

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА
ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«Допущено до захисту»
Завідувач кафедри дизайну
Віктор КАРПОВ
Протокол засідання кафедри
№ __ від «__» травня 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на тему
ДИЗАЙН КНИГИ «ГОЛОДНІ ІГРИ» СЮЗАННИ
КОЛЛІНЗ

Спеціальність 022 «Дизайн»
Освітня програма 022.01.01 «Графічний дизайн»
Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач вищої освіти:
Курта Анастасія Максимівна
Група Гдб-1-21-4.0д
Науковий консультант: Кардаш О. В.
доктор технічних наук,
професор кафедри дизайну
Кураторка дизайн-проєкту: Здор О. Г.
старша викладачка кафедри дизайну
Рецензент: Савенко І. В.

Київ — 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ І. ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ ДИЗАЙНУ КНИГИ «ГОЛОДНІ ІГРИ» СЮЗАННИ КОЛЛІНЗ.....	9
1.1 Історія та розвиток дизайну книги жанру антиутопії , вплив ілюстраторів на сприйняття тексту	9
1.2 Аналіз цільової аудиторії.....	12
1.3 Аналіз дизайну книг аналогів у жанрі антиутопії	14
1.4 Аналіз та опрацювання тексту книги «Голодні Ігри».....	16
1.5 Аналіз існуючого дизайну книги	20
Висновки до Розділу 1	22
РОЗДІЛ ІІ. ДИЗАЙН КНИГИ «ГОЛОДНІ ІГРИ» СЮЗАННИ КОЛЛІНЗ.....	23
2.1 Визначення проєктних складових та дизайн-концепція книги «Голодні ігри» Сюзанни Коллінз	23
2.2 Розробка дизайн-пропозицій щодо вдосконалення дизайну та основні проєктні рішення	25
2.3 Створення варіантів ілюстративного матеріалу та макету книги «Голодні ігри» Сюзанни Коллінз	28
Висновки до Розділу ІІ.....	32
ВИСНОВКИ	33
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	35

ДОДАТКИ	40
Додаток А Обкладинки книг антиутопій	41
Додаток Б Обкладинки книг-аналогів.....	42
Додаток В Елементи офіційного видання «Голодні ігри».....	43
Додаток Г Початкові етапи розробки дизайну книги «Голодні ігри»	44
Додаток Д Макет книги «Голодні ігри»	45

АНОТАЦІЯ

Курта А.М. Розробка дизайну книги «Голодні ігри» Сюзанни Коллінз. Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 50 с.

У кваліфікаційній роботі було досліджено історію та особливості дизайну книги жанру антиутопії, у тому числі на прикладі книги «Голодні ігри» Сюзанни Коллінз. Робота включає як теоретичний аналіз, так і детальний опис практичного виконання авторського ілюстрованого видання. Було розглянуто роль ілюстратора у сприйнятті тексту читачем. Також проаналізовано цільову аудиторію книги «Голодні ігри» та вивчено дизайн аналогів у жанрі антиутопії. Окрему увагу було приділено глибокому аналізу твору «Голодні ігри» та існуючому дизайну обкладинки книги. Також було визначено основні проєктні складові та дизайн-концепцію книги з використанням пропозицій щодо покращення існуючого дизайну. На основі цього було розроблено ілюстративний матеріал з урахуванням уподобань цільової аудиторії та стилістичної єдності. Результати виконання кваліфікаційної роботи демонструють важливість дизайну книги як інструменту сторітелінгу.

Ключові слова: антиутопія, дизайн книги, ілюстрація, обкладинка, текстура, ілюстроване видання.

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ Курта А. М.

ANNOTATION

The qualification work examined the history and design features of dystopian books, including the example of *The Hunger Games* by Suzanne Collins. The work includes both a theoretical analysis and a detailed description of the practical implementation of the author's illustrated edition. The role of the illustrator in the reader's perception of the text was considered. The author also analyses the target audience of *The Hunger Games* and studies the design of analogues in the dystopian genre. Particular attention was paid to an in-depth analysis of *The Hunger Games* and the existing book cover design. The main design components and design concept of the book were also identified, with suggestions for improving the existing design. Based on this, illustrative material was developed taking into account the preferences of the target audience and stylistic unity. The results of the qualification work demonstrate the importance of book design as a storytelling tool.

Keywords: dystopia, book design, illustration, cover, texture, illustrated edition.

ВСТУП

Актуальність теми. Ілюстративне оформлення книги набуло необхідності і, відповідно, актуальності практично з моменту виникнення рукописного видання, а особливої важливості набуло з можливостями друку.

Поняття ілюстрація є невід’ємною частиною книжкового мистецтва, такою ж важливою як і текст. Завдяки графічному зображенню краще сприймається словесне наповнення та відкриваються приховані сенси.

Особливо важливою книжкова візуалізація є для дітей, адже таким чином книга стає більш доступною та зрозумілою для юних читачів, що впливає на її успішність як продукту [13].

Незважаючи на успіх твору, який вийшов у 2008 році, «Голодні ігри» мають лише одне ілюстроване видання, яке було надруковано в 2024 році. Важливість кваліфікаційної роботи полягає в створенні видання, що охоплюватиме ширшу аудиторію.

Стан дослідження проблеми. Проаналізувавши проблему, було визначено, що дизайн книги жанру антиутопії є малодослідженим. Антиутопію вивчають переважно як жанр літератури, аналізуючи політичний зміст книги, а оформлення згадується лише епізодично.

Зв’язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Кваліфікаційну роботу виконано на кафедрі дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Робота є частиною наукової теми кафедри дизайну «Сталий розвиток суспільства та дизайн-діяльність у просторі айдентики територіальних громад», що передбачає проведення досліджень у сфері культури, мистецтва і дизайну та суміжних областей знань, презентацію результатів на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях, публікацію на шпальтах фахових видань,

керівництво студентськими творчими та науковими студіями і гуртками, написання випускових кваліфікаційних робіт першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти (протокол засідання кафедри дизайну від 05.02.2025 р. № 5).

Метою кваліфікаційної роботи є розробка ілюстративного матеріалу для книги «Голодні ігри» на основі аналізу антиутопічної книжкової ілюстрації як явища.

Завданнями кваліфікаційної роботи є:

- проаналізувати історію розвитку антиутопічної літератури та її дизайну;
- опрацювати книгу «Голодні ігри» як вихідний матеріал для створення графічних зображень;
- проаналізувати цільову аудиторію та порівняти книгу з творами-аналогами для кращого розуміння першоджерела;
- на основі вивченого та проаналізованого матеріалу створити макет ілюстрованого видання.

Об'єктом дослідження кваліфікаційної роботи є дизайн книги як інструмент інклюзивності та поширення ілюстрованих видань [13].

Предметом дослідження є авторське ілюстроване видання книги «Голодні ігри» Сюзанни Коллінз. [13].

Теоретичне значення кваліфікаційної роботи сприяє кращому ознайомленню з творчістю Сюзанни Коллінз, детальному вивченню історії дизайну книги жанру антиутопії та її впливу на сучасний ринок ілюстрованих видань; служить за основу для подальшого глибокого вивчення та наслідування професійних ілюстраторів.

Практичне завдання кваліфікаційної роботи полягає в можливості подальшого створення ілюстрованих видань Сюзанни Коллінз та інших авторів у антиутопічному жанрі для широкої публіки.

Під час опрацювання теоретичної частини кваліфікаційної роботи було використано історичний та аналітичний **методи дослідження** для кращого розуміння історичного контексту дизайну книги жанру антиутопії впродовж років та впливу професійних ілюстраторів.

Також аналітичний метод було застосовано для дослідження твору Сюзанни Коллінз та опрацювання того як сюжет книги, характер та зовнішній вигляд персонажів, інтер'єри та екстер'єри впливають на ілюстративний вміст, а саме форму, колір тощо. Аналітичний метод було використано для кращого розуміння цільової аудиторії, що напряду вплинуло на дизайн книги.

Також було застосовано порівняльний метод під час опрацювання аналогів у схожих жанрах, визначено їхні схожості та відмінності.

Апробація результатів дослідження. Матеріали кваліфікаційної роботи обговорювались на засіданнях кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Основні положення й результати кваліфікаційної роботи було викладено у повідомленні на всеукраїнській науково-практичній конференції «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2025 року).

Курта А. М. Дизайн обкладинки та ілюстрація книги антиутопії. Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Всеукр. наук.-практ. конф. (16 квітня 2025 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. С. 114-115.

Структура. Текстова частина кваліфікаційної роботи складається зі вступу, першого та другого розділів, висновків до них, списку використаних

джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 50 сторінок, основний текст — 34 сторінки, додатки — 10 сторінок.

РОЗДІЛ I

ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ ДИЗАЙНУ КНИГИ

«ГОЛОДНІ ІГРИ» СЮЗАННИ КОЛЛІНЗ

1.1 Історія та розвиток дизайну книги жанру антиутопії, вплив ілюстраторів на сприйняття тексту

Із зростаючим песимізмом, який був спричинений індустріальними досягненнями XIX ст. та назріванням заворушень у світі, утопії поступово перетворювались у антиутопії — своєрідні застереження для людства. Значний поворот від утопічної течії до антиутопічної стався наприкінці XIX ст. Ця зміна була спровокована євгенікою та соціалізмом, іноді переплетеним з дарвінізмом [29].

Своєї золотої ери антиутопічна література досягла в першій половині XIX ст. Книга «Залізна п'ята» (1908) Джека Лондона (Рис. А.1) стала справжнім натхненням для майбутніх авторів, таких як Джордж Орвелл. Хоча Лондон зображує олігархічний тоталітаризм не так детально, він багато в чому схожий на світ «1984» (1949) — жорстокість влади, сильна цензура, людські зникнення [11].

