

УДК 002.5:7.05:398(100)"20"

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.28>**Лихолат Олена Віталіївна,**

кандидат педагогічних наук,

доцент, доцент кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0000-0002-7819-0903

o.lykholat@kubg.edu.ua

Здор Оксана Григорівна,

старший викладач кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0000-0001-9914-5506

o.zdor@kubg.edu.ua

Безпала Марія Анатоліївна,

студентка кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

mabezpala.im21@kubg.edu.ua

ІЛЮСТРОВАНА ЕНЦИКЛОПЕДІЯ ЯК ФОРМА ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ЗНАНЬ: НА ПРИКЛАДІ МІФОЛОГІЧНОГО ОБРАЗУ ДРАКОНА

У статті досліджено ілюстровану енциклопедію як ефективну форму візуалізації знань у сучасному книжковому дизайні та культурній комунікації. Розкрито роль візуалізації як когнітивно-комунікативного інструменту, що забезпечує структурування, інтерпретацію та спрощення складної інформації для кращого засвоєння різними цільовими аудиторіями. Дослідження ґрунтується на міждисциплінарному підході, що поєднує графічний дизайн, видавничу справу, візуалізацію інформації, культурологію, мистецтвознавство. Особливу увагу приділено ілюстрації як ключовому елементу книжкового видання, що виконує не лише естетичну, а й пізнавальну, навігаційну та емоційну функції. Визначено головні принципи формування візуального ряду: ієрархічність подання даних, узгодженість тексту й графіки та орієнтація на особливості сприйняття. Була розроблена концептуальна рамка дизайну енциклопедичного видання. Практична частина роботи представлена авторським проектом – енциклопедією «Дракони». На прикладі міфологічного образу дракона як універсального культурного символу продемонстровано можливість візуальної інтерпретації складних смислових структур. Показано, що графічне відтворення цього образу сприяє формуванню міжкультурного діалогу, розкриває багатозначність культурних наративів і забезпечує адаптацію міфологічного матеріалу до сучасного інформаційного середовища. Проаналізовано комплексний підхід до поєднання авторських ілюстрацій, типографії та адаптивної системи верстки, що відповідає викликам цифрової трансформації та очікуванням молодіжної аудиторії. Доведено, що поєднання наукової достовірності з художньою виразністю забезпечує високу інформативність та емоційне залучення читача. Визначено, що перспективним напрямом розвитку жанру є інтеграція традиційних і цифрових форматів, орієнтованих на інтерактивність. Стаття формує методологічні засади проектування ілюстрованих видань як складника візуальної культури XXI століття і буде корисною для дизайнерів, видавців та дослідників культури.

Ключові слова: ілюстрована енциклопедія, візуалізація знань, книжковий дизайн, дракони, міфологічний образ, графічна ілюстрація, візуальна комунікація.

Lykholat Olena, Zdor Oksana, Bezpala Mariia. ILLUSTRATED ENCYCLOPEDIA AS A FORM OF KNOWLEDGE VISUALIZATION: THE CASE OF THE MYTHOLOGICAL IMAGE OF THE DRAGON

The article examines the illustrated encyclopedia as an effective form of knowledge visualization in contemporary book design and cultural communication. It reveals the role of visualization as a cognitive-communicative tool that ensures the structuring, interpretation, and simplification of complex information for better comprehension by various target audiences. The research is based on an interdisciplinary approach combining graphic design, publishing, information visualization, cultural studies, and art history. Special attention is paid to illustration as a key element of the book publication, performing not only aesthetic but also cognitive, navigational, and emotional functions. The study defines the main principles of forming a visual sequence: hierarchical data presentation,

consistency between text and graphics, and orientation toward the audience's perception patterns. A conceptual design framework for an encyclopedic publication was developed. The practical part of the work is represented by the author's project — the encyclopedia "Dragons." Using the mythological image of the dragon as a universal cultural symbol, the study demonstrates the possibilities of visual interpretation of complex semantic structures. It is shown that the graphic reproduction of this image facilitates intercultural dialogue, reveals the ambiguity of cultural narratives, and ensures the adaptation of mythological material to the modern information environment. A comprehensive approach to combining original illustrations, typography, and an adaptive layout system that meets the challenges of digital transformation and the expectations of a young audience is analyzed. The study proves that the combination of scientific accuracy and artistic expressiveness ensures high informativeness and emotional engagement of the reader. It is determined that a promising direction for the genre's development is the integration of traditional and digital formats focused on interactivity. The article formulates the methodological foundations for designing illustrated publications as a component of 21st-century visual culture and will be useful for designers, publishers, and cultural researchers.

Key words: *illustrated encyclopedia, knowledge visualization, book design, dragons, mythological image, graphic illustration, visual communication.*

Вступ. У сучасному інформаційному просторі візуалізація знань розглядається не лише як засіб наочності, а як важлива стратегія організації пізнавальної діяльності людини, що сприяє оптимізації її когнітивного навантаження, формуванню цілісних систем знань й впорядкуванню складних смислових структур у процесі їх передачі [1; 2; 3; 4]. Особливої актуальності це набуває у сфері науково-популярних та освітніх книжкових видань, де ефективно подання інформації є ключовою умовою її організації, збереження, просування, сприйняття та засвоєння [1; 2; 5; 6].

Візуальна комунікація дедалі більше визначає динаміку сучасного культурного простору, вона розглядається як важливий компонент сучасної культурної освіти та книжкового дизайну, що забезпечує залучення молодіжної аудиторії та сприяє глибшому осмисленню культурного контексту [7; 8; 9; 10; 11]. В цьому процесі книга постає не лише як носій текстової інформації, але і як потужний і культурний артефакт [12; 13; 14; 15; 16], і ключове місце в цьому процесі посідає ілюстрована енциклопедія як інструмент структурування, систематизації та передачі знань [17; 18]. Візуальна складова цього типу видань (ілюстрації, інфографіка) виступає рівноправним із текстом чинником у передачі знань. Відповідно, зростає роль графічного дизайну у формуванні енциклопедичних нарративів, що здатні зацікавити не лише наукову спільноту, а й широкі верстви читачів. Аналіз ілюстрованої енциклопедії як

інноваційної форми візуалізації знань дозволяє виявити ключові тенденції у книжковій графіці, формуванні читацького досвіду та конструюванні візуально-інформаційного простору у сфері популяризації культури.

Міфологічний образ дракона – один із найпоширеніших символів у світовій культурі – уособлює культурну пам'ять, архетипи та символічну мову різних народів [19; 20]. Його зображення в енциклопедичних виданнях є прикладом графічного синтезу знань, де образ стає носієм ідей, емоцій і міжкультурного діалогу [21; 22]. Ілюстрована енциклопедія, присвячена драконам, здатна розкривати не лише багатство міфологічних традицій, а й показувати те, як через художню стилізацію можна ефективно подати різноманіття культур світу у доступній формі.

Метою даної статті є дослідження ілюстрованої енциклопедії як специфічної форми візуалізації знань у сучасному книжковому дизайні та культурній комунікації, а також виявлення особливостей і принципів графічної інтерпретації міфологічного образу дракона як засобу передачі інформації про ціннісно-світоглядну систему, формування міжкультурного діалогу та підвищення ефективності сприйняття складного змісту різними цільовими аудиторіями. Робота спрямована на виявлення закономірностей побудови візуального ряду в науково-популярних виданнях, визначення ролі ілюстрації у формуванні когнітивної наочності та аналіз дизайнерських стратегій, що забезпечують інтерактивність та

емоційну залученість читача до вивчення міфологічної спадщини.

