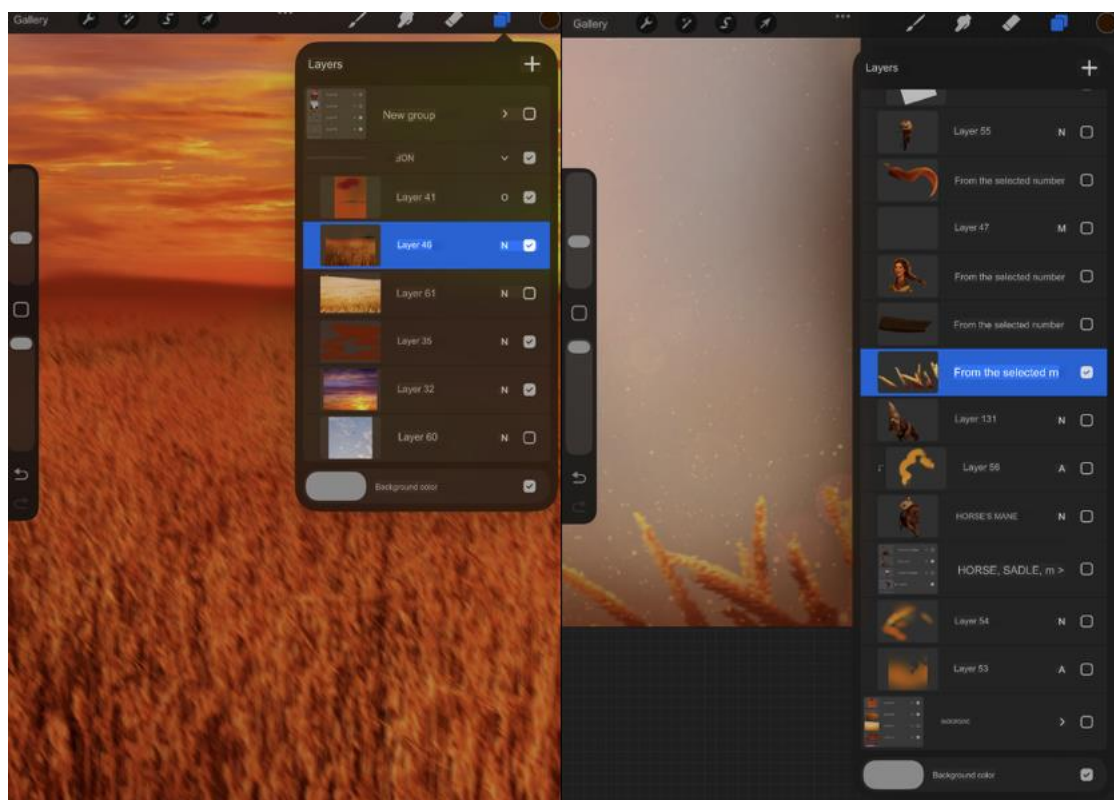


Рис. Б.2.43 Використання інструменту Motion Blur у Procreate для створення ефекту динамічного середовища