Ще одним значним представником жанру першої половини XIX ст. є «Прекрасний новий світ» (1932) Олдоса Гакслі (Рис. А.2), у якому на відміну від «П'яти» зосереджена увага на наслідках технологічного розквіту та пануванню євгеніки. Песимістичні зображення Гакслі ґрунтуються не на зображенні гноблячої влади як інші твори цього періоду, а на занепокоєнні щодо нездорових соціальних тенденцій, а саме застосуванні технологій для контролю населення [19].

Антиутопія ще не набула статусу окремого жанру, тому дизайн книги цього часу не сильно відрізняється від дизайну класичної літератури. Йому характерні

стримана кольорова палітра, використання геометричних форм та іноді використання мотивів книги (Рис. А.3). Наприклад, руки, що тягнуться до сонця, яке символізує технологічний добробут у «Залізній п'яті».

Друга світова лишила по собі свіжу рану і посилений страх тоталітаризму та контролю, що спричинило нову хвилю інтересу до антиутопії. У цей час виходить одна з найвідоміших та, на думку багатьох, найкраща антиутопічна новела — «1984» Джорджа Орвелла (Рис. А.4). У порівнянні з попередніми творами світ Орвелла є яскравішим та більш правдоподібним. «1984» торкається багатьох тем — технології, емоції, мораль і, звичайно, соціалізм. На відміну від попередників, «1984» пропонує більш реалістичне та приземлене зображення наслідків неминучої погрози, чим надихає на створення багатьох майбутніх творів [26].

У цей період дизайн книги стає більш різноманітним: збільшується кількість кольорів; повна художня свобода. Така різноманітність пов'язана також із виникненням нових художніх течій, наприклад попарту. Стає більш популярним зображення людей: силует у повний ріст і крупний план емоційного обличчя, або машин, які слугують сюжетним центром. Чимало обкладинок покладались на радянський плакат, принципи якого стали популярним дизайнерським рішенням завдяки виходу «1984» (Рис. А.5).

У постмодерну еру антиутопічна література продовжує традиції Орвелла: створення реалістичних та правдоподібних історій, що базуються на припиненні розвитку наступних десятиліть. Також антиутопія стає більш орієнтована на наукову фантастику та має тенденцію порушувати кордони між уже усталеними жанрами [29].

Одним з найбільш яскравих прикладів антиутопії цього періоду є «Розповідь служниці» (1985) авторки Маргарет Етвуд (Рис. А.6). Багато тем роману нагадують «Прекрасний новий світ» та «1984»: гноблення, релігія,

генетичні маніпуляції, заборона книг і, найголовніше, сексуальність. Книга збагачує літературу новим елементом — фемінізмом [32].

Дизайну книги цієї епохи характерні яскраві, навіть неонові, кольори — прийом, що моментально викликає потрібну емоцію в читача. Наявне використання колажу. Ближче до 80-их, з появою кіберпанку, обкладинкам характерні футуристичні елементи (Рис. А.7). А кінець 90-их багатий похмурими та контрастними обкладинками, що підкреслюють антиутопічний світ (Рис. А.8).

Сучасна антиутопія не набагато відрізняється від своїх попередників, хоча і з розвитком сучасного суспільства розвивається і жанр. Чималу увагу привертає глобальне потепління та пов'язані з ним катаклізми. Грегорі Клейс припускає, що «додавання відчутного глобального потепління до списку політичних проблем світу і помітний вплив ожиріння зіграли важливу роль у зміні акценту на збільшення індивідуальної відповідальності» [29, с. 20-21]. Популярним також став піджанр «young adult» антиутопічної літератури, який започаткувала Лоїс Лоурі та її роман «Хранитель» (1993). Один з найвідоміших прикладів романів цього часу — «Голодні ігри» Сюзанни Коллінз (Рис. А.9), що слугує попередженням про небезпеки звикання до насилля [29].

Чимало характеристик сучасного дизайну жанру поєднують у собі графічні елементи минулих десятиліть. Класичні мотиви поєднуються з технологічними інноваціями, створюючи оригінальні рішення. У широкий обіг увійшло використання фотографії, а цифрова ілюстрація переважає над традиційною. На дизайн впливають також і соціальні медіа, які задають тренди у вирішенні оформлення книги. Більшість обкладинок вдається до використання символів та яскравих кольорів, що привертають увагу молодшої аудиторії [22].

Книжкова візуалізація має не тільки естетичну функцію, але і комунікативну: своєрідний міст між ілюстратором та читачем. Професійно виконаний дизайн може миттєво донести зміст твору та сформувати потрібний настрій для якнайкращого його сприйняття. Особливо важливо це для книг жанру антиутопії, де необхідно якомога точніше передати атмосферу напруги та

безвиході. Наприклад, ілюстратори можуть підкреслити тоталітарність місцевої системи за допомоги похмурої палітри або ж навпаки висміяти її безглуздість та недоречність неоновими. Окрім цього дизайн книги здатен втілювати у життя складні концепти, які важко уявити читачеві, як от антиутопічні механізми, які під час прочитання твору викликають багато запитань: «що це? Яку роль воно виконує? Чи є небезпечним?». Часто ілюстратори звертаються до уже давно відомих образів для посилення відчуття атмосфери вигаданого світу. Наприклад, радянських плакатів, що одразу повідомляють читача про режим місцевої влади [13].

1.2 Аналіз цільової аудиторії

Цільова аудиторія (ЦА) та її аналіз є невід'ємною частиною роботи над будь-яким проєктом. Кожен продукт, у тому числі медіа, обслуговує конкретного споживача і потребує його аналізу для успішного продажу. Для найкращого визначення цільової аудиторії існує чотири основних критерії, які впливають не тільки на зміст книги, але і на її оформлення:

- вік;
- стать;
- інтереси;
- культурний і соціальний контекст.

Вік. Вік аудиторії є одним з найбільш очевидних та важливих чинників визначення читачів. Існує три основних види літератури: дитяча (до 12 років), «young adult» або підліткова (12-18 років) та доросла (18+ років). Вік аудиторії впливає на рівень цензури, тему книги, жарти, цінності тощо [23].

«Голодні ігри» є одним з найпопулярніших представників підліткової літератури. Дуже часто цільова аудиторія віддзеркалює головних героїв і антиутопічна книга «Голодні ігри» не є виключенням. Протагоністка історії — шістнадцятирічна Катніс, з якою асоціюють себе юні читачі. Наймолодший вік читачів книги сягає 11 років, проте через важкі соціально-політичні теми та

тривожні графічні зображення, рекомендується нагляд дорослих. Незважаючи на жанр «young adult», «Голодні ігри» будуть цікаві також і старшій аудиторії. Чимало читачів звертались до книги ще раз у дорослому віці і підмітили її актуальність та якісне написання [30].

Стать. Критерій статі базується на основі стереотипів, що можуть бути притаманні жіночому та чоловічому гендерам. Для жіночої аудиторії це в основному любовні історії, а чоловічої — воєнна тематика. Обидві групи цікавить антиутопічний жанр [23].

Гендерна орієнтація «Голодних ігор» є універсальною, однак простежується певний фокус на дівчат-підлітків. Це зумовлено наявністю сильної головної героїні, з якою асоціюють себе читачки. Проте «Голодні ігри» будуть цікаві як чоловікам так і жінкам. Історія має як любовну лінію, так і воєнні події і відбувається в антиутопічному світі. Сюжет, що включає в себе боротьбу за виживання, політичний підтекст та любовну історію робить історію привабливою для обох груп [15].

Інтереси. Критерій інтересу базується як на читацьких вподобаннях, так і на життєвих принципах [16].

Книга підійде для молоді, що цікавиться антиутопією та пригодницькими романами. Також «Голодні ігри» зацікавлять соціально активних людей, що виявляють інтерес до моральних дилем. Книга також зачіпає теми бунту проти системи та маніпуляцій масами, що будуть близькі для аудиторії, що критично ставиться до авторитетів.

Культурний і соціальний контекст. Під культурним контекстом мається на увазі особливості географічного розташування цільової аудиторії. Соціальний контекст включає в себе можливості читача та його роль у суспільстві.

«Голодні ігри» відгукнуться читачам у країнах із високим рівнем медіаспоживання та демократичними цінностями, де боротьба за свободу та рівність має велике значення. Молодь, що має доступ до соціальних мереж, легко

розпізнає паралелі з реальними проблемами та медіа-маніпуляціями. Варто також враховувати рівень освіченості аудиторії. Книга написана доступною мовою, тому не вимагає високого рівня читацької підготовки. Водночас питання, що порушують «Голодні ігри» є морально складними та стимулюють критичне мислення, тому книга буде цікава читачам, що шукають зміст у масовій літературі [17].

1.3 Аналіз дизайну книг аналогів у жанрі антиутопії

Перед роботою над авторським проєктом потрібно детально проаналізувати книги-аналоги. У підрозділі було розглянуто обкладинки таких книг: «Дивергент. Нескорена» Вероніки Рот, «1984» Джорджа Орвелла та «Не відпускай мене» Кадзуо Ішігуро.

«Дивергент. Нескорена» (Рис. Б.1). Книга «Дивергент. Нескорена», як і «Голодні ігри», належить до «young adult» літератури. Історія розгортається у постапокаліптичному Чикаго. Уцілілі змушені будувати нове життя перед цим поділившись на 5 основних фракцій: Зречення, Щирість, Сміливість, Ерудиція та Товариськість. Вважається, що саме це вбереже людство від повторного руйнування. У свій шістнадцятий день народження головна героїня Беатріс Прайор змушена зробити вибір: залишитись у Зреченні чи обрати нову фракцію. Дівчина навіть не здогадується скільки випробувань їй ще доведеться пройти [4].

В Україні книга вийшла у 2015 році завдяки видавництву КМ-БУКС. Обкладинка була виконана Джоелом Тіппі [8]. На ній зображено пейзаж постапокаліптичного Чикаго з палаючим символом Сміливості — фракції, яку обрала Тріс, що височить над задимленим містом. Чимось обкладинка нагадує і «Голодні ігри», адже вони започаткували антиутопічну «young adult» літературу як окремий жанр, і кожна наступна книга хотіла повторити їхній успіх.