Матеріали та методи. Питання візуалізації знань та ролі ілюстрації в системі комунікації є об'єктом прискіпливої уваги сучасних теоретиків та практиків дизайну. Фундаментальні принципи візуалізації інформації сформульовані у працях Едварда Тафті [1], де простежується концептуальний поділ візуальних репрезентацій зображення числових даних (pictures of numbers), об'єктів (pictures of nouns) та процесів (pictures of verbs), що підкреслює здатність графіки не лише відобразити дані, а й моделювати динаміку, механізми та причинно-наслідкові зв'язки. У свою чергу, М. Епплер (Martin J. Eppler) та Р. Буркхард (Remo A. Burkhard) [2] диференціювали візуалізацію знань від візуалізації інформації, визначивши першу як використання графічних засобів для конструювання та передачі складних інсайтів, досвіду та прогнозів. Вони підкреслюють, що візуалізація знань фокусується на створенні нових знань у групах через ескізи, схеми та візуальні метафори. У своєму дослідженні Л. Е. Мнгуні (Lindelani E. Mnguni) [7] доводить, що трансформація інформації у візуальні форми активує природний когнітивний потенціал зору, що дозволяє ефективно виявляти структурні зв'язки та точніше інтерпретувати складні смисли. Порівняно з текстом, візуалізація забезпечує значно вищу концентрацію уваги, пришвидшує сприйняття та запам'ятовування завдяки кодуванню інформації у лаконічні образи, знаки та символи. Ключовими перевагами такого підходу є інтуїтивність, доступність та висока швидкість опрацювання даних аудиторією [8, с. 32–43]. Водночас продуманий дизайн візуалізованих даних не лише оптимізує процеси аналізу та систематизації знань, а й сприяє формуванню стійкого емоційного зв'язку та підвищенню рівня довіри споживачів інформації [8; 10]. При цьому якісна візуалізація реалізує комплекс взаємопов'язаних функцій: когнітивну, інформаційну, комунікативну, естетичну, ілюстративну та розважальну [3].

Ще у 1964 р. Рональд Барт (Roland Barthes) у своїй фундаментальній праці

«Риторика зображення» (Rhétorique de l'image) [10] заклав методичні основи аналізу зображення як складної знакової системи, стверджуючи, що зображення не лише передає інформацію, але й формує багатоврівневу структуру значень, яку можна розкласти на окремі повідомлення. Ключовим внеском Р. Барта є виокремлення трьох типів повідомлень у зображенні: лінгвістичного, іконічного кодованого (конотативного) та іконічного некодованого (денотативного). Лінгвістичне повідомлення виконує функції «якоря» (анкерування) та «реле», спрямовуючи інтерпретацію глядача і обмежуючи полісемію зображення. Іконічне кодоване повідомлення (конотація) розкриває культурні, соціальні та ідеологічні смисли, закладені у зображенні. Іконічне некодоване повідомлення (денотація) є своєрідним «чистим» зображенням, що базується на впізнаванні об'єктів без культурних нашарувань. Візуальні елементи виступають як риторичні фігури, що формують переконливість повідомлення. Таким чином, зображення постає не як нейтральне відображення реальності, а як сконструйований дискурс, підпорядкований законам риторики та ідеології, а текст не просто доповнює зображення, а активно регулює його смислове поле.

Ілюстрована енциклопедія як вид книговидання поєднує в собі інформативність, естетичну виразність та пізнавальну привабливість [18; 19; 20]. Питання візуалізації знань у контексті книжкової культури, зокрема в науково-популярних та енциклопедичних виданнях, активно досліджується у сучасній гуманітаристиці та дизайні. Особлива увага приділяється ролі ілюстрації як засобу не лише естетичного доповнення дизайну книги, а й когнітивного інструменту, що формує доступний, наочний і емоційно насичений простір для сприйняття інформації [12; 13]. Енциклопедія стає специфічним артефактом культури, що поєднує в собі академічну достовірність та художню виразність [19]. Вона синтезує наукову інформацію, візуальну навігацію та художні засоби, зокрема різностильову ілюстрацію, що забезпечує ефективну

передачу складних знань і робить її однією з найбільш результативних форм популяризації складного матеріалу для різновікової читацької аудиторії [18]. Бо ілюстрована енциклопедія має багато основ для множинного читання, коли одне й те саме зображення може інтерпретуватися по-різному залежно від «лексикону» індивіда, на чому акцентував увагу Р. Барт [10]. Саме це підкреслює активну роль реципієнта у процесі декодування візуального повідомлення, закладеного в ілюстрованій енциклопедії.

Особливого значення ілюстрована енциклопедія набуває у контексті дослідження міфологічних образів, зокрема фігури дракона – одного з найдавніших і водночас найуніверсальніших символів світової культури. Міфологічний образ дракона – це один з найпоширеніших символів у світовій культурі. Він уособлює культурну пам'ять, архетипи та символічну мову різних народів [21; 22]. Упродовж століть цей образ трансформувалася від релігійно-магічного знака до художньої метафори, зберігаючи здатність втілювати культурні нарративи та світоглядні уявлення народів. Зображення дракона в енциклопедичних виданнях є прикладом графічного синтезу знань, де образ стає носієм ідей, емоцій і міжкультурного діалогу. Для сучасного читача ілюстративна інтерпретація таких образів відіграє вирішальну роль, оскільки саме візуальний компонент створює міст між архаїчними смислами та сучасними формами знання, долає культурні бар'єри [15; 16; 18]. Візуалізація міфологічного матеріалу дозволяє не лише пояснювати складні сюжети, а й залучати молодіжну аудиторію, створювати емоційний зв'язок і формувати міжкультурну комунікацію. Ілюстрована енциклопедія, присвячена драконам, розкриває не лише багатство міфологічних традицій, а й показує, як через художню стилізацію можна ефективно подати культурний матеріал у доступній формі.

Сучасний книжковий дизайн, що функціонує на межі мистецтва, інформаційних технологій і когнітивних практик [14; 15; 16; 17], є важливою платформою для переосмислення енциклопедичної традиції. Розгляд

ілюстрованої енциклопедії як форми візуалізації знань дає можливість переосмислити роль книжкової графіки в епоху цифрових нарративів, де традиційне друковане видання змушене шукати нові шляхи взаємодії з аудиторією через поглиблення інтерактивності та візуальної насиченості. Адже у книжковому дизайні та візуальній комунікації ілюстрована енциклопедія стає центральним форматом, який поєднує пізнавальну, культурну й естетичну функції. Попит на мультимодальні, візуально багаті й емоційно насичені нарративи особливо високий серед молодих читачів – представників поколінь Z і Альфа, що зростають у візуально насиченому цифровому середовищі [10; 18]. Саме через дизайн ілюстрована енциклопедія здатна реалізувати свою освітню та культурну місію. І це може відбуватися за допомогою композиції, типографії, кольору, стилізації та структури подання тексту й ілюстрацій. Саме такими важелями енциклопедія здатна моделювати спосіб сприйняття знань. Тож візуалізація знань у енциклопедичних виданнях потребує не лише художньої майстерності, а й глибокого культурологічного підходу, що дозволяє адаптувати будь-який контент до особливостей сприйняття сучасного читача. Саме тому у добу цифрових трансформацій та мультимедійних форматів ілюстрація, в тому числі і енциклопедична, не зникає, а навпаки – набуває нової актуальності, адаптуючись до потреб інтерактивного споживання та зберігаючи свою культурну, пізнавальну й естетичну функції на будь-яких носіях [23].