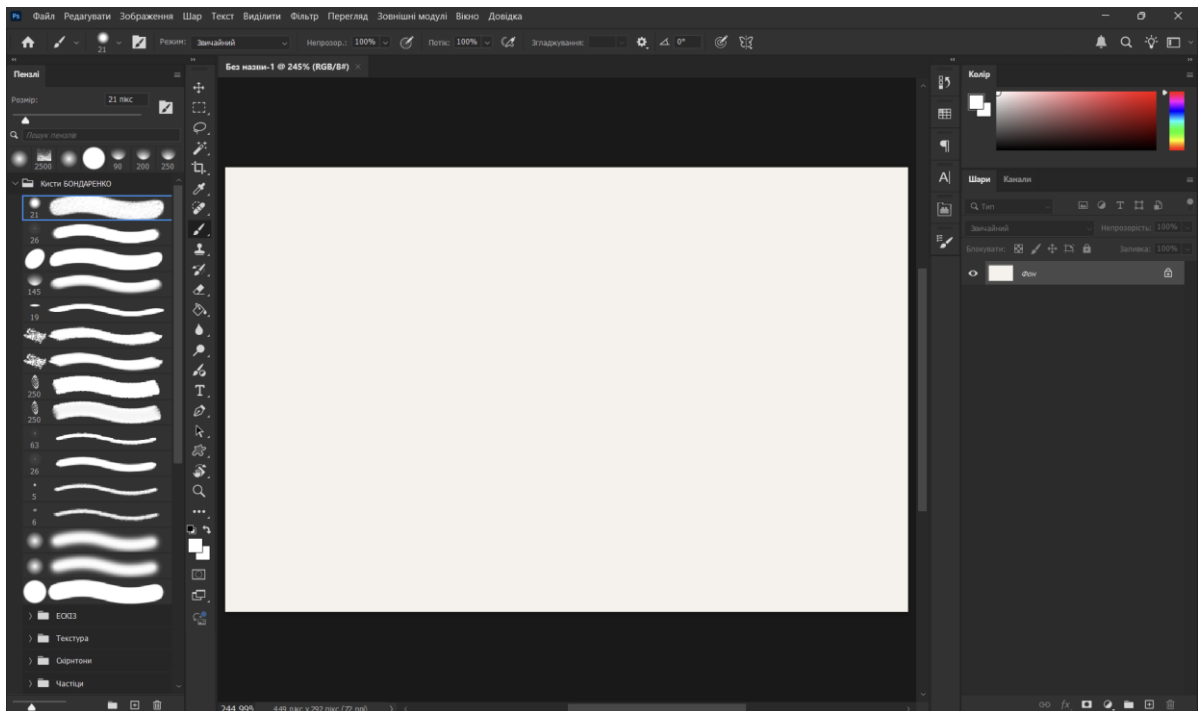


Рис. Б.2.44 Інтерфейс графічного редактора Photoshop

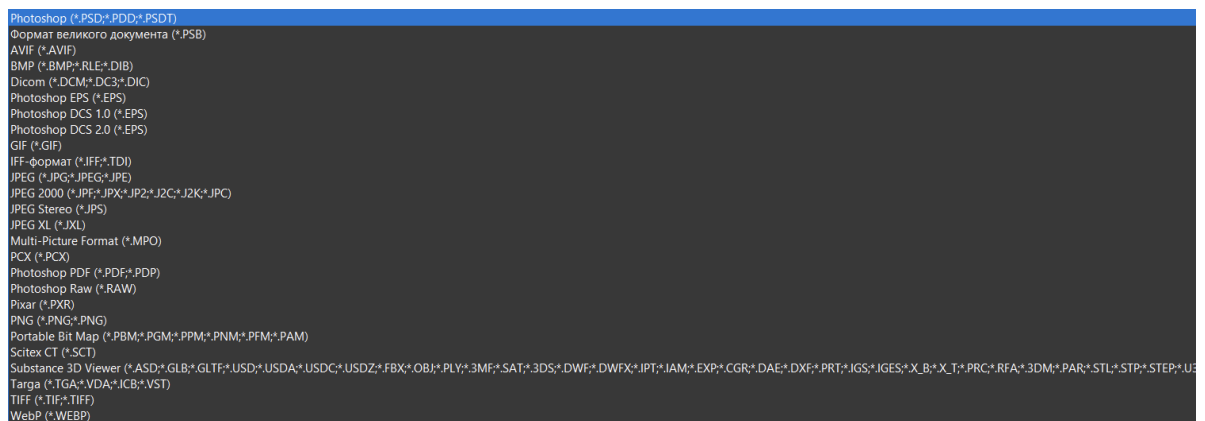


Рис. Б.2.45 Інтерфейс Adobe Photoshop із вікном експорту, що демонструє можливість збереження в різних графічних форматах