Навіть шрифт, широкий та прямий, нагадує шрифт обкладинки «Голодних ігор». Проте його колір недостатньо контрастний з фоном, через що можуть виникнути труднощі з прочитанням. Також увагу відволікає палаючий символ,

хоч він і є гарним та впізнаваним графічним елементом. У цілому дизайн є доречним, але занадто нагадує обкладинку книги Сюзанни Коллінз.

«1984». «1984» — одним з найвідоміших романів Джорджа Орвелла та найбільш впізнаваний представник жанру антиутопії. Через популярність твору існує чимало гідних дизайнів обкладинки.

Головний персонаж роману Вінстон Сміт — працівник у тоталітарній державі, робота якого — переписування історії. Вінстон прагне протистояти владі та відшукати правду і разом із однодумицею Джулією доєднується до групи повстання. Але Великий Брат досі слідкує за героєм [2].

Авторка пропонує розглянути два дизайни «1984» від видавництва Фоліо (Рис. Б.2) та Віват (Рис. Б.3).

Фоліо випустило «1984» у 2023 році. На обкладинці зображений Вінстон зі своїм забороненим щоденником. Нав'язливі думки героя зображені у вигляді заплутаних ниток. Вінстона оточують руки, що намагаються затягнути його та очі, що стежать звідусіль [6].

Кожен елемент має сенс та пов'язаний із сюжетом. Доцільно підібраний яскраво червоний колір, що підкреслює жорстокість влади. Проте стиль у якому виконана ілюстрація більше нагадує дитячий і може спантеличити потенційних покупців. Назва добре прочитується завдяки контрастності з фоном. Проте назва та ім'я автора однакові за розміром, що не є найкращим рішенням. Також композиція ілюстрації знаходиться по центру, тому розміщення тексту зліва нічим не підкріплено.

У 2022 році Віват випустив графічний роман «1984». Ксав'є Кост створив не тільки обкладинку, але і 240 сторінок коміксних ілюстрацій. Робота виконана в яскравих, контрастних кольорах: в червоно-чорній або жовто-синій палітрі в залежності від емоційної складової історії. Стиль графічного роману — експресивні текстуровані мазки, що підкреслюють внутрішній стан Вінстона.

Акцидентний шрифт та використання червоного нагадують читачеві радянський плакат, що ще більше занурює у тоталітарний світ «1984» [7].

«Не відпускай мене» (Рис. Б.4). Роман розповідає історію Кеті, яка намагається зрозуміти своє складне дитинство у школі-інтернаті під назвою Гейлшем та досягнути життя поза нею. Дівчина прагне прийняти свою інакшість та її призначення бути донором. Це складна дорога самопізнання та одкровень, що вимальовує перед Кеті та її друзів нову картину світу [5].

Видавництво Старого Лева видало «Не відпускай мене» у 2023 році. Ілюстратори Оксана Йориш та Назар Гайдучик працювали над оформленням книги. Дизайн книги виконано у чорно-червоних кольорах. Ілюстратори використали пастельну техніку, експресивні мазки якої підкреслювали емоційний стан Кеті. У якості шрифту було використано ручний напис сухою пастеллю, що якнайкраще підходить під ілюстрації. Назву книги було написано яскраво червоним кольором, що служить за акцент на обкладинці. Проте колір пастелі не зовсім добре прочитується, хоч і слугує чудовим емоційним інструментом [9].

1.4 Аналіз та опрацювання тексту книги «Голодні Ігри»

У 2008 році науково-фантастичний роман «Голодні ігри», написаний американською письменницею Сюзанною Коллінз, потрапив на світові полиці. Відтоді було написано ще дві книги цієї франшизи: «Голодні ігри: Полум'я займається» (2009) та «Голодні ігри: Переспівниця» (2010), два приквели: «Голодні ігри: Балада про співочих пташок та змій» (2020) і «Голодні ігри: Схід сонця на жнивах» (2025), і знято 5 кінострічок на основі романів.

Для кращого розуміння історії та її подальшого ілюстрування потрібно детально розібрати сюжет твору та його значення і символи.

Історія розгортається в постапокаліптичній країні Панем (раніше Північна Америка), яка поділена на 12 округів, керованих столицею — Капітолієм. У найбільшому з округів, Округу 12, проживає головна героїня роману —

шістнадцятирічна Катніс Евердін, яка разом із двадцятьма трьома іншими трибутами обрана для участі в щорічних Голодних іграх [17].

Ігри були організовані як спосіб нагадування округам про їхнє невідале повстання та як форма розваг для жителів Капітолію. Щороку одна дівчинка та один хлопчик віком від 12 до 18 років обираються для боротьби на смерть на арені, що цілодобово транслюється на телебаченні, поки не залишиться один переможець. Ігри служать жорстоким нагадуванням про владу та контроль над округами [10].

Всесвіт «Голодних ігор» — похмурий та антиутопічний, де панують бідність, гноблення та насильство. Розрив між заможними та впливовими мешканцями Капітолію та голодними і нужденними мешканцями округів різкий і невблаганний. Такий контраст можна використовувати не тільки як сюжетний важіль для кращого розуміння героїв та їхніх переживань, але як і графічний інструмент, використовуючи контрастні кольори та форми [31].

Протягом роману досліджуються теми жертвності, виживання та революції, спонукаючи читача до роздумів про репресивну владу та її наслідки. Авторка книги пропонує відправитись в емоційну подорож разом із Катніс, яка намагається вижити на смертоносній арені, створити дружні союзи та безуспішно уникнути лютих ворогів, та зрештою боротись за власне виживання [25].

Окрім важливості підкреслення глобальних проблем, таких як класова нерівність та політичні репресії, також необхідно підмітити емоційний зв'язок між Катніс та іншими персонажами.

Одними із центральних стосунків всієї трилогії є зв'язок між Катніс та її молодшою сестрою Прим.

Протягом усієї книги Катніс демонструє любов і жертвність щодо своїх рідних, особливо щодо молодшої сестри. Коли Прим було обрано для участі в

жорстоких Голодних іграх, головна героїня добровільно погоджується стати трибутом замість неї, ризикуючи власним життям [17].

Прим є головною рушійною силою для Катніс протягом усієї трилогії, людиною заради якої героїня готова зробити все. Вона є уособленням дитячої невинності та чистоти, образом, що є повною протилежністю до Катніс. Прим любить та оберігає тварин, а талант головної героїні — полювання; вона — чуйна та ніжна, а Катніс — стоїчна та колюча [35].

Для кращого розуміння персонажів та їхніх характерів, Сюзанна Коллінз підкреслила їхні відмінності зовнішнім описом.

Катніс має довге густе темне волосся, оливкову шкіру та сірі очі. Її зовнішній вигляд є типовим для найбіднішої частини Округу 12, де вона проживає разом з матір'ю та сестрою — Скибою. Головна героїня дуже схожа на свого загиблого батька. На відміну від Катніс, Прим є копією їхньої матері: світла шкіра, біляве волосся та блакитні очі [10].

Схожі сестринські стосунки Катніс має з дівчинкою Рutoю з Округу 11 під час гри на арені. На це прямо натякають імена Прим та Рута — назви квітів. Незважаючи на їхню схожість, Рута має протилежну зовнішність: темну шкіру, чорне кудряве волосся та золоті очі. Але суть їхніх персонажів однакова: вони діти, що потерпають від злиднів та голоду, проте мали в собі сили зберегти своє добре серце. На жаль, героїні не вдалось врятувати Руту від смерті, але саме це найбільше спонукало Катніс та народ Панему до революції [17].

Ще одними важливими стосунками у романі є складний любовний трикутник між Катніс, Пітою Мелларком і Гейлом Готорном. Проте навіть у любовній лінії авторка Сюзанна Коллінз впевнилась про наявність символічного значення.

У «Голодних іграх» Піту описано як кремезного хлопця середнього зросту з попелясто-світлим волоссям. Він — наймолодший із трьох братів і син пекаря,

про що ми дізнаємося, коли Катніс розмірковує про її єдину взаємодію з ним перед жнивами, коли їм обом було по 11 років [10].

У той час Катніс оплакувала свого батька, який загинув під час аварії на шахті, і разом з матір'ю і сестрою ризикувала померти голодною смертю. Вона шукала їжу за місцевою пекарнею, коли Піта, побачивши її, навмисне впустив два буханці хліба в полум'я печі, обпаливши скоринку. Мати побила його за незграбність і вислала надвір годувати зіпсованим хлібом свиней, натомість він таємно віддав його дівчині, врятувавши цим її життя [35].

Лише з цього випадку читач розуміє, що Піту зображено як доброго, турботливого та безкорисливого персонажа. У якомусь сенсі він також є антиподом до серйозної та холодної Катніс: Піта чарівний та смішний. Його емоційний інтелект не раз рятував його та головну героїню у Голодних іграх, до яких його було обрано разом з Катніс. Він був відданий дівчині з самого початку, часто ризикував своїм життям, щоб захистити її [31].

Ім'я Піта, ймовірно, символізує вид хлібу «піта», оскільки хлопець виріс в пекарні. Цікаво, що назва країни Панем також означає «хліб». Проте Піта є антонімом до всього за що стоїть Капітолій: він є символом надії та миру та того, що незважаючи ні на що життя продовжується. Не схильний до насильства, він виживає в іграх тікаючи та ховаючись від загроз та маніпулюючи іншими гравцями і спонсорами Капітолію [18].

Гейл Готорн — один з небагатьох персонажів, що схожий на Катніс як зовнішньо, так і внутрішньо. Він має такі ж сірі очі та темне волосся, через що його часто вважають братом головної героїні. Він мужній, сильний та не боїться протистояти репресивному режиму усіма потрібними для цього способами. Його батько, так само як і батько Катніс, загинув під час аварії в шахті, тому ще дітьми вони були змушені годувати свої сім'ї. Коли дівчину забрали на ігри, хлопець пообіцяв, що наглядатиме за її матір'ю та сестрою та не дасть їм загинути з голоду [20].