Методологічною основою дослідження є міждисциплінарний підхід, який поєднує методи культурологічного, візуального, комунікативного та дизайнерського аналізу. Основну увагу приділено графічному аналізу візуального ряду авторської ілюстрованої енциклопедії, що базується на поєднанні стилістичних, композиційних, семіотичних та функціональних характеристик образів драконів. Вивчено способи репрезентації міфологічного образу дракона в контексті культурної спадщини різних регіонів – від Східної Азії до Європи.

У дослідженні використано: – контент-аналіз структур дизайнерських рішень у сучасних ілюстрованих енциклопедичних виданнях, орієнтованих на молодіжну аудиторію, з фокусом на представлення дракона, з метою виявлення основних форм візуалізації складної інформації; – іконографічний аналіз графічних артефактів – для вивчення смислового наповнення графічних символів і стилістичних трансформацій образу дракона у різних культурних традиціях; – порівняльний аналіз – для зіставлення еволюції ілюстрацій у енциклопедіях різних періодів – від середньовіччя до сучасності (друковані та цифрові сучасні дизайнерські кейси); – кейс-аналіз обраних сучасних енциклопедій, присвячених міфології, як прикладів ефективної візуально-культурної комунікації. Особливу увагу приділено читачеві як активному учаснику процесу візуального пізнання, з урахуванням вікових та культурних особливостей сприйняття інформації у візуальній формі, з акцентом на емоційне занурення та когнітивне засвоєння. Це дозволяє простежити, як через художню стилізацію й ілюстрацію складний енциклопедичний матеріал перетворюється на доступний візуальний наратив, спрямований на популяризацію знань серед широкої аудиторії.

Результати. У сучасному науковому дискурсі візуалізація знань постає як складний когнітивно-комунікативний процес, що виходить далеко за межі традиційної ілюстративності. Вона функціонує не лише як засіб репрезентації інформації, а як інструмент її структурування, інтерпретації та осмислення. Як засвідчують дослідження у сфері візуальної комунікації та медіа, візуальні образи виконують ключову функцію редуції складності світу, допомагаючи людині орієнтуватися в інформаційних потоках та формувати уявлення про реальність [24]. Саме ця здатність до спрощення і водночас смислового насичення визначає провідну роль візуалізації у сучасному дизайні.

Одним із центральних понять у теорії візуалізації є «візуальна грамати́ка», яка дозволяє зберігати точність наукової інформації навіть при репрезентації гіпотетичних або

фантазійних об'єктів. Використання візуальної мови дозволяє зробити складну логіку та структуру дослідження «зрозумілою та пам'ятною», трансформуючи академічні досягнення з читабельного тексту у візуальне комунікаційне медіа. Це особливо важливо для науково-популярного книжкового видання, де візуальний наратив допомагає закріпити знання через історію, зашифровану ілюстратором та розшифровану глядачем.

У контексті ілюстрованої енциклопедії візуалізація знань набуває особливого значення, адже виступає своєрідним інтерфейсом між індивідом і культурною пам'яттю. Візуальні образи в такому виданні не лише супроводжують текст, а й забезпечують первинне кодування інформації, активізуючи когнітивні та емоційні механізми сприйняття. Дослідження доводять, що зображення швидше і краще сприймаються, часто мають сильніший вплив на пам'ять, увагу та поведінкові реакції, ніж вербальні повідомлення, що пояснюється ефектом «переваги зображення» [1; 24]. У цьому сенсі ілюстрація стає не допоміжним, а визначальним елементом пізнання в процесі спілкування читача з ілюстрованою енциклопедією.

Особливо показовим є застосування візуалізації у репрезентації міфологічних образів, зокрема образу дракона. Як складний символ, що трансформується в різних культурах, дракон вимагає не лише текстового опису, а й візуальної інтерпретації, здатної передати його багатшаровість. Через графічні засоби відбувається матеріалізація абстрактних уявлень, що дозволяє адаптувати складний культурний зміст до сприйняття сучасного читача. Водночас, як зазначається у дослідженнях візуального дискурсу, значення зображення формується не ізольовано, а в контексті культурних кодів і попереднього досвіду реципієнта [2; 23; 24]. Це підкреслює важливість культурної чутливості у процесі створення ілюстрацій.

Для ефективного створення та передачі знань через візуалізацію необхідно враховувати п'ять ключових перспектив, які формують концептуальну рамку дизайну енциклопедичного видання (табл. 1).

Концептуальна рамка дизайну енциклопедичного видання

Перспек- тива	Ключове питання	Опис та застосування в енциклопедії
Тип знання (Content)	Що саме візуалізується?	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Дескриптивне та морфологічне знання</i> (анатомія, фізіологія, морфологія тощо); – <i>Процесуальне знання</i> (досвід, поведінкові моделі, ембріологія, життєві цикли, сценарії); – <i>Концептуальне та символічне значення</i> (міфологічні структури, візуальні метафори, синтетичний образ + емоційний фон); – <i>Географічне та реляційне значення</i> (зв'язки з ареалами проживання, родинні зв'язки між видами, карти, інфографіка, навігація); – <i>Культурно-лінгвістичне</i> (писемність – «драконячий алфавіт», зображення артефактів, «архівні документи»).
Цільова група (Target Group)	Для кого призначена візуалізація?	<p>На основі врахування попередніх знань, очікувань та часових обмежень аудиторії:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Діти молодшого та середнього шкільного віку</i> (8–12 років) потребують високої щільності ілюстрування (не менше 75%) та емоційного залучення (тактильні елементи, інтерактивні вставки, поп ап елементи, конверти з листами, клапани, що створюють ігровий досвід); – <i>Підлітки та молодь</i> (Young-adult, 13–18 років), для яких ілюстрованість може становити близько 30%, ілюстрації мають мати візуальну логіку та деталізацію, акцент на псевдонауковому дискурсі: анатомічні схеми скелета, м'язів, діаграми польоту та лінгвістичні вставки про драконячу мову; – <i>Дорослі поціновувачі та творчі фахівці</i> (художники, письменники) орієнтуються на естетичну цінність видання як артефакту та його корисність як референсу для власної творчості, як предмет для колекціонування; – <i>Освітня та наукова спільнота</i> (вчителі, дослідники дизайну) використовують енциклопедію як інструмент розвитку візуальної грамотності та управління когнітивним навантаженням.
Мотив (Motive)	Навіщо використовувати візуалізацію?	<p>Обмін знаннями, навчання, кодування досвіду для майбутніх користувачів:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Пізнавальний мотив</i> – для обміну знаннями та навчання, спрощення засвоєння складних концепцій; – <i>Епістемічний мотив</i> – для конструювання та реконструкції культурних сенсів за допомогою візуальних метафор; – <i>Мнемонічний мотив</i> – для кодування досвіду та збереження пам'яті на основі стійких асоціативних зв'язків з культурною пам'яттю та текстом; – <i>Комунікативний мотив</i> – для залучення уваги та емоційного впливу через естетичне здивування, імерсивний досвід, тактильні зразки, де візуальний ряд не просто супроводжує текст, а стає самостійним джерелом нового чуттєвого досвіду; – <i>Аксіологічний мотив</i> – для формування позитивного ставлення до етичних норм, естетичних цінностей, трансляції певних ідеологій (наприклад, поваги до природи чи міжкультурного діалогу).
Ситуація (Situation)	Де і як відбувається взаємодія?	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Фізична та тактильна взаємодія</i> у фізичному просторі через безпосередній контакт із матеріальним об'єктом (книгою), що стимулює сенсорне сприйняття; – <i>Когнітивно-ігрова ситуація</i> (навчання через гру), при якій взаємодія базується на активному розв'язанні інтелектуальних завдань, що інтегровані у візуальний ряд; – <i>Цифрова та інтерактивна взаємодія</i> (віртуальне середовище), де візуалізація знань підкріплюється мультимедійними елементами; – <i>Освітня та групова ситуація</i> (колективне знання), при якій ілюстрація використовується для стимулювання дискусії, обміну інсайтами та спільного конструювання знань у групах.
Формат (Format)	Який графічний засіб обрано?	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Естетико-стилістичні засоби</i> (художній образ), з використанням класичних технік (акварель, детальні лінійні малюнки) у поєднанні зі стилізацією під артефакт; – <i>Аналітичні та концептуальні формати</i> (структурування знань), з використанням схем, класифікаційних таблиць, діаграм та концептуальних карт для візуалізації невидимих або складних зв'язків; – <i>Візуальні метафори та сторітелінг</i>, де графічні образи передають приховані знання через асоціації, наприклад, для пояснення філософського значення драконів у різних культурах; – <i>Цифрові та мультимодальні формати</i>, якими є сучасні методи візуалізації, що поєднують текст (іноді структурований), статичне зображення, інтерактивні елементи та динаміку. – <i>Novelties</i> у вигляді матеріальних або механічних елементів (клапани, конверти, печатки, які необхідно зламати, зразки «шкіри», «луски» тощо), що перетворюють книгу на мультимедійний фізичний інтерактивний об'єкт.