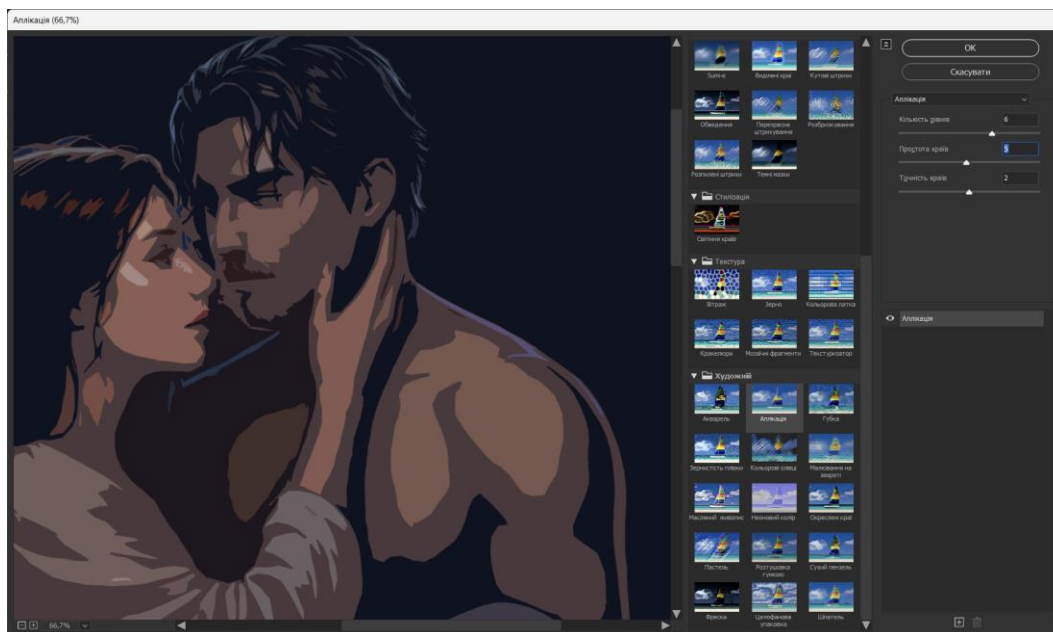


Рис. Б.2.46 Інтерфейс Adobe Photoshop із вікном експорту, що демонструє можливість збереження в різних графічних форматах

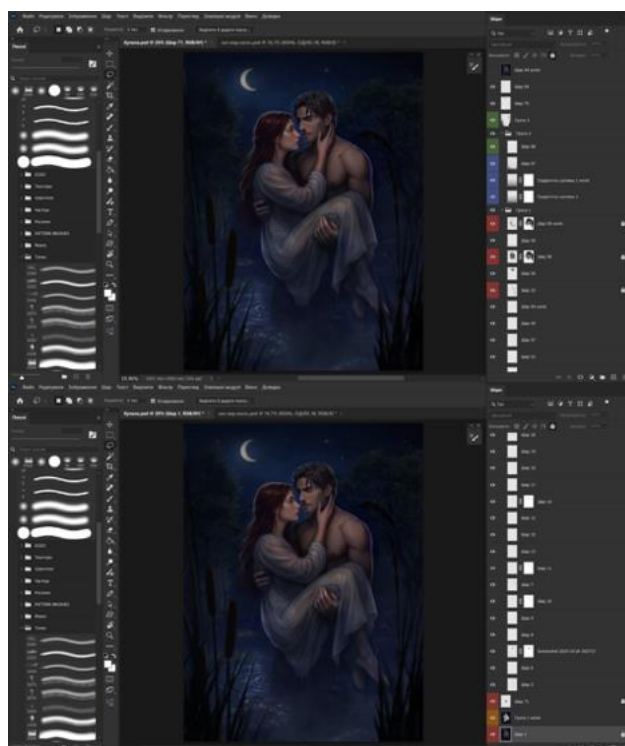


Рис. Б.2.47 Структура шарів кат-сцени в Adobe Photoshop із кольоровим маркуванням