Сюзанна Коллінз наголосила, що основна роль як Піти, так і Гейла це далеко не любовна лінія. Кожен з хлопців символізує підхід до вирішення воєнних конфліктів. Так перший — дипломатичний, а другий — насильницький. Тому в романі присутні обидва персонажі, бо для закінчення війни потрібні обидва способи [17].

Завдяки майстерності написання Сюзанни Коллінз та детальному опису зовнішнього вигляду персонажів, який напряду пов'язаний з їхніми характерами та протиставляється між собою (бідні і багаті, Катніс і Прім, Піта і Гейл) або підкреслює схожість (Прім та Рута, Катніс і Гейл), стає простіше та зрозуміліше які методи та інструменти використовувати під час роботи над дизайном книги «Голодні ігри».

1.5 Аналіз існуючого дизайну книги

Аналізуючи обкладинку книги «Голодні ігри», важливо підмітити, що книга є першою з основної трилогії, тому її дизайн тісно переплетений з двома іншими частинами.

Обкладинка українського видання має стриманий та мінімалістичний стиль. Вона виглядає доцільно, лаконічно та відповідає загальному настрою книги. Одразу, що кидається в очі — символ золотого птаха. Так звана сойка-переспівниця є одним з центральних образів всесвіту «Голодних ігор» і так чи інакше зображена на всіх трьох обкладинках (Рис. В.1).

Значок, який носить головна героїня, є символом надії. Завдяки популярності трилогії, логотип сойки-переспівниці є одним з найбільш впізнаваних символів і асоціюється з трилогією навіть у людей, що не знайомі з антиутопічним всесвітом «Голодних ігор» [14].

Незважаючи на те, що усі три книги мають зображення сойки-переспівниці, вони різняться кольорами та рішеннями. Так колір обкладинки першої книги — темний, наближений до чорного, сірий, що є символом похмурого та неприязного світу Панему у якому видніється символ надії. І хоч

зображення птаха невелике у масштабі обкладинки, його яскравий золотий колір показує глядачеві, що незважаючи ні на що надія є [24].

Основний шрифт назви «Голодні ігри» був створений Джорданом Сетом. Він являє собою футуристичний (так як події твору відбуваються в далекому майбутньому) акцидентний шрифт. Йому характерні товстий штрих та прямі кути (Рис. В.2).

В цілому дизайн обкладинки «Голодних ігор» вважається вдалим. Проте так як книга вийшла у 2008, зовнішній вигляд «Голодних ігор» є застарілим. Слабким місцем обкладинки є її похмурість. Така монотонність, хоч і влучно передає атмосферу, не викликає емоційну реакцію та може губитись серед інших книжок.

Також обкладинка не демонструє сюжет книги та ніяк не натякає на події твору. Символіка, хоч і є впізнаваним візуальним акцентом, є занадто абстрактною. На обкладинці бракує живих, менш статичних, елементів, які б зацікавили молоду аудиторію.

У підсумку обкладинка виконує свою функцію, особливо для читачів, що знайомі із серією. Але для залучення нової аудиторії, особливо підліткової, книга виглядає занадто стримано та мінімалістично. Змінивши основні недоліки, обкладинка краще передасть зміст книги та залучить нових шанувальників.

Висновки до Розділу I

У межах проведеного дослідження у Розділі I було розглянуто широкий спектр аспектів, пов'язаних із історією та розвитком оформлення антиутопічної книги, а також впливу дизайну книги на сприйняття змісту твору читачем. Розгляд історії розвитку жанру антиутопії дає зрозуміти, що її оформлення тісно пов'язане із соціальними, політичними та культурними особливостями епохи. Починаючи з класичних творів як «Залізна п'ята» та закінчуючи сучасною

літературою як «Голодні ігри» дизайн книги відігравав ключову роль у формуванні першого враження та занурення в потрібну атмосферу.

Особливу увагу було приділено ролі ілюстраторів у взаємодії між книгою та читачем. Дизайнер, як візуальний інтерпретатор, створює додатковий рівень розуміння твору, а обкладинка задає тон для усієї книги.

У процесі написання розділу було також проаналізовано та вивчено цільову аудиторію «Голодних ігор». Це переважно молоді люди жіночої статі, що цікавляться антиутопією, пригодницькими романами та є соціально активними.

Порівняльний аналіз дизайну книг-аналогів дозволив дослідити певні тенденції в оформленні антиутопії, визначити сильні та слабкі сторони, та використати набуті знання під час роботи над власним проєктом.

Окрему увагу в дослідженні було приділену аналізу книги «Голодні ігри» Сюзанни Коллінз — найяскравішому прикладу сучасної антиутопічної літератури. Глибокий аналіз твору дозволив виявити основні теми та образи (ягоди, стріла та лук, сойка-переспівниця), які в подальшому використовувались для створення ілюстрацій.

Обкладинка існуючого дизайну книги виконана в темній палітрі з використанням геометричних фігур та акцентної плями у вигляді сойки-переспівниці — ключового символу всієї франшизи. Аналіз обкладинки «Голодні ігри» дозволив визначити, що варто та не варто використовувати під час роботи над авторським ілюстрованим виданням.

РОЗДІЛ II

ДИЗАЙН КНИГИ «ГОЛОДНІ ІГРИ» СЮЗАННИ КОЛЛІНЗ

2.1 Визначення проєктних складових та дизайн-концепції книги «Голодні ігри» Сюзанни Коллінз

Початок будь-якого проєкту вимагає ретельної підготовки для успішного втілення ідей у життя. Першим кроком є створення надійного технічного завдання, яке забезпечить безперебійне виконання роботи [28].

Розрізняють такі основні етапи створення творчого проєкту:

- дослідження та підготовка;
- художній пошук та ескізування;
- створення чистовиків;
- верстка та фінальні правки.

Дослідження та підготовка. На цьому етапі відбувається передпроєктна підготовка: збір інформації та матеріалів, необхідних для роботи, визначення джерел натхнення та вивчення проблеми.

Часто це як внутрішній процес (глибокі роздуми щодо генерувань ідеї), так і зовнішній (збір матеріалів, даних, досвіду) [21]. Варто заглибитись у зміст твору, проаналізувати його символіку, культурний та історичний контексти. Це допоможе побачити ключові образи, які в подальшому стануть основою для ілюстрацій.

На цьому етапі також відбувається збір референсів та створення мудбордів. Корисно також переглядати та надихатись існуючими виданнями твору або виданнями схожих книг.

Перед початком роботи над практичною частиною дипломної роботи авторка ознайомилась із першоджерелом. Було прочитано всі частини трилогії «Голодні ігри» для кращого розуміння. Також створено детальний мудборд та знайдено референси. Проаналізовано офіційне ілюстроване видання «Голодних ігор» та авторські проекти (Pinterest, Behance).

Художній пошук та ескізування. Наступним кроком є робота над самим проектом, а саме планування структури книги: визначення формату, кількості розворотів, тощо.

Продумується загальний вигляд: обкладинка, наявність або відсутність суперобкладинки, форзац, авантитул, титул, тощо. Після цього відбувається розкадрування проекту, з приблизним розташуванням зображень та текстових блоків. Це важливий етап, що забезпечить гармонію між літературною та візуальною частинами. Після цього відбувається ескізний пошук дизайну персонажів присутніх у книзі з урахуванням їхнього опису та поведінки.

Для проекту «Голодні ігри» було вирішено розробити книгу з такою структурою: обкладинка, форзац, авантитул, титул, два шмуцтитули, дві спускові сторінки та п'ять розгортів з ілюстративним та текстовим наповненням. Після цього було розроблене розкадрування — 14 розгортів загалом (Рис. Г.1). Наступний крок — створення дизайну персонажів. Для проекту «Голодні ігри» було розроблено чотири дизайни: Катніс, Прім, Піта та Ефі (Рис. Г.2).

Створення чистовиків. Після створення розкадрування починається детальніша проробка окремих розгортів.

Спочатку розробляються ескізи, які відображають загальний стиль та динаміку сцен. Після цього — повноцінні ілюстрації у традиційній (акварель, гуаш, туш) або цифровій (Procreate, Photoshop) техніці. Ілюстрації можуть бути на цілий розгорт, на одну сторінку, у вигляді декоративних вставок або слугувати фоном для тексту. На цьому етапі важливо дотримуватись єдиного стилю, щоб книг виглядала цілісною.

Для проєкту «Голодні ігри» було вирішено виконувати ілюстрації в цифровій техніці у програмі Procreate. Ілюстрації об'єднує стилістичне виконання та кольорова палітра.

Верстка та фінальні правки. Після виконання ілюстрацій переходять до етапу верстки. Для цього найчастіше використовують програму InDesign. Під час верстки обирається гарнітура, додається колонцифра, вирівнюється та поєднується з ілюстраціями текст. Особливу увагу приділяють шрифтовому оформленню, адже воно має бути не тільки красивим, але й читабельним. Важливо, щоб верстка підтримувала зміст твору, а не відволікала від нього. Під час верстки також легше помітити помилки, допущені під час попередніх процесів.

Таким чином дизайн книги — це не тільки робота над ілюстраціями, але і цілісний проєкт, який включає в себе дослідницьку, дизайнерську і технічну складові.

2.2. Розробка дизайн-пропозицій щодо вдосконалення дизайну та основні проєктні рішення

На основі проаналізованої обкладинки українського видання книги «Голодні ігри» було визначено використати такі покращення:

- використання символів, які впливають на сюжет та викликають емоції;
- ілюстративність обкладинки, що привертає увагу цільової аудиторії;
- додавання текстур як інструмент сторітелінгу;
- акценти, що привертають увагу та викликають емоції.