Застосування цієї моделі до ілюстрованої енциклопедії дозволяє перетворити її з пасивного носія інформації на динамічне когнітивне середовище. Наприклад, використання візуальних метафор дозволяє читачеві глибше осягнути природу міфологічного образу, де видима частина (зовнішній вигляд дракона) базується на величезному пласті прихованих значень (культурних страхів, вірувань). Візуалізація знань також фокусується на створенні «візуальних підписів», які підвищують видимість та відстежуваність дослідницької роботи [2].

Візуалізація у форматі енциклопедії також виконує функцію навігації в знаннях, структуруючи матеріал через композицію, колір, типографію та ілюстративні акценти. Вона сприяє формуванню ієрархії інформації та полегшує її засвоєння, що особливо важливо для молодіжної аудиторії, яка тяжіє до швидкого, фрагментарного сприйняття контенту. Водночас поєднання тексту і зображення створює мультимодальний простір, у якому значення формується через взаємодію різних каналів комунікації. Дослідження показують, що така взаємодія може як підсилювати розуміння, так і ускладнювати його залежно від узгодженості візуального та вербального наповнення [24].

Таким чином, ілюстрована енциклопедія постає як ефективна модель візуалізації знань, у якій поєднуються когнітивні, емоційні та культурні аспекти комунікації. Вона не лише транслює інформацію, а й формує способи її сприйняття, інтерпретації та запам'ятовування. Візуальні образи, зокрема образ дракона, виступають засобом перекладу складних культурних наративів у доступну форму, сприяючи міжкультурному діалогу та актуалізації міфологічної спадщини у сучасному контексті. У цьому вимірі візуалізація знань стає не просто дизайнерським прийомом, а ключовим механізмом організації сучасного інформаційного простору.

Розвиток ілюстрованої енциклопедії як інструменту візуалізації знань пройшов тривалий шлях. Початково такі видання виникли як доступна альтернатива академічній літературі, розрахована на широке коло читачів.

Класичні універсальні ілюстровані енциклопедії епохи до появи Інтернету пропонували масовому читачеві впорядковані знання з різноманітних сфер у зручному і візуально привабливому форматі, доступній естетичній формі. Завдяки широкому використанню карт, діаграм та чисельних ілюстрацій складні наукові й культурні питання ставали зрозумілішими. Свого часу ці видання суттєво визначили вектор розвитку ілюстрованої книги, а сьогодні вони мають особливу цінність як класичний приклад доцифрованої енциклопедичної традиції.

Важливий етап трансформації відбувся у другій половині 1990-х років завдяки британському видавництву Dorling Kindersley (DK). Вони розробили особливий тип дитячої візуальної енциклопедії, де наукова точність поєднувалася з насиченим дизайном. Характерними рисами стилю DK стали: а) поєднання енциклопедичної точності із дизайном, використання реалістичних ілюстрацій (фотографій, інфографіки, карт, діаграм); б) широке тематичне охоплення – від історії, мистецтва до природничих наук; в) домінування візуального ряду над текстом, що заклало традицію подання інформації через зображення з коротким текстовим коментарем-поясненням. Завдяки такій візуально привабливій формі подання енциклопедичної інформації складні поняття стають зрозумілими для цільової аудиторії, що дозволяє не лише підтримувати постійний інтерес читача, а й забезпечувати розуміння і ефективне засвоєння енциклопедичної інформації.

Окрему нішу займають псевдонаукові енциклопедії, які майстерно поєднують візуальну мову, традиційну для наукової енциклопедії, імітують академічний стиль, наукову теорію, термінологію, методи та дослідження для опису фентезійного вмісту. Особливим культурним явищем в історії книговидавництва є енциклопедії про вигадані світи. Унікальним прикладом у цьому контексті є «Кодекс Серафіні» (Codex Seraphinianus) Луїджі Серафіні, яка була видана ще у 1981 році [27]. Це майже культова концептуальна робота, що описує вигаданий світ неіснуючою мовою, записаною вигаданою

абеткою-криптограмами з імітацією наукової логіки у структурі та поданні матеріалів. Ця книга сприймається водночас як масштабна мистецька пам'ятка та інтелектуальна провокація.

Енциклопедія як форма організації знань має давню історію, що сягає середньовічних манускриптів, в яких текст і образ були нероздільними [19]. Ілюстрована енциклопедія не просто супроводжує текст зображеннями, вона виступає системою візуального мислення, здатною транслювати складні культурні й когнітивні структури. У цифрову епоху, коли візуальні медіа домінують у культурній комунікації, роль графічної мови в енциклопедіях суттєво зростає, відкриваючи нові можливості для передачі знань і міжкультурного діалогу. Тип візуалізації (реалістична чи стилізована), різноманітна ілюстрація, наявність різного виду інфографіки (науково-технічна, карти, схеми, архітектурні плани), наявність імерсивних (вкладки, фактурні елементи) та інтерактивних (поп ап) складових розкриває все різноманіття і багатошаровість інформації вміщеної в енциклопедичне видання.

Своєю чергою, тематичні ілюстровані енциклопедії зосереджені на конкретній галузі знань, кожна на своїй. В такому типі видань домінує візуальний компонент, він стає головним носієм сенсу: 1) ілюстрація бере на себе функцію основного змісту;

2) активно залучається інфографіка як спосіб ефективного структурування та візуалізації великих масивів даних; 3) значну роль відіграє типографія як самостійний інструмент структурування та організації простору видання.