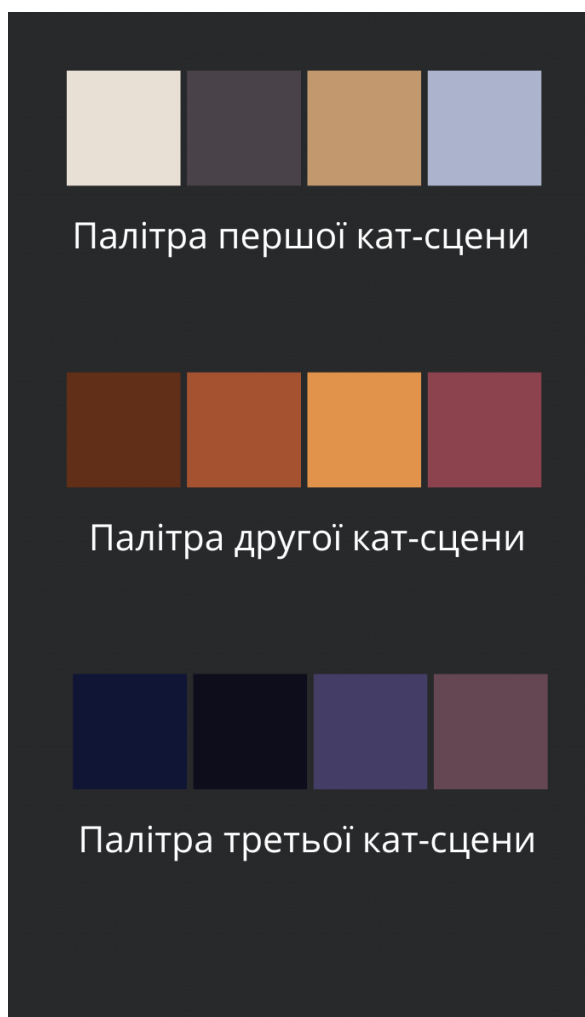


Рис. Б.2.48 Колірні палітри трьох кат-сцен



Рис. Б.2.49 С. Васильківський «Хати взимку» (1900-ті рр.)



Рис. Б.2.50 М. Пимоненко «Ідилія», 1908 р.



Рис. Б.2.51 Архип Куїнджі. «Червоний захід». 1905 р.



Рис. Б.2.52 Юзеф Брант. «Козацьке весілля». 1893 р.



Рис. Б.2.53 Генріх Семирадський. «Ніч на Івана Купала». 1892 р.



Рис. Б.2.54 Костянтин Трутовський. «Українська ніч». 1917 р.