Стилістика. Ілюстрації виконані у сучасній діджитал стилістиці, яка поєднує в собі як елементи дитячої ілюстрації (великі очі в персонажів, яскраві кольори), так і дорослої (складна композиція, наявність символізму, ілюстрації створюють настрій, а не чітко слідує тексту). Стилістика нагадує фан-арт, який полюбляє молодь та часто зустрічає в соціальних мережах.

Техніка виконання. Для виконання ілюстрацій було вирішено використати діджитал техніку. Так як основна цільова аудиторія — молодь, було вирішено використовувати саме діджитал технології, що є близькими для цієї групи читачів. Сучасне видавницьке обладнання дозволяє використання діджитал ілюстрацій, які полегшують та пришвидшують процес, тим часом як традиційна графіка може ускладнювати роботу через велику кількість обробки та низьку якість як результат під час додрукарської підготовки. Така техніка пришвидшує роботу над ілюстраціями, дозволяє експериментувати та надає простір для помилок, які набагато легше виправити. Незважаючи на розповсюдженість цифрової ілюстрації, наявність традиційних текстур залишається в обігу. Імітація природніх матеріалів додає інтимності та тепла [12]. Роботи виконувались у програмі Procreate з використанням наявних пензлів, таких як акварель, маркер та олівці 2В та 6В. Вони дозволили зробити роботу більш унікальною, створити візуальні акценти та краще зобразити текстуру, наприклад, волосся або обпаленого паперу.

Кольорова гама. Одним із ключових аспектів книжкової ілюстрації є колір. Кольори мають здатність викликати певні почуття та передавати повідомлення, що робить їх корисним інструментом для ілюстраторів. Незалежно від того, чи автор хоче передати відчуття тепла, чи створити напругу, розуміння впливу кольорів на людський мозок є важливим для охоплення якнайбільшої аудиторії та ефективного візуального сторітелінгу. Також кольори можуть викликати асоціації [27]. Один з основних кольорів проєкту — фіолетово-сірий. Такий колір було обрано для ілюстрацій, події яких відбуваються в Округу 12. Таким чином навіть без прочитання тексту глядач інстинктивно розумітиме, де знаходяться персонажі. Також сірий було обрано, щоб підкреслити бідність Округу та як асоціацію із самою Катніс, яка має сірі очі. Частина ілюстрацій виконана з низьким контрастом як ознака похмурості життя в Округах, а частина в багатому Капітолії — контрастна та яскрава, сповнена кольору. Особливо це помітно на ілюстрації під час Жнив: Катніс і Піта одягнені у скромний,

непомітний одяг, у той час як жителька Капітолію, Еффі, привертає увагу своїм яскравим, майже кислотним вбранням.

Композиція. У книжковій ілюстрації композиція — спосіб організування зображення, що якнайкраще передає зміст та настрій твору. Розрізняють такі види композиції:

- Симетрична. Елементи композиції розташовані навколо центрального з урівноваженням відносно нього. Така композиція створює відчуття стабільності, спокою та не є емоційно забарвленою.
- Асиметрична. Елементи розташовані нерівномірно, але витримують візуальний баланс. Така композиція більш жвава та динамічна. Усі ілюстрації книги «Голодні ігри» виконані асиметрично для кращого зображення емоційності та напруги.
- Відкрита. Елементи композиції виходять за межі аркуша. Такий ефект створює відчуття руху та простору. Відкрита композиція виконана на розгортах, де потрібно сфокусувати увагу на важливих деталях, а також зобразити масштабність. Наприклад, ілюстрація, де Катніс затуляє собою сестру на жнивах. Основна увага має бути зосереджена на страху дівчинки, а сама Катніс слугує як допоміжний елемент. Найкраще відчуття масштабності передає розгорт з головною героїнею, що тікає від пожежі. Таким чином ліс відчувається великим та справжнім.
- Закрита. Усі візуальні елементи знаходяться у межах аркуша. Закрита композиція надає ілюстрації відчуття завершеності та акуратності [3]. Такий прийом використано на авантитулі та спускових сторінках, де ілюстрації слугують графічним оздобленням.
- За просторовою організацією. Існує три види просторової організації: фронтальна, об'ємна та глибинно-просторова. У проєкті присутні об'ємні та глибинно-просторові композиції.

- Динамічна. Організація об'єктів, що створює відчуття руху. Найбільш динамічною ілюстрацією є парад трибутів — вогняні плащі героїв створюють відчуття руху та динаміку для всього розгортку.
- Статична. Розташування об'єктів, що створює відчуття рівноваги. Хоч більшість ілюстрації виконані динамічно, статичні сторінки також є. Наприклад, ягоди на спусковій сторінці або Рута, що спочиває у лісі. Така композиція надає відчуття спокою.

2.3 Створення варіантів ілюстративного матеріалу та макету книги «Голодні ігри» Сюзанни Коллінз

Обкладинка — один із найважливіших елементів дизайну книги, адже це найперше на що звертає увагу потенційний покупець. Чим емоційніша реакція глядача, тим вищий шанс, що книга буде успішна як продукт [1;13].

До обкладинки авторського проєкту «Голодні ігри» авторка хотіла підійти символічно. Важливо було, щоб елементи ілюстрації точно передавали атмосферу книги та інтригували, але при цьому не видавали її сюжету. Було зібрано ряд символів, що асоціюється з книгою, наприклад, стріли та лук Катніс або хліб Піти, яким він врятував життя головної героїні. Проте найбільш виразним образом-символом є попередньо згадана сойка-переспівниця — символ революції, символ самої Катніс. Вона ж і зображена на всіх книгах офіційного видання трилогії [33].

Окрім птаха, важливим для усієї трилогії є образ отруйних ягід, які Катніс хотіла з'їсти, щоб залишити Капітолій без переможця. Хитрощами дівчина досягла свого, чим дуже розсердила організаторів ігор. Адже це та сама іскра непокори: якщо Капітолій може обдурити одна дівчина, що заважає повстати проти гноблення влади усім округам? [10] Було вирішено зупинитись на цих двох образах. Авторка поєднала їх у сюжеті — сойка-переспівниця, яка сидить на кривавій руці тирана президента Сноу та їсть отруйні ягоди з його долоні. Фон,

як і в оригінальному виданні, темний, щоб краще передати атмосферу «Голодних ігор» (Рис. Д.1).

Для форзацу (Рис. Д.2) було вирішено зімітувати настінний напис. Для цього авторка використала крилату фразу усієї трилогії — «нехай везіння завжди буде на твоєму боці». Напис виконано швидко і неакуратно, місцями розмазано, щоб було відчуття наче це робота повстанців. Було обрано червоний як колір фарби, що слугує символом крові тисяч убитих.

На авантитулі (Рис. Д.3) зображена символічна ілюстрація — лук та стріли Катніс. Такий прийом допомагає задати тон книги та заінтригувати читача, який тепер прагне дізнатись кому належить зброя.

Титул (Рис. Д.4) повторює шрифтові блоки, присутні на обкладинці.

Для шмуцтитулів (Рис. Д.5; Д.11) було вирішено також використати настінний напис з назвою розділів.

Перша спускова сторінка (Рис. Д.6) зображує брошку з сойкою-переспівницею, яку Катніс отримала від своєї подруги Мадж [10].

Друга ілюстрація (Рис. Д.7) — момент, коли молодшу сестру Катніс було обрано одним із трибутів на щорічних Голодних іграх. Розуміючи, що тендітна Прим не переживе жорстокість арени, дівчина закриває її собою та добровільно погоджується стати учасницею ігор. Композиція побудована так, щоб перше, що кидалось у очі — перелякане обличчя Прим. Фон та натовп навколо виконані у відтінках фіолетового, що є характерними кольорами Округу 12 в авторському проєкті.

Третя ілюстрація (Рис. Д.8) зображує сюжет, що став початком стосунків Катніс та Піти — хліб, який хлопець навмисно спалив, щоб врятувати дівчину від голоду. Буханки зображено на вкритій водою землі, яку виконано з імітацією акварелі для відчуття дощу та калюж. Ілюстрація займає невелику частину сторінки та слугує своєрідним фоном історії.

Четверта ілюстрація (Рис. Д.9) зображує трагічний сюжет — жнива, на яких було обрано Катніс та Піту як трибутів у смертельних Іграх. Коли Еффі Тринкет, супровідниця для трибутів Округу 12, витягає з чаші імен сестру Катніс, дівчина героїчно погоджується добровільно стати учасницею Ігор. На жаль, брати Піти не рятують хлопця від трагічної долі і хлопець змушений протистояти смерті сам.

На ілюстрації зображений момент коли Еффі оголошує усьому Округу цьогорічних трибутів. Жінка одягнена у яскравий зелений костюм, а на її голові знаходиться сміховинна рожева перука. Вона осяює присутніх своєю ненатуральною білою посмішкою, адже для жительки Капітолію Голодні ігри — це свято. Еффі майже зневажливо поклала руки на плечі підлітків.

Тим часом Катніс, одягнена у просту та тьмяну сукню своєї матері, намагається не показувати слабину, адже для неї гра вже почалась. Вона дивиться скляним поглядом на ліс, що видніється вдалині, знаючи, що побачить його востаннє. Дівчина намагається не звертати увагу на Піту, який у свою чергу дивиться на неї, адже вона не може змиритись з думкою, що їй доведеться вбити людину, яка врятувала її сім'ю від голоду. Головною задачею під час виконання ілюстрації було показати різницю між Капітолієм та Округами: у кольорах, в одязі, в мові тіла.

Наступна сторінка (Рис. Д.10) ілюструє головних героїв під час парад трибутів. Це особлива подія, що показує учасників у всій красі. Їхні костюми, що кожного року виготовляють капітолійські дизайнери, мають бути пов'язані з їхніми округами. Спеціалізація Округу 12 — видобуток корисних копалин, тому герої одягнені у чорні комбінезони, що символізують вугілля.