Проведений аналіз дозволив визначити ілюстровану енциклопедію як ефективну форму візуалізації знань, що інтегрує інформаційні, естетичні та культурні складові у єдину комунікативну систему. Дослідження сучасного українського книжкового ринку засвідчило зростання попиту на ілюстровані видання, зокрема у сегменті дитячої та молодіжної літератури, що орієнтована на поєднання пізнавального контенту з візуальною привабливістю. У цьому контексті тематика міфологічних істот, зокрема драконів, демонструє високий рівень актуальності та здатність формувати стійкий інтерес аудиторії.

Аналіз конкурентних видань показав, що сучасні енциклопедичні продукти тяжіють до гібридних форматів, у яких поєднуються риси художнього альбому, довідника та наративного видання (рис. 1 та рис. 2). У книзі Енді Шеперда «Найкрутіший довідник з вирощування драконів. Книга 6» [25] авторка ілюстрацій Сара Огілві (Sarah Ogilvie) застосовує стиль вільного мальованого скетчу, створюючи компактні, але водночас деталізовані монохромні зображення (рис. 1). Ці ілюстрації органічно інтегруються



Рис. 1. Обкладинка та розгортки енциклопедії Шеперд Е. Найкрутіший довідник з вирощування драконів. Книга 6. Видавництво Старого Лева, 2024 р. Ілюстрації Сари Огілві

Джерело [25]

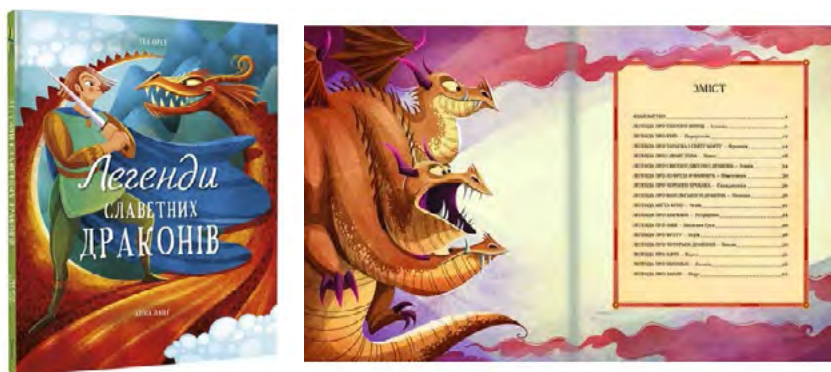


Рис. 2. Обкладинка та розгорт книги про драконів Орсі Т. Легенди славетних драконів. Видавництво #книголав, 2022 р. Ілюстрації Анни Ланг

Джерело [26]

в сюжет, підсилюючи його емоційне наповнення. Вони вирізняються гумором, динамікою та виразністю характерів, а самі образи драконів подані не як загрозливі істоти, а як доброзичливі, кумедні й привабливі персонажі, що відповідає віковій категорії читачів. Таке дизайн-оформлення і подача ілюстрацій значно розширюють коло потенційних читачів від підлітків до дорослих.

Інша книга Теї Орсі «Легенди славетних драконів» [26] є яскравим прикладом сучасного ілюстрованого видання для дітей молодшого та середнього віку. Художниця Анна Ланг (Anna Lang) у своєму творчому проєкті демонструє високий рівень роботи з кольором, використовуючи насичену палітру для відображення культурної специфіки (рис. 2). Її ілюстрації вирізняються глибиною зображення, м'якістю контурів і уважністю до деталей. Особливий акцент зроблено на формі драконів, декоративних елементах, їхньому походженні, а також на костюмах персонажів, що разом створює цілісний і візуально переконливий образ.

Обидві книги демонструють не лише високий рівень естетичної виразності, а й прагнення до формування міжкультурного контексту, у межах якого образ дракона постає в різноманітних міфологічних інтерпретаціях. Такий підхід створює підґрунтя для розвитку енциклопедичних видань нового покоління – інформативних, емоційно насичених і культурно значущих.

Водночас аналіз показує подвійний ефект подібних проєктів: з одного боку, вони забезпечують сильне емоційне залучення читача завдяки яскравим ілюстраціям, динамічній композиції та стилізованим образам, а з іншого – виявляють проблему недостатньої глибини наукового опрацювання матеріалу. Це підтверджує необхідність створення збалансованих енциклопедичних видань, у яких візуальна складова не лише доповнює, а структурно підтримує зміст, забезпечуючи його логічність, доступність і достовірність.

Результати дослідження цільової аудиторії засвідчили, що основними споживачами ілюстрованих енциклопедій є молодь віком 12–25 років, для якої фентезі-культура виступає важливим елементом самоідентифікації. Для цієї групи вирішальними є не тільки інформативність, а й емоційна виразність, оригінальність візуального стилю та можливість інтерактивної взаємодії, зокрема через цифрові платформи. Водночас батьки й педагоги розглядають такі видання як ефективний освітній інструмент, що сприяє розвитку читачьких компетентностей і культурної обізнаності, тоді як досвідчені читачі сприймають їх як естетично цінний і колекційний продукт. Це зумовлює потребу у багаторівневому проєктуванні змісту та дизайну, орієнтованому на різні моделі сприйняття та читачької практики.

Практична реалізація ілюстрованої енциклопедії засвідчила, що ефективність

візуалізації знань значною мірою залежить від узгодженості всіх елементів дизайну: ілюстрації, типографії, композиції розворотів та кольорової гами [28]. Процес роботи над проектом має типовий алгоритм дій: від визначення концепції, через пошук ідей та референсів, первинних лінійних ескізів ілюстрацій до готового продукту у вигляді оригінал-макета. Було розглянуто кілька контрастних варіантів, від яскравих дитячих ілюстрованих видань до більш збалансованого класичного укладання енциклопедій. У результаті аналізу цільової аудиторії, переваг та недоліків того чи іншого стилю, було обрано варіант дитячої яскравої деталізованої ілюстрації. Вибір стилю детальної кольорової ілюстрації дозволив створити образи драконів, що відповідають їхнім міфологічним характеристикам і водночас є привабливими для сучасного читача.

Після створення первинних нотаток і швидких замальовок розпочалася детальна робота над початковими ескізами розворотів (рис. 3), а також опрацюванням образів персонажів і їхніх характерних рис. Паралельно здійснювався збір, аналіз і упорядкування матеріалів для текстового наповнення. Така синхронна робота забезпечила відповідність ескізних зображень драконів їхнім міфологічним описам і легендам про походження. Після остаточного формування візуального

вигляду кожного персонажа їх було інтегровано у структуру розворотів для подальшого вдосконалення. У результаті встановлено, що ілюстрація виконує не лише декоративну роль, а й слугує інструментом візуалізації інформації, інтерпретації та передачі культурного змісту, формуючи уявлення про походження, характер і символіку міфологічного образу.

Робота над обкладинкою (рис. 4) потребувала глибокого та уважного опрацювання, унаслідок чого початкові варіанти суттєво відрізнялися від фінального рішення. Зокрема, концепція з пейзажем виявилася менш інформативною щодо змісту книги, ніж обраний підсумковий варіант – динамічне, насичене деталями зображення класичного вогняно-червоного дракона в небі, яке краще передає сюжет і настрій видання, і відповідно, ефективніше виконує рекламну функцію обкладинки. Форзац і титульний аркуш виступають виразним візуальним акцентом на початку книги. Щоб уникнути перевантаження композиції, ілюстрації тут містять мінімум текстур і виконані у силуетній манері, з акцентом на різноманітні кольорової палітри та форм драконів. Шрифтове оформлення титула частково перегукується з дизайном обкладинки.