Рис. Б.2.55 Композиційна побудова першої кат-сцени

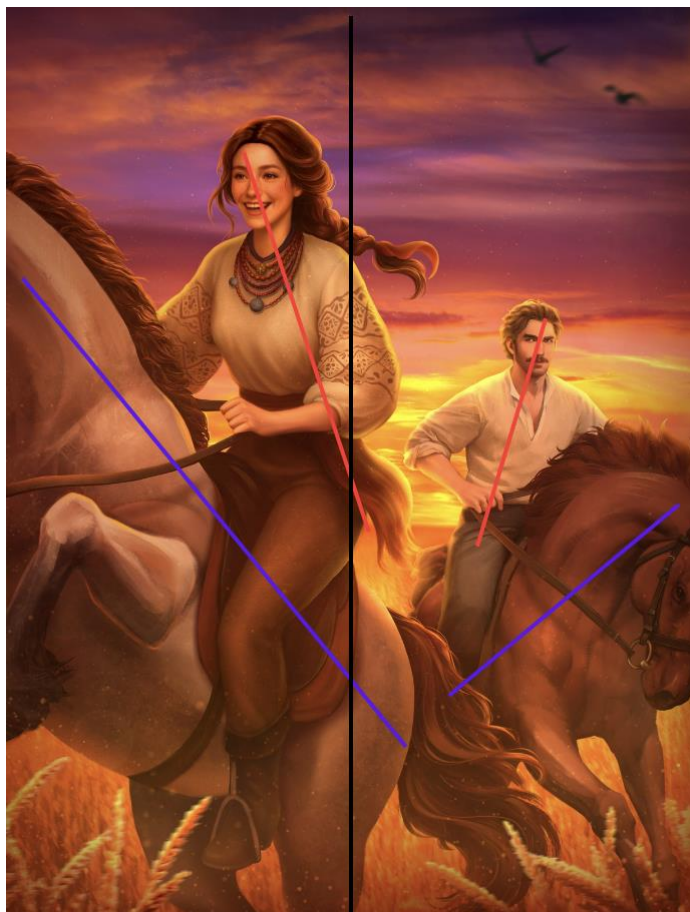


Рис. Б.2.56 Композиційна побудова другої кат-сцени

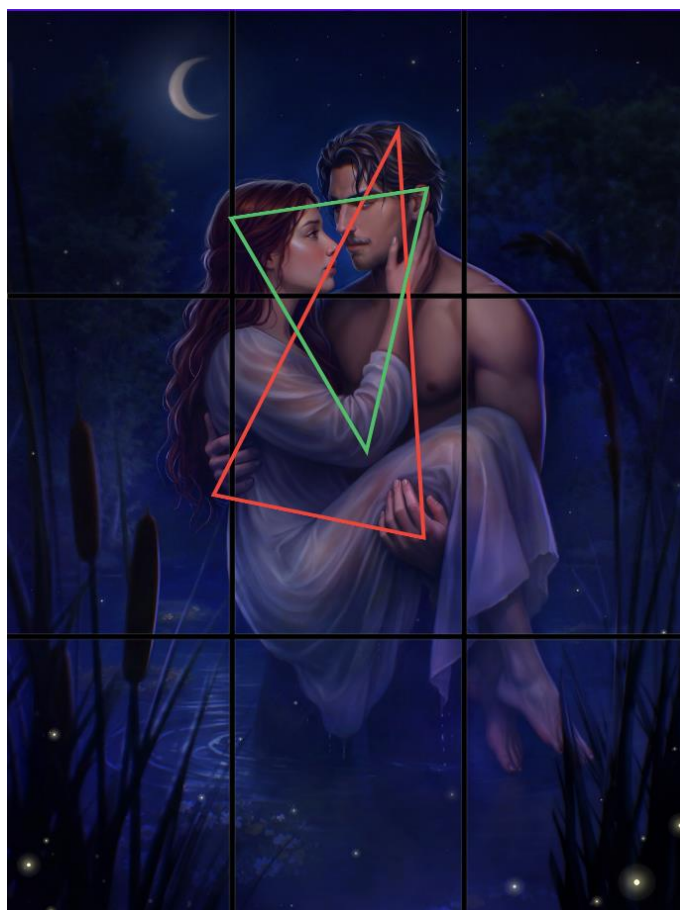


Рис. Б.2.57 Композиційна побудова третьої кат-сцени

ДОДАТОК В

Таблиця В.3.1

Навчально-тематичний план модуля «Основи створення кат-сцен» у межах дисципліни «Ілюстративна графіка» для студентів 3 курсу освітнього ступеня «бакалавр» спеціальності 014.12 Середня освіта (образотворче мистецтво)

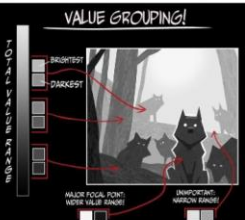
№ п/п	Розділ, тема	Кількість годин		
		Практичних	Теоретичних	Всього
1	Вступ. Мистецтво кат-сцен у цифровій ілюстрації		1	1
1.1	Поняття кат-сцени. Особливості жанру. Приклади з візуальних новел.		1	1
2	Художньо-виразні та освітні можливості кат-сцени в цифровому мистецтві.		2	2
2.1	Кат-сцени як засіб естетичного впливу у цифровому мистецтві: художні та педагогічні аспекти		2	2
3	Композиційні засади створення кат-сцен.	4	3	7
3.1	Ознайомлення з основами композиційної побудови кат-сцени: ракурс, плани, просторове рішення та їх роль у формуванні візуального образу.		2	2
3.2	Аналіз авторських кат-сцен викладача до новели «Дике Поле»		1	1
3.3	Практична робота: створення ескізів композиції до кат-сцени за мотивами літературного твору «Лісова пісня».	4		4
4	Кольорова драматургія та світло як засоби емоційності кат-сцени.	6	2	8
4.1	Основи кольорознавства, тональні відношення та побудова атмосфери кат-сцени		2	2
4.2	Практична робота: кольорові ескізи-скетчі до кат-сцени за мотивами «Лісової пісні» (пошук настрою сцени).	3		3
4.3	Практична робота: застосування кольору та світла до композиційного ескізу кат-сцени.	3		3
5	Цифрові інструменти для створення кат-сцен.	8	2	10