Головний акцент ілюстрації — плащі з полум'я, завдяки яким Катніс та Піта викликали справжній фурор та нарешті привернули увагу до завжди непомітного Округу 12. Плащі створюють динаміку в ілюстрації та краще

показують рух. Фон зображено нейтрально сірим з яскравими акцентними формами, що слугують спалахами від глядачів.

Друга спускова сторінка (Рис. Д.12) зображує отруйні ягоди, які герої знаходять на арені. На ілюстрації присутні 12 ягод — символічне число для усієї трилогії.

Наступна ілюстрація (Рис. Д.13) — розгортна. Вона відрізняється від інших масштабністю та драматичністю. Під час ігор Катніс дійшла до кінця арени, і щоб повернути дівчину до епіцентру подій організатори ігор влаштували пожежу [10]. На фоні видніється раннє світанкове сонце, яке контрастує з пекельним полум'ям, що наступає Катніс на п'яти. Вогонь на цій ілюстрації відрізняється технікою виконання від того, що був на плащах, адже цей — справжній та небезпечний. Тут полум'я неконтрольоване та дике, на відміну від «слухняного» капітолійського під час параду трибутів. Було вирішено виконати розгорт без текстового наповнення, щоб читач повністю занурився в атмосферу ігор.

Остання ілюстрація (Рис. Д.14) є однією з найважливіших для усієї трилогії. Сюжет зображує Катніс, яка викладає квіти на тіло загиблої Рути, яку вона по-справжньому полюбила.

Смерть маленької дівчинки, в якій Катніс бачила свою меншу сестру, стає переломним моментом для головної героїні. Хоча дівчина і раніше усвідомлювала, що Ігри небезпечні та насильницькі, у цій сцені вона по-справжньому розуміє, що ніхто не захищений від байдужості та жорстокості Капітолію, який вбиває навіть найчистіших та найневинніших — дітей.

Смерть Рути також рятує життя Катніс в одній зі сцен і надихає виграти Голодні ігри. Коли Треш, трибут з 11 Округу, має можливість убити головну героїню, він вирішує цього не робити, оскільки Катніс піклувалась про Руту, дівчинку з його Округу. Катніс отримує жорстокий урок про несправедливість смерті, а також розуміє, що має протистояти Капітолію [34].

На ілюстрації Рута мирно спочиває, її обличчя розслаблене, а руки, хоч і вкриті власною кров'ю, тримають польові квіти на честь яких її було названо. Траву навколо дівчинки виконано ніжним зеленим кольором акварельною технікою, щоб підкреслити спокій, що нарешті відчуває дівчинка.

Висновки до Розділу II

У Розділі II кваліфікаційної роботи увага була зосереджена на практичній частині дизайну книги Сюзанни Коллінз «Голодні ігри». У результаті аналізу попередніх етапів дослідження (аналіз дизайну книги жанру антиутопії, аналіз цільової аудиторії та аналогів тощо) було сформоване чітке визначення проєктних складових та дизайн-пропозицій, які стали основою для виконання проєкту.

Перш за все було визначено структуру книги: обкладинка, форзац, авантитул, титул, два шмуцтитули, дві спускові сторінки та п'ять розгортів з ілюстративним та текстовим наповненням. Вирішено основні напрямки проєкту, такі як стилістика, техніка виконання, кольорова гама тощо.

Особливу увагу було приділено покращенню вже існуючого дизайну книги, що враховують як візуальне покращення обкладинки, так і символічне наповнення. У розроблених пропозиціях зроблено спробу відійти від мінімалістичного підходу та наповнити нові рішення концептуальністю через стилістичні зміни, що зацікавлять цільову аудиторію.

У межах кваліфікаційної роботи було розроблено ілюстративний матеріал, що відповідає книжковому опису та передає атмосферу «Голодних ігор». Основним принципом був взаємозв'язок між кольоровими рішеннями та настроєм ілюстрацій і географічним розташуванням героїв. До кожного зображення був обраний символічний підхід, де кольори та композиція мають значення і слугують візуальним інструментом сторітелінгу.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження дизайну книги жанру антиутопії на основі книги Сюзанни Коллінз «Голодні ігри» було всебічно проаналізовано історичні, естетичні та функціональні аспекти створення ілюстрованого видання. Кваліфікаційна робота поєднує як теоретичні засади дизайну книги, так і практичне виконання проєкту, яке демонструє набуті знання.

На початковому етапі дослідження було розглянуто історію та розвиток дизайну книги жанру антиутопії, що дозволило визначити як саме історичний контекст впливає на візуальне оформлення, яке у свою чергує слугує не тільки ілюстративним наповненням, але і засобом комунікації з читачем. У свою чергу ілюстратор слугує своєрідним співавтором, який покращує сприйняття змісту твору та занурює у потрібний настрій. Через аналіз класичних та сучасних творів вдалось простежити як змінювались графічні підходи у відповідь на технологічний прогрес та соціально-культурні явища.

Було проведено аналіз існуючого дизайну книги «Голодні ігри», виявлено його сильні та слабкі сторони. Для кращого розуміння особливостей виконання авторського ілюстрованого видання було проаналізовано цільову аудиторію. На основі дослідженого було визначено, що основа група читачів — соціально активна молодь жіночої статі, що цікавиться пригодницькими та антиутопічними романами. Для привернення цільової аудиторії у дизайні книги було вирішено використовувати ілюстративний стиль, що нагадує фан-арт.

Аналіз існуючих видань представив широку варіативність: від мінімалістичних та стриманих у кольорі обкладинок до складних композицій та яскравості. Дослідження показало, що особливо популярними є монохромні обкладинки з акцентним шрифтом та ілюстративність видань.

Поглиблений аналіз твору «Голодні ігри» дозволив виявити основні мотиви книги — боротьба за виживання, любов та маніпуляція. Ці теми стали підґрунтям створення дизайну книги, в ілюстративному матеріалі якої переважають приглушені кольори та емоційність. Також було досліджено зовнішній та внутрішній стан героїв та як вони впливають на зміст твору та його ілюстрування.

Другий розділ кваліфікаційної роботи присвячений детальному опису створення авторського проєкту ілюстрованого видання книги «Голодні ігри». Було визначено проєктні складові та дизайн-концепцію проєкту. Запропоновані дизайнерські рішення базуються на змісті та атмосфері твору, а також побажань цільової аудиторії. Було враховано дизайн-пропозиції щодо вдосконалення існуючого дизайну обкладинки книги «Голодні ігри», результатом яких стало використання символічності, ілюстративності та акцентності. Уся робота побудована на глибокій взаємодії між ілюстративним та текстовим наповненням.

Було створено макет книги окремо проаналізовано кожен розгорт з ілюстративним наповненням та описано вибір кольорової гами, композиції та текстури та як саме ці чинники не просто супроводжують текст, а доповнюють його.

У результаті виконання кваліфікаційної роботи було переосмислено всесвітньо відомий твір «Голодні ігри», який незважаючи на популярність та успішну комерційність, має лише одне офіційне ілюстроване видання. Запропонований дизайн книги має можливість вплинути на популяризацію та розвиток дизайну книги жанру антиутопії.

ДЖЕРЕЛА

1. Важливість дизайну обкладинки. Dizz. URL: <https://dizz.in.ua/uk/vazhlivist-dizajnu-obkladinki-knigi/> (дата звернення: 7.04.25).
2. Гладій У. «1984» — як жити у світі, де Великий Брат стежить за тобою завжди. Readmodo. URL: <https://www.readmodo.com/1984/> (дата звернення: 18.05.25).
3. Гончар Т. Теоретичні основи художньо-композиційної діяльності. Блог учителя образотворчого мистецтва. URL: <https://gonchartatyanateacher.blogspot.com/2016/10/blog-post.html> (дата звернення: 17.04.25).
4. Джей Джи. «Дивергент» скорочено. Dovidka.biz.ua. URL: <https://dovidka.biz.ua/divergent-skorocheno/> (дата звернення: 18.05.25).
5. Єфремова А. «Не відпускай мене»: невже хтось думав, що у них немає душ?. Видавництво Старого Лева. URL: https://starylev.com.ua/blogs/ne-vidpuskay-mene-nevzhe-htos-dumav-shcho-u-nyh-nemaye-dush?srsltid=AfmBOorhmOGaS-wjC7e0WIUIoxUUMPA3Z_DDC0c51SQsKMjowucg80XS (дата звернення: 18.05.25).
6. Книга 1984. Yakaboo. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/1984-2387669.html> (дата звернення: 14.03.2025).
7. Книга 1984. Графічний роман. Yakaboo. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/1984-grafichnij-roman.html> (дата звернення: 15.03.2025).
8. Книга Дивергент. Нескорена. Yakaboo. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/divergent-neskorena.html> (дата звернення: 11.03.25).

9. Книга Не відпускай мене. Yakaboo. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/ne-vidpuskaj-mene.html> (дата звернення: 15.03.25).
10. Коллінз С. «Голодні ігри». Київ: КМ-Букс, 2010. 374 с.
11. Костюк З. «Не такий прекрасний світ новий: як зароджувався жанр антиутопії». Аркуш. URL: <https://arkush.net/book/26244/1> (дата звернення: 3.05.25).
12. Складенко Н., Пекна М. Сучасні тенденції у дизайні української книжкової ілюстрації. Актуальні проблеми сучасного дизайну: матеріали VI Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 25 квіт. 2024 р. / Київ. нац. ун-т техн. та диз. Київ, 2024. С. 365—368.
13. Сталій розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Збірник матеріалів науково-практичної конференції, м. Київ. 16-17 квітня 2025 року / Ред. кол. : В.В.Карпов (голова), О.В. Ковальчук, О.В. Головка та ін. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 200 с.
14. Тренди ілюстрованої обкладинки книги. Dizz. URL: <https://dizz.in.ua/uk/trendi-ilyustrovanoi-obkladinki-knigi/> (дата звернення: 27.05.25).
15. Цільова аудиторія. LibreTexts. URL: [https://ukrayinska.libretexts.org/Гуманітарні_науки/Театр_і_кіно/Книга%3A_Режисура_\(Гарсія\)/02%3A_Підготовка/2.02%3A_Цільова_аудиторія](https://ukrayinska.libretexts.org/Гуманітарні_науки/Театр_і_кіно/Книга%3A_Режисура_(Гарсія)/02%3A_Підготовка/2.02%3A_Цільова_аудиторія) (дата звернення: 10.03.2025).
16. Як визначити цільову аудиторію. Idea digital. URL: https://ideadigital.agency/blog/yak-viznachiti-tsilovu-auditoriyu/#list_title3 (дата звернення: 13.05.25).
17. Ashley. A Philosophic Analysis of The Hunger Games: It's deeper than you remember. AN White Books. URL: <https://anwhitebooks.com/a-philosophic-analysis-of-the-hunger-games-its-deeper-than-you-remember/> (date of access: 3.05.25).