Важливе місце у структурі видання посідає типографія, яка формує чітку ієрархію

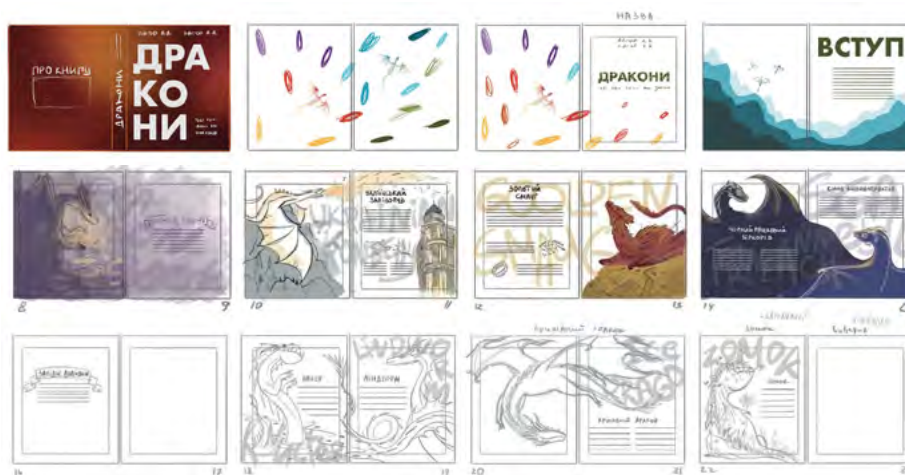


Рис. 3. Початкові ескізи ілюстрованої енциклопедії «Дракони».
2025 р. Марія Безпала

Джерело: Кваліфікаційна робота

інформації та забезпечує зручність читання. Як основний використано шрифт Дмитра Растворцева UAF Memory, який продовжує традиції українського брендування UAF Sans, а його пластика ґрунтується на елементах монументальних написів. Білий колір і масивність шрифтових форм створюють

виразний контраст із темним ілюстративним фоном. Як допоміжний використано імітаційний рукописний шрифт Verveine, розроблений дизайнеркою Luce Avérous у співпраці зі студією Dalton Maag у 2009 році. Поєднання різних гарнітур для заголовків, акциденції нижчої ієрархії і основного тексту дозволяє



Рис. 4. Обкладинка, форзац і титульний аркуш ілюстрованої енциклопедії «Драconi». 2025 р. Марія Безпала

Джерело: Кваліфікаційна робота



Рис. 5. Титульні розгорти ілюстрованої енциклопедії «Драconi». 2025 р. Марія Безпала

Джерело: Кваліфікаційна робота



Рис. 6. Типові розгорти ілюстрованої енциклопедії «Драconi»:
а – Чорний Ранковий Зіркоріз та Синій Кинжалохвіст; **б** – Смауг; **в** – Український Залізопуз; **г** – Крижаний Дракон; **д** – Зомок; **е** – Накерн та Ліндворм; **ж** – Імугі.
 2025 р. Марія Безпала

Джерело: Кваліфікаційна робота

чітко структурувати зміст і формує візуальний ритм сторінок. Для простих інформаційних блоків використано шрифт New Baskerville, що є сучасною версією класичного шрифту Baskerville. У комплексі з продуманою версткою це забезпечує гармонійний баланс між текстом і зображеннями в макеті, що є важливою умовою ефективного сприйняття енциклопедичної інформації.

Шмуцтитульні розвороти розділів побудовані за єдиною композиційною схемою, де провідну роль відіграють великі узагальнені ілюстрації, що задають тематику кожного розділу (рис. 5). Перший розгорт через образ дракона, який читає книги, символічно апелює до читача та фентезійної культури, підкреслюючи атмосферу пізнання й магії. Другий розділ, присвячений західним драконам, візуально спирається на середньовічну символіку – руїни замку та сюжет появи дракона, що відсилає до традиційного уявлення про боротьбу добра і зла. Натомість розділ про східних драконів вирізняється контрастною, деталізованою ілюстрацією з використанням нефритових і червоних кольорів, що передають складність і багатозначність цього образу в східній культурі. Текстові блоки у всіх розворотах мають чітку ієрархію з акцентом на назві розділу та короткій анотації, що забезпечує цілісність і зрозумілість подачі матеріалу.

Типові розвороти енциклопедії вирізняються різноманітністю та індивідуальністю візуальних рішень, що відповідають сюжетним і характеристичним особливостям кожного образу (рис. 6). Зокрема, розгорт із драконами з твору Ребекки Яррос передає їхню силу й підступність через темну, масивну стилістику (рис. 6,а), тоді як зображення Смога акцентує на його жадобі до золота (рис. 6,б). Сторінка, присвячена Українському Залізопузу, поєднує сюжетні елементи з біографічними деталями персонажа (рис. 6,в). Розвороти західної міфології відзначаються яскравістю та емоційною насиченістю: Крижаний дракон створює атмосферу холоду й ізоляції (рис. 6,г), тоді як образ Зомока занурює у теплий природний простір зі світлячками та метеликами (рис. 6,д). Візуалізації

Накерна та Ліндворма передають їх середовище існування через кольорову символіку, підкреслюючи небезпеку та прихованість (рис. 6,е). Натомість японський дракон Імугі зображений у традиційній іконографії мудреця з характерною перлиною, що відображає його культурне значення (рис. 6,ж).

Аналіз візуального відтворення міфологічного образу дракона дозволив виявити його багатозначність і культурну варіативність. У різних розділах енциклопедії дракон постає як символ небезпеки, мудрості, сили або природної стихії, що відображається через зміну кольорових рішень, композиції та стилістики ілюстрацій. Таке різноманіття візуальних інтерпретацій сприяє формуванню міжкультурного діалогу та розширює уявлення читача про світову міфологію.

Висновки. Отже, проведене дослідження засвідчує, що ілюстрована енциклопедія є складною багатофункціональною системою візуалізації знань, у якій поєднуються когнітивні, естетичні та комунікативні аспекти і здатна адаптувати складний культурний матеріал до сприйняття різними аудиторіями. Вона виступає не лише засобом передачі інформації, а й інструментом її інтерпретації, структурування та емоційного осмислення, що особливо важливо в умовах сучасного візуально орієнтованого середовища. Аналіз теоретичних підходів і практичних дизайнерських рішень підтвердив, що ефективність енциклопедичного видання визначається узгодженістю візуальних і текстових компонентів, а також урахуванням особливостей цільової аудиторії. Використання міфологічного образу дракона як об'єкта дослідження продемонструвало його високий потенціал як носія культурних смислів і засобу міжкультурної комунікації. Візуальна інтерпретація цього образу дозволяє адаптувати складний матеріал до різних рівнів сприйняття, забезпечуючи як пізнавальну, так і емоційну залученість читача. Водночас встановлено необхідність створення збалансованих енциклопедичних продуктів, у яких візуальна складова не домінує над змістом, а органічно його підтримує і доповнює. Таким чином,

ілюстрована енциклопедія у сучасному книжковому дизайні постає як ефективний інструмент популяризації знань, що сприяє формуванню візуальної культури, розвитку критичного мислення та актуалізації культурної спадщини в умовах цифрової доби.