5.1	Огляд інструментів Procreate та Photoshop: шари, пензлі, текстури, освітлення.		2	2
5.2	Практична робота: створення чорнового ескізу кат-сцени в Procreate.	4		4
5.3	Практична робота: деталізація кат-сцени — світло, ефекти, текстури, рефлекси.	4		4
6	Розробка авторської кат-сцени (підсумковий творчий проєкт)	8		8
6.1	Ескізування, пошук візуальних образів, підготовка композиції.	4		4
6.2	Завершення фінальної кат-сцени. Презентація та пояснення художнього задуму.	4		4
	Разом	26	10	36

Продовження таблиці В.3.1

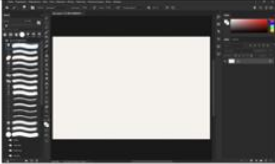
Таблиця В.3.2

Зміст роботи модуля «Основи створення кат-сцен» у межах дисципліни «Ілюстративна графіка» для студентів 3 курсу освітнього ступеня «бакалавр»

№ п/п	К-сть годин	Зоровий ряд	Зміст навчального матеріалу
1.1	1		Поняття кат-сцени. Особливості жанру. Приклади з візуальних новел. Розкрити сутність кат-сцени як елемента цифрової ілюстрації та візуальної новели. Розкрити особливості жанру, його відмінність від статичної ілюстрації, показати роль кат-сцени у формуванні емоційної напруги та розвитку сюжету. Проаналізувати приклади з сучасних візуальних новел, підкреслити прийоми композиції, кольору й ракурсу, що створюють драматизм та атмосферність.
2.1	2		Кат-сцени як засіб естетичного впливу у цифровому мистецтві: художні та педагогічні аспекти. Розкрити природу кат-сцени як художнього образу в цифровому мистецтві, охарактеризувати її естетичні, емоційні та педагогічні функції. Пояснити роль кат-сцен у формуванні візуального мислення, розвитку естетичного смаку та сприйняття наративу. Ознайомити студентів із прикладами використання кат-сцен у сучасних візуальних новелах та їхнім впливом на глядача.
3.1	2		Ознайомлення з основами композиційної побудови кат-сцени: ракурс, плани, просторове рішення та їх роль у формуванні візуального образу. Ознайомлення студентів з основами композиційної побудови кат-сцени: поняттям ракурсу, видами планів, принципами організації простору та передавання глибини. Розкрити роль композиційного центру, рівноваги та напрямів руху

			погляду. Показати, як вибір ракурсу та плану впливає на драматургію й емоційний акцент сцени.
3.2	1		Аналіз авторських кат-сцен викладача до новели «Дике Поле». Ознайомити студентів з авторськими кат-сценами викладача, створеними для візуальної новели «Дике Поле». Розглянути композиційні рішення, використання ракурсу, кольору, світла та емоційної драматургії. Показати приклади вдалих художніх прийомів та пояснити логіку вибору візуальних рішень, що сприяє формуванню аналітичного мислення та розвитку професійного смаку студентів.
3.3	4		Практична робота: створення ескізів композиції до кат-сцени за мотивами літературного твору «Лісова пісня». Завдання спрямоване на розробку первинних композиційних ескізів до кат-сцени на основі образів драми-фєрєї Лєсї Українки. Студенти аналізують художній образ Мавки та атмосферу «лісового світу», визначають ключові емоційні й візуальні акценти та створюють концепт-скетч сцени, який стане основою для подальшої цифрової розробки.
4.1	2		Основи кольорознавства, тональні відношення та побудова атмосфери кат-сцени. Ознайомлення студентів з основами кольорознавства у цифровій ілюстрації: впливом кольорових гармоній, тональних відношень та світлотіньових акцентів на створення емоційної атмосфери кат-сцени. Розгляд ролі кольору у формуванні настрою, ритму та драматургії візуального образу. Аналіз прикладів побудови атмосферних сцен у цифровому мистецтві.
4.2	3		Практична робота: кольорові ескізи-скетчі до кат-сцени за мотивами «Лісової пісні» (пошук настрою сцени). Студенти виконують серію кольорових скетчів на основі ключових епізодів «Лісової пісні», досліджуючи настрій, емоційний тон та атмосферу сцени. Завдання спрямоване на опанування кольорової драматургії, роботу з гармонією, контрастами та світлотінню для формування виразного художнього образу.
4.3	3		Практична робота: застосування кольору та світла до композиційного ескізу кат-сцени. Опрацювання кольору та світлотіньових ефектів у вже створеному композиційному ескізі кат-сцени. Учні вчать передавати настрій, глибину простору та емоційний акцент за допомогою кольорової гами, контрастів і спрямованого освітлення.