18. Dumond S. Who is Peeta Mellark? A Hunger Games character guide. Audible. URL: <https://www.audible.com/blog/article-peeta-mellark-a-hunger-games-character-guide> (date of access: 12.01.2025).
19. Dystopian Fiction. The International Anthony Burgess Foundation. URL: <https://www.anthonymburgess.org/twentieth-century-dystopian-fiction/> (date of access: 24.04.25).
20. Gale Hawthorne Character Analysis. Charactour. URL: <https://www.charactour.com/hub/characters/view/Gale-Hawthorne.The-Hunger-Games> (date of access: 25.05.25).
21. Gregoire C. Understanding the four stages of the creative process. Wework. URL: <https://www.wework.com/ideas/professional-development/creativity-culture/understanding-the-four-stages-of-the-creative-process> (date of access: 22.03.25).
22. Guden C. The history and future of book covers: the influence of cover design within the publishing industry. Whitefox. URL: <https://wearewhitefox.com/the-history-and-future-of-book-covers-the-influence-of-cover-design-within-the-publishing-industry/> (date of access: 29.04.25).
23. How to Identify the Target Audience for Your Book. Miblar. URL: <https://miblar.com/blog/how-to-find-book-target-audience/> (date of access: 12.05.25).
24. Hunger Games Book Cover: Analysis (Unit 08). URL: <https://jlongroadmedia.wordpress.com/2013/12/05/hunger-games-book-cover-analysis-unit-08/> (date of access: 21.02.2025).
25. Lamb B. The Hunger Games Themes and Issues. Lessonbucket. URL: <https://lessonbucket.com/study-guides/the-hunger-games/the-hunger-games-themes-and-issues/> (дата звернення: 22.05.25).
26. Liptak A. A Brief History of the Dystopian Novel. Kirkus reviews. URL: <https://www.kirkusreviews.com/news-and-features/articles/brief-history-dystopian-novel/> (дата звернення: 22.04.25).

27. Medrano N. The Role Of Color Theory In Illustration. TFA. URL: <https://treesforanya.com/the-role-of-color-theory-in-illustration/> (date of access: 16.04.2025).
28. Meszaros R. The Ultimate 7-Step Graphic Design Process To Boost Your Efficiency. Duck.design. URL: <https://duck.design/graphic-design-process/> (date of access: 20.03.25).
29. Pospíšil J. The Historical Development of Dystopian Literature. Olomouc, 2016. p. 5-59.
30. Spiegler J. Should I Let My Ten-Year-Old Read The Hunger Games? Morningside Center. URL: <https://www.morningsidecenter.org/teachable-moment/lessons/should-i-let-my-ten-year-old-read-hunger-games> (date of access: 13.05.25).
31. Sprecher A. And May the Visuals be Ever in Your Favor: An Analysis of Visual Metaphors in The Hunger Games. The Pit Journal. URL: <https://pitjournal.unc.edu/2023/01/15/and-may-the-visuals-be-ever-in-your-favor-an-analysis-of-visual-metaphors-in-the-hunger-games/> (date of access: 6.05.25).
32. Tablang K. The Evolution of the Dystopian Novel. The Science Survey. URL: <https://thesciencesurvey.com/arts-entertainment/2021/11/15/the-evolution-of-the-dystopian-novel/> (date of access: 24.04.25).
33. Taylor D. The Art and Science of Book Cover Design in Book Publishing. Forbes Books. URL : <https://books.forbes.com/blog/book-cover-design> (date of access: 8.04.25).
34. Tsintziras A. The Hunger Games: Rue's Death Explained. Gamerant. URL: <https://gamerant.com/the-hunger-games-rue-death-explained/> (date of access: 12.04.2025).
35. Uncovering the Fascinating The Hunger Games Analysis: A Closer Look. BooKey. URL: <https://www.bookey.app/topic/uncovering-the-fascinating-the-hunger-games-analysis%3A-a-closer-look> (date of access: 12.01.2025).
36. Бровченко А. Становлення українського етнодизайну. Молодь і ринок.

2024. № 3/223. С.81-86.
37. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проєктна робота студентів спеціалізації «графічний дизайн» університету Грінченка. АРТ-платФОРМА, 2024. 9 (1). с. 304-323.
 38. Брильов С.В., Глухенький І.І., Журавльова Н.В., Кочубей М.С.
Академічна школа в сучасних умовах: стратегії розвитку образотворчого мистецтва та дизайну в мистецьких закладах вищої освіти України. Українська академія мистецтва, 2024. № 35. С.104-112.
 39. Волгін Ю.Є., Єфімов Ю. В., Балабуха Н.М. Абстрактні композиції у творчості Аркадія та Геннадія Пугачевських. Арт-платформа. Вип. 2(9). 2024.
 40. Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. Арт-простір. Вип. 5. 2024.
 41. Задніпрняний Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. АРТ-ПРОСТІР, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.
 42. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: Міленіум, № 1. С. 21-36.
 43. Кардаш О. Педагогіка – провідна культура сучасності. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка, 2024. Том 183. № 27. С.14-19.
 44. Лихолат О. Дизайн навчальних презентацій в навчально-виховному процесі закладів освіти. Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти, (15), 2021. 36-48.
 45. Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О. Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. Український мистецтвознавчий дискурс, 2025. № 1. С. 138-146.

ДОДАТКИ

Додаток А

Обкладинки книг антиутопії

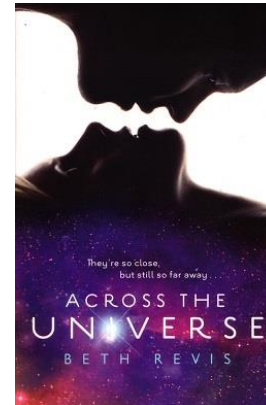
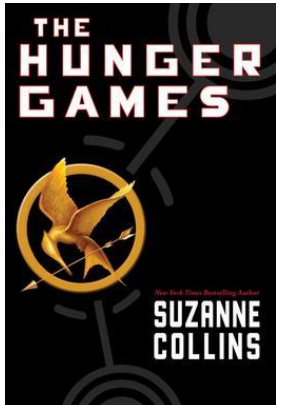
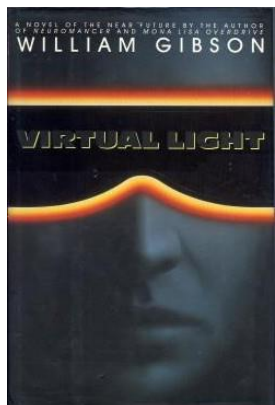
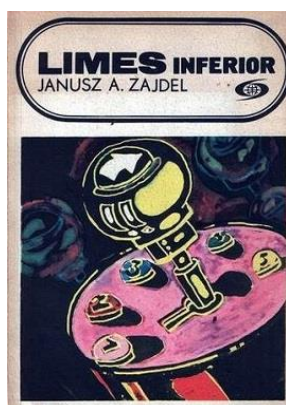
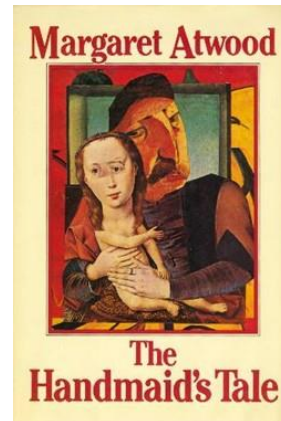
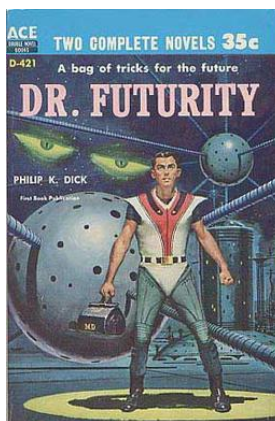
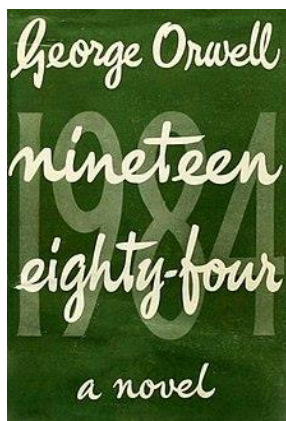
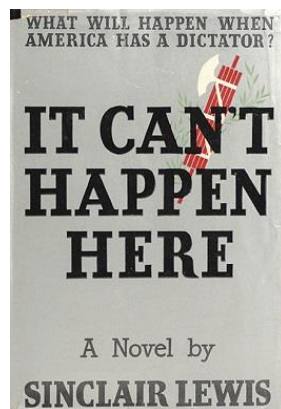
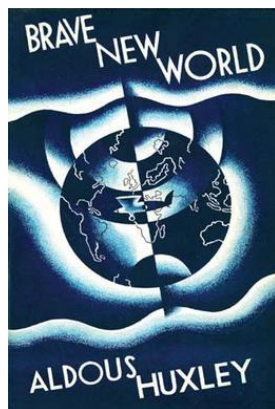
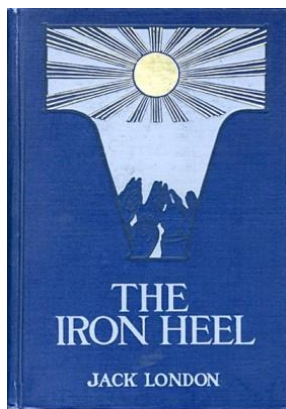


Рис. А.1 Обкладинка твору «Залізна п'ята» (1908) Джека Лондона.