Література:

1. Tufte E. R. *Envisioning Information*. Cheshire, CT : Graphics Press, 1990. 126 p.
2. Eppler M. J., Burkhard R. A. Visual representations in knowledge management: framework and cases. *Journal of knowledge management*, 2007, Vol. 11, No. 4, pp. 112-122. DOI: <https://doi.org/10.1108/13673270710762756>
3. Кунічева Т. П. Візуалізації знань: місце в навчальному курсі та методичні основи. *Engineering and Educational Technologies*, 2023, 11 (2). С. 46 – 61. DOI: <https://doi.org/10.32782/2307-9770.2023.11.02.04>
4. Каракоз О. О. Візуалізація інформації у сучасному освітньому просторі. *Grail of Science*. Мар. 24, 2023. С. 800–803. DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.17.02.2023.149>
5. Сидоренко А., Дербеньова С. Сучасні тенденції візуалізації тексту в книжковій ілюстрації. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : VII Міжнародна науково-практична конференція. Київ, КНУТД, 04 квітня 2025 р. С. 320-322
6. Мазніченко О., Халімовська А., Клімова Л. Сучасні тенденції книжкової ілюстрації. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : VII Міжнародна науково-практична конференція. Київ, КНУТД, 04 квітня 2025 р. С. 289-291
7. Mnguni L.E. The theoretical cognitive process of visualization for science education. *SpringerPlus*, 2014, Vol. 3. Art. 184. DOI: <https://doi.org/10.1186/2193-1801-3-184>
8. Сучасні технології візуалізації колекцій цифрових освітніх ресурсів : практичний посібник / [авт.-упоряд.: Гуралюк А. Г., Терентьєва Н. О., Пінчук О. П., Ростока М. Л., Вараксіна Н. В., Білоцерківець І. П., Жигалюк А. В. ; наук. ред. Гуралюк А. Г.] ; НАПН України, ДНПБ України ім. В. О. Сухомлинського. Електрон. вид. Київ : ФОП Ямчинський О. В., 2025. 186 с.
9. Гальченко М. С., Борінштейн Ю. Р., Іванова Н. В., Ільїна Г. В. Візуальні метафори в цифровому освітньому середовищі. *Information Technologies and Learning Tools*, 2021, 81 (1), С. 1–14. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v81i1.3846>
10. Barthes R. Rhetoric of the Image. *Communications*, 1964, 4, pp. 40–51. DOI: <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027>
11. Kibar P. N. Infographic creation as an essential skill for highly visual Gen Alpha. *Journal of Visual Literacy*, 2024, Vol. 43, Issue 2, pp. 67–72. DOI: <https://doi.org/10.1080/1051144X.2024.2350847>
12. Величко Н. Тенденції розвитку засобів візуальної комунікації в контексті дизайну книги. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2020. № 3. С. 5–13. DOI: <https://doi.org/10.33625/visnik2020.03.005>
13. Олійник, В. Конструктивні особливості сучасної української друкованої книги. *Вісник КНУКіМ*. Серія «Мистецтвознавство», 2023. № 48. С. 178–184. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.48.2023.282482>
14. Белікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проекту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 4. С. 17–32. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.4.2>
15. Кошка А. Д., Здор О. Г., Лихолат О. В. Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю (на прикладі авторського дизайну до твору Івана Франка). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 3. С. 60–69. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.3.81>
16. Лихолат О. В., Миронова Г. А., Єлисеєва В. В. Сучасні тенденції в дизайні дитячої книги: від класичної ілюстрації до цифрової інтерактивності (на прикладі «Чарівника країни Оз»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5. С. 82–98. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.5.10>
17. Миронова Г.А., Карпов В.В., Романішина В.О., Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. 2025. № 1. С. 102–111. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.14>
18. Mingyue, D., Chiang, W. S. Innovative Illustration Design for the Cultural Content and Emotional Elements of Sichuan Opera Arts for China's Gen Z. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 2024. 24(2), pp. 323–342. DOI: <https://doi.org/10.15294/harmonia.v24i2.12999>
19. Loveland J. *The European Encyclopedia From 1650 to the Twenty-First Century*. Cambridge : Cambridge University Press, Published June 27, 2019. Pp. 202–247. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781108646390.007>
20. Durgumahanthi S. Durgumahanthi, S. Scientific Illustrations: Universal Language and Cross-Cultural Reception. *Mind the Graph Blog*. 2025, 22 May. URL: <https://mindthegraph.com/blog/how-to-incorporate-cross-cultural-context-in-your-visuals/>
21. Khalifa-Gueta, Sh. The Evolution of the Western Dragon. *Athens Journal of Mediterranean Studies*, 2018. Vol. 4, Issue 4, pp. 265–290. URL: <https://www.athensjournals.gr/mediterranean/2018-4-4-1-Khalifa-Gueta.pdf>

22. Khaleghi-Motlagh, Djalal, Russell, James R. & Skjærvø, Prods Oktor. "AŽDAHĀ." *Encyclopaedia Iranica*. Published December 15, 1987. URL: <https://www.iranicaonline.org/articles/azdaha-dragon-various-kinds/>
23. Олійник В. Українська ілюстрація: сучасні інтерпретації класичних форм. *Актуальні питання гуманітарних наук. Мистецтвознавство*, 2022. Вип. 55, том 3. С. 46–51. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/55-3-7>
24. Fahmy Sh., Alkaztmi M. F. Visuality and Visualization. *The International Encyclopedia of Media Effects*. 08 March 2017. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0195>
25. Шеперд Е. Найкрутіший довідник з вирощування драконів. Книга 6. Перекл. з англ. Ольга Ренн. Ілюстрації Сара Огілві. Львів : Видавництво Старого Лева, 2024. 272 с.
26. Орсі Т. Легенди славних драконів / пер. з англ. О. Подоляк ; іл. А. Ланг. Київ : #книголав, 2022. 64 с.
27. Serafini L. Codex Seraphinianus. New York: Abbeville press Publishers. 373 p. URL: https://agencespatiale.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/luigi-serafini_codex_seraphinianus_1978.pdf
28. Безпала М. А. Дизайн ілюстрованої енциклопедії «Дракони»: кваліфікаційна робота : 022.01.01 Графічний дизайн. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/55019/>

References:

1. Tufte E. R. *Envisioning Information*. Cheshire, CT : Graphics Press, 1990. 126 p.
2. Eppler M. J., Burkhard R. A. Visual representations in knowledge management: framework and cases. *Journal of knowledge management*, 2007, Vol. 11, No. 4, pp. 112-122. DOI: <https://doi.org/10.1108/13673270710762756>
3. Kunicheva T. P. Vizualizatsiia znan: mistse v navchalnomu kursi ta metodychni osnovy. [Knowledge visualizations: place in the educational course and methodological foundations]. *Engineering and Educational Technologies*, 2023, 11 (2). S. 46–61. DOI: <https://doi.org/10.32782/2307-9770.2023.11.02.04> (in Ukrainian)
4. Karakoz O. O. Vizualizatsiia informatsii u suchasnomu osvithnomu prostori. *Grail of Science*. [Information visualization in the modern educational space]. Mar. 24, 2023. S. 800–803. DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.17.02.2023.149> (in Ukrainian)
5. Sydorenko A., Derbenova S. Suchasni tendentsii vizualizatsii tekstu v knyzhkovii iliustratsii. [Modern trends in text visualization in book illustration]. *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu. VII Mizhnarodna naukovopraktychna konferentsiia*. Kyiv, KNUTD, 04 kvitnia 2025 r. S. 320–322. (in Ukrainian)
6. Maznichenko O., Khalimovska A., Klimova L. Suchasni tendentsii knyzhkovoi iliustratsii. [Modern trends in book illustration]. *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu. VII Mizhnarodna naukovopraktychna konferentsiia*. Kyiv, KNUTD, 04 kvitnia 2025 r. S. 289–291. (in Ukrainian)
7. Mnguni L.E. The theoretical cognitive process of visualization for science education. SpringerPlus, 2014, Vol. 3. Art. 184. DOI: <https://doi.org/10.1186/2193-1801-3-184>
8. Suchasni tekhnologii vizualizatsii kolektsii tsyfrovoykh osvithnykh resursiv : praktychnyi posibnyk [Modern technologies for visualizing collections of digital educational resources : practical guide] / [avt.-uporiad.: Huraliuk A. H., Terentieva N. O., Pinchuk O. P., Rostoka M. L., Varaksina N. V., Bilotserkivets I. P., Zhyhaliuk A. V.; nauk.red. Huraliuk A. H.]; NAPNUkrainy, DNPPUkrainy im. V.O. Sukhomlynskoho. Elektron. vyd. Kyiv: FOP Yamchynskyi O. V., 2025. 186 s. (in Ukrainian)
9. Halchenko M. S., Borinshtein Yu. R., Ivanova N. V., Ilina H. V. Vizualni metafory v tsyfrovomu osvithnomu seredovyshchi. [Visual metaphors in the digital educational environment]. *Information Technologies and Learning Tools*, 2021, 81 (1), S. 1–14. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v81i1.3846> (in Ukrainian)
10. Barthes R. Rhetoric of the Image. *Communications*, 1964, 4, pp. 40-51. DOI: <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027>
11. Kibar P. N. Infographic creation as an essential skill for highly visual Gen Alpha. *Journal of Visual Literacy*, 2024, Vol. 43, Issue 2, pp. 67–72. DOI: <https://doi.org/10.1080/1051144X.2024.2350847>
12. Velychko N. Tendentsii rozvytku zasobiv vizualnoi komunikatsii v konteksti dyzainu knyhy. [Trends in the development of visual communication tools in the context of book design]. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii dyzainu i mystetstv*. 2020. № 3. S. 5–13. DOI: <https://doi.org/10.33625/visnik2020.03.005> (in Ukrainian)
13. Oliinyk V. Konstruktyvni osoblyvosti suchasnoi ukrainskoi drukovanoi knyhy. [Structural features of the modern Ukrainian printed book]. *Visnyk KNUKiM. Serii «Mystetstvovnavstvo»*, 2023. № 48. S. 178–184. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.48.2023.282482> (in Ukrainian)
14. Bielikova A. V., Zdor O. H., Lykholat O. V. Artbuk yak instrument zberezhenia ta populiaryzatsii lokalnoi kulturnoi spadshchyny (na prykladi proiektu «Proskuriv. Dni i nochi»). [Artbook as a tool for preserving and popularizing local cultural heritage (on the example of the project "Proskuriv. Days and Nights")]. *Ukrainskyi mystetstvovnavchyi dyskurs*. 2025. № 4. S. 17–32. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.4.2> (in Ukrainian)
15. Koshka A. D., Zdor O. H., Lykholat O. V. Iliustrovana knyha v ukrainskomu kulturnomu prostori: mizh tradytsiieiu ta suchasnistiu (na prykladi avtorskoho dyzainu do tvoriv Ivana Franka). [Illustrated books in

Ukrainian cultural space: between tradition and modernity (based on the example of the author's design for Ivan Franko's work)]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*. 2025. № 3. S. 60–69. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.3.81> (in Ukrainian)

16. Lykholat O. V., Myronova H. A., Yelysieieva V. V. Suchasni tendentsii v dyzaini dytiachoi knyhy: vid klasychnoi iliustratsii do tsyfrovoi interaktyvnosti (na prykladi "Charivnyka krainy Oz"). [Current trends in children's book design: from classical illustration to digital interactivity (based on "The Wizard of Oz")]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*. 2025. № 5. S. 82–98. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.5.10> (in Ukrainian)

17. Myronova H. A., Karpov V. V., Romanyshyna V. O. Sekventsiine mystetstvo ta dyzain komiksiv u zhanri vestern. [Sequential art and comic book design in the Western genre]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs: nauk.* 2025. № 1. S. 102–111. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.14> (in Ukrainian)

18. Mingyue, D., Chiang, W. S. Innovative Illustration Design for the Cultural Content and Emotional Elements of Sichuan Opera Arts for China's Gen Z. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 2024. 24(2), pp. 323–342. DOI: <https://doi.org/10.15294/harmonia.v24i2.12999>

19. Loveland J. *The European Encyclopedia From 1650 to the Twenty-First Century*. Cambridge : Cambridge University Press, Published June 27, 2019. Pp. 202 – 247. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781108646390.007>

20. Durgumahanthi S. Durgumahanthi, S. Scientific Illustrations: Universal Language and Cross-Cultural Reception. *Mind the Graph Blog*. 2025, 22 May. URL: <https://mindthegraph.com/blog/how-to-incorporate-cross-cultural-context-in-your-visuals/>.

21. Khalifa-Gueta, Sh. The Evolution of the Western Dragon. *Athens Journal of Mediterranean Studies*, 2018. Vol. 4, Issue 4, pp. 265–290. URL: <https://www.athensjournals.gr/mediterranean/2018-4-4-1-Khalifa-Gueta.pdf>

22. Khaleghi-Motlagh, Djalal, Russell, James R. & Skjærvø, Prods Okto. "AŽDAHĀ." *Encyclopaedia Iranica*. Published December 15, 1987. URL: <https://www.iranicaonline.org/articles/azdaha-dragon-various-kinds/>

23. Oliinyk V. Ukrainska iliustratsiia: suchasni interpretatsii klasychnykh form. [Ukrainian illustration: Modern interpretations of classical forms]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk. Mystetstvoznavstvo*, 2022. Vyp. 55, tom 3. S. 46–51. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/55-3-7> (in Ukrainian)

24. Fahmy Sh., Alkaztmi M. F. Visuality and Visualization. *The International Encyclopedia of Media Effects*. 08 March 2017. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0195>

25. Sheperd E. Naikrutishyi dovidnyk z vyroshchuvannia drakoniv. Knyha 6. [The Ultimate Guide to Growing Dragons. Book 6]. Perekł. z anhł. Olha Renn. Iliustratsii Sara Ohilvi. Lviv: Vydavnytstvo Staroho Leva, 2024. 272 s. (in Ukrainian)

26. Orsi T. Lehendy slavetnykh drakoniv [Legends of glorious Dragons] / per. z anhł. O. Podoliak ; il. A. Lang. Kyiv : #knyholav, 2022. 64 s. (in Ukrainian)

27. Serafini L. *Codex Seraphinianus*. New York: Abbeville press Publishers. 373 p. URL: https://agencespatiale.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/luigi-serafini_codex_seraphinianus_1978.pdf

28. Bezpala M. A. Dyzaïn iliustrovanoi entsyklopedii «Drakony» [Design of the illustrated encyclopedia "Dragons"]: kvalifikatsiina robota : 022.01.01 Hrafichnyi dyzaïn. Kyiv : Kyivskyi stolichnyi universytet imeni Borysa Hrinchenka, 2025. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/55019/> (in Ukrainian)

Дата першого надходження статті до видання: 16.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 17.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 30.04.2026



Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)