Продовження таблиці В.3.2

5.1	2		Огляд інструментів Procreate та Photoshop: шари, пензлі, текстури, освітлення. Ознайомлення здобувачів із ключовими можливостями цифрових редакторів Procreate та Photoshop, зокрема роботою з шарами, налаштуванням пензлів, використанням текстур та інструментів освітлення. Пояснення ролі цих функцій у створенні виразних кат-сцен, посиленні композиції й формуванні атмосфери цифрового твору.
5.2	4		Практична робота: створення чорнового ескізу кат-сцени в Procreate. Студенти створюють чорновий ескіз кат-сцени в Procreate, використовуючи базові інструменти та шари. Завдання спрямоване на опрацювання композиційної структури, пошук динаміки та загальної атмосфери майбутньої сцени. У процесі роботи здобувачі освіти вчаться застосовувати прості світлотіньові акценти, визначати головний об'єкт композиції та формувати початковий художній задум.
5.3	4		Практична робота: деталізація кат-сцени — світло, ефекти, текстури, рефлекси. Практична робота спрямована на опрацювання методів фінальної деталізації кат-сцени: додавання світлових акцентів, ефектів, текстур та рефлексів. Студенти навчаються передавати глибину простору, атмосферність та емоційний настрій сцени через продумане освітлення, контраст і матеріальність об'єктів. Основний акцент робиться на досягненні виразності та якості, властивій професійним візуальним новелам.
6.1	4		Ескізування, пошук візуальних образів, підготовка композиції. Студенти виконують ескізування майбутньої кат-сцени: здійснюють пошук образів, визначають настрій та ключові емоції сюжету, розробляють початкову композиційну структуру. Опрацьовують позу персонажів, взаємодію об'єктів у просторі та візуальні акценти. Проводиться добір референсів, створення композиційних варіантів та уточнення художнього задуму перед переходом до фінальної ілюстрації.
6.2	4		Завершення фінальної кат-сцени. Презентація та пояснення художнього задуму. Студенти демонструють завершену кат-сцену, здійснюють усне пояснення художнього задуму, колористичного рішення, композиції та застосованих технік. Обговорюють творчий процес, аргументують вибір ракурсу, світла, атмосфери. Проводиться підсумкова міні-рефлексія щодо здобутих умінь і труднощів під час створення кат-сцени.

Продовження таблиці В.3.2



Рис. В.3.4 Приклад вступної кат-сцени з візуальної новели «Ілюзія слави»
(додаток Seven Hearts Stories)



Рис. В.3.5 Приклад кульмінаційної кат-сцени з візуальної новели «Ілюзія слави» (додаток Seven Heart Stories)

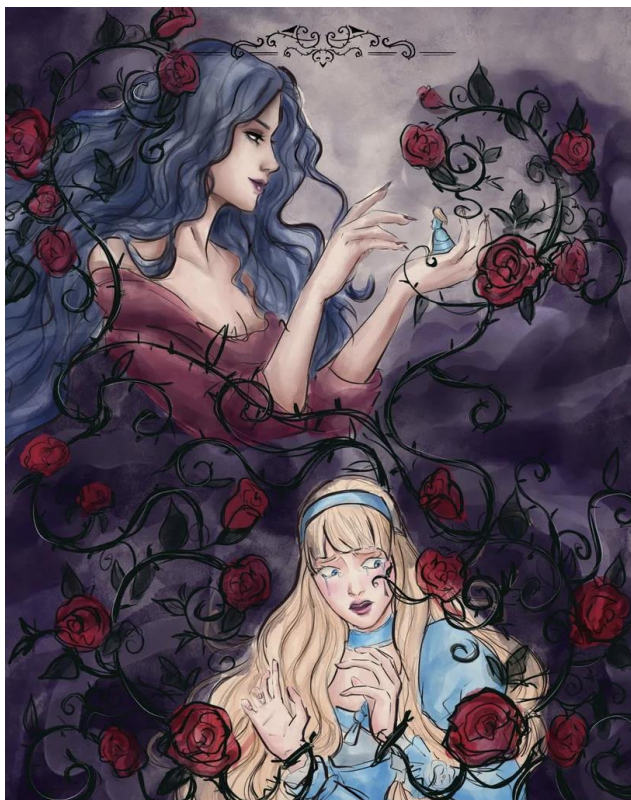


Рис. В.3.6 Приклад міжсценічної кат-сцени з візуальної новели «Останнє бажання злодійки» (додаток Seven Heart Stories)



Рис. В.3.7 Приклад фінальної кат-сцени з візуальної новели «Останнє бажання злодійки» (додаток Seven Heart Stories)



Рис. В.3.8 Приклад динамічної та статичної кат-сцени з візуальної новели «Ген Темпа» (додаток Moon Chai Story)



Рис. В.3.9 Приклад направленого та розсіяного світла у кат-сценах з візуальної новели “Ілюзія Слави” (додаток Seven Heart Stories)

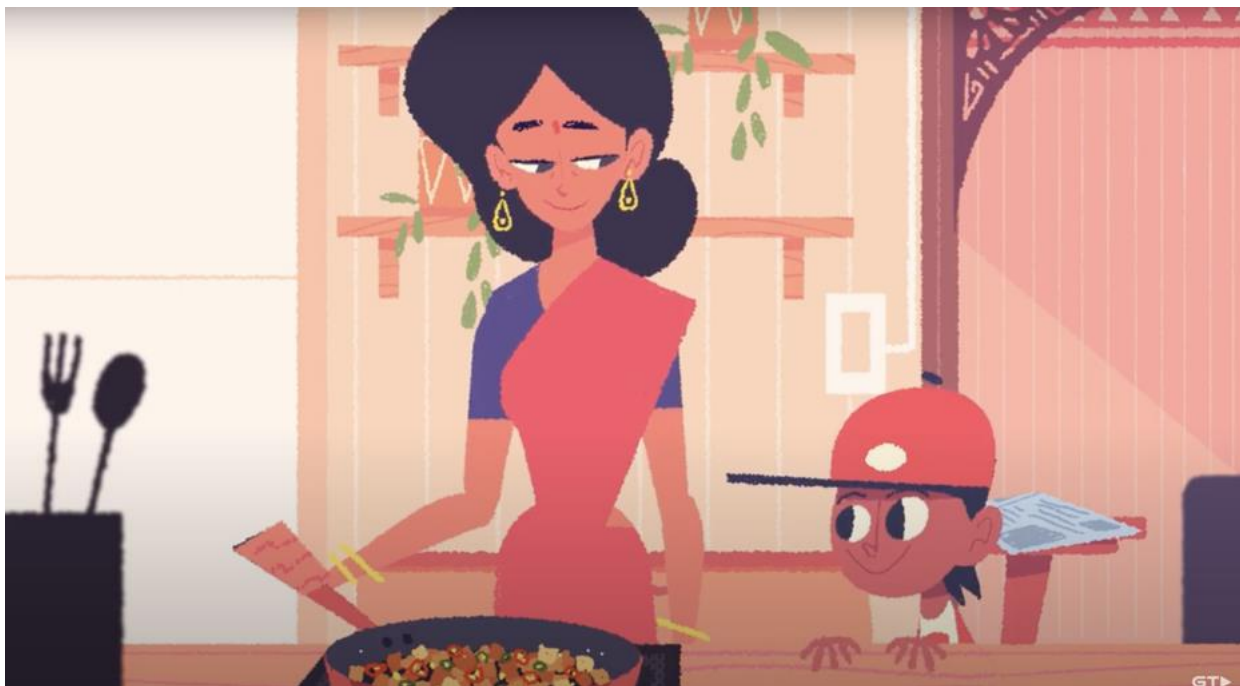


Рис. В.3.10 Кат-сцени з новели «Venba»