Рис. А.2 Обкладинка твору «Прекрасний новий світ» (1932) Олдоса Гакслі.

Рис. А.3 Обкладинка твору «У нас це неможливо» (1935) Сінклера Льюїса.

Рис. А.4 Обкладинка твору «1984» (1949) Джорджа Орвелла.

Рис. А.5 Обкладинка твору «Доктор майбутнього» (1960) Філіпа Діка.

Рис. А.6 Обкладинка твору «Розповідь служниці» (1985) Маргарет Етвуд.

Рис. А.7 Обкладинка твору «Межа пекла» (1982) Януша Зайделя.

Рис. А.8 Обкладинка твору «Віртуальне світло» (1993) Вільяма Гібсона.

Рис. А.9 Обкладинка твору «Голодні ігри» (2008) Сюзанни Колінз.

Рис. А.10 Обкладинка твору «Через всесвіт» (2011) Бет Ревіс.

Додаток Б

Обкладинки книг-аналогів

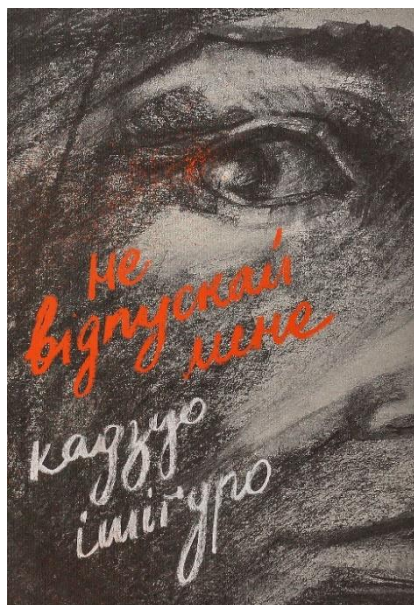
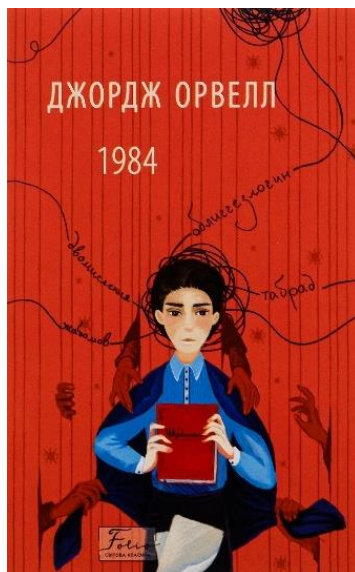
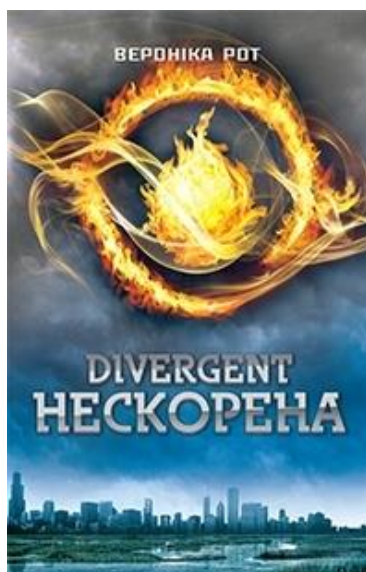


Рис. Б.1 Обкладинка твору «Дивергент. Нескорена» (2011) Вероніки Рот. Видавництво КМ-БУКС, 2015 .

Рис. Б.2 Обкладинка твору «1984» (1949) Джорджа Орвелла. Видавництво Фоліо, 2023.

Рис. Б.3 Обкладинка книги коміксу «1984» (1949) Джорджа Орвелла. Видавництво Віват, 2022.

Рис. Б.4 Обкладинка твору «Не відпускай мене» (2005) Ішігуро Кадзуо. Видавництво Старого Лева.

Додаток В

Елементи офіційного видання «Голодні ігри»



Рис В.1 Офіційні обкладинки трилогії «Голодні ігри».

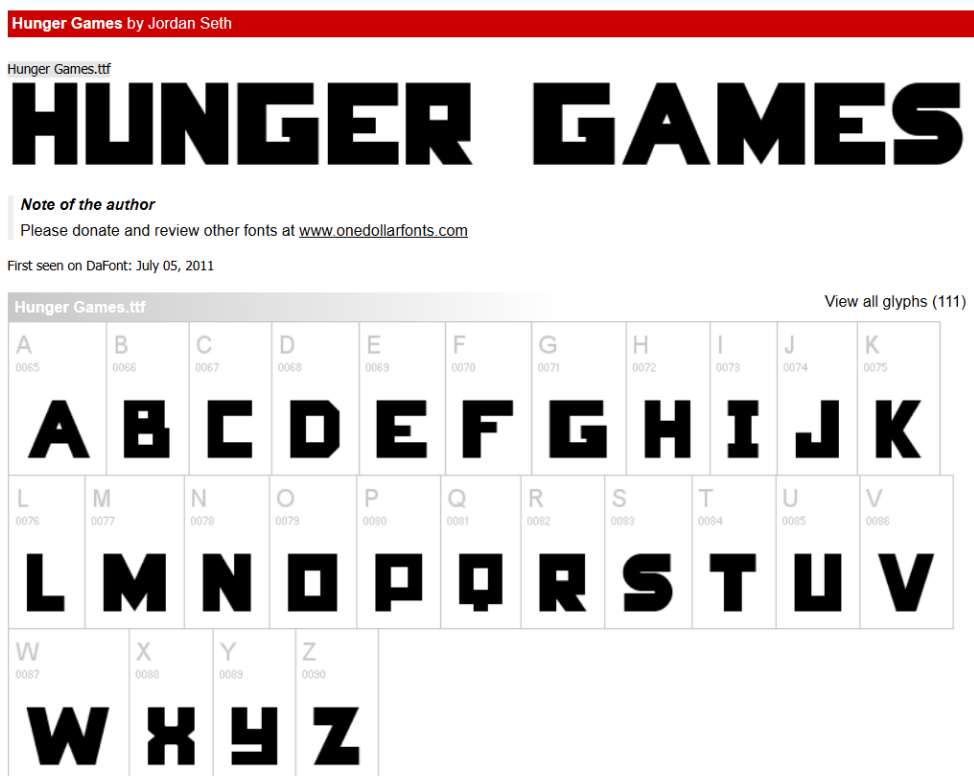


Рис. В.2 Шрифт «Голодних ігор», розроблений Джорданом Сетом.

Додаток Г

Початкові етапи розробки дизайну книги «Голодні ігри»

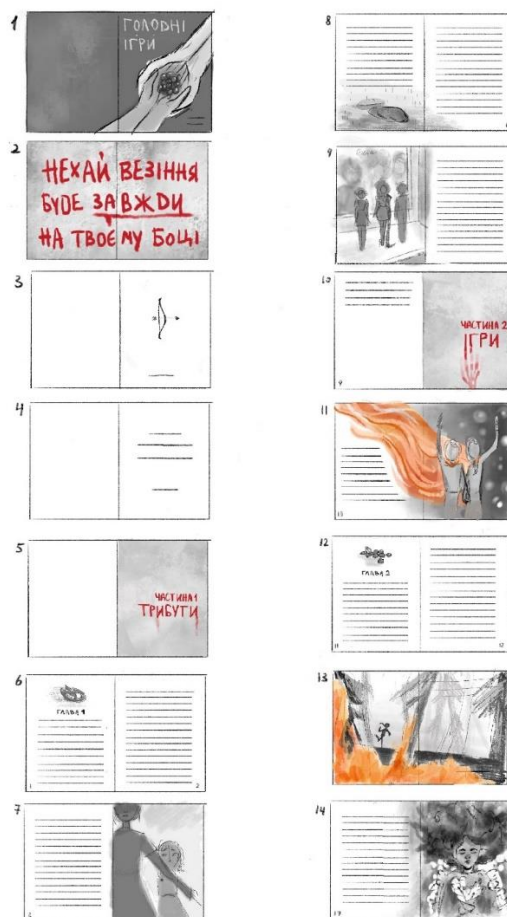


Рис. Г.1 Розкадрування книги «Голодні ігри».



Рис. Г.2 Розробка дизайну персонажів.

Додаток Д

Макет книги «Голодні ігри»

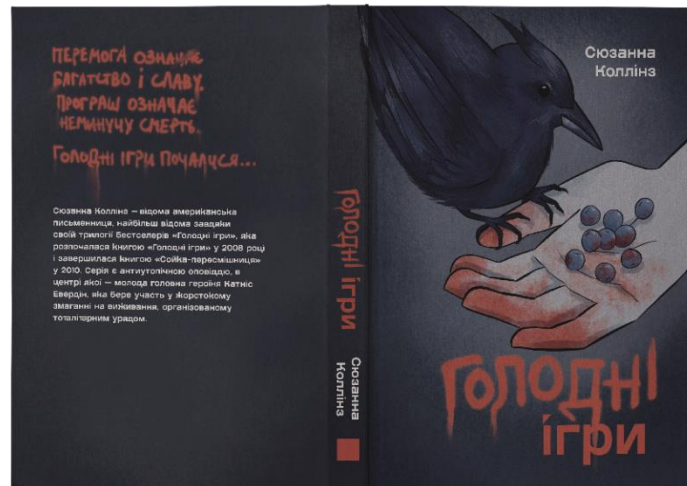


Рис. Д.1 Обкладинка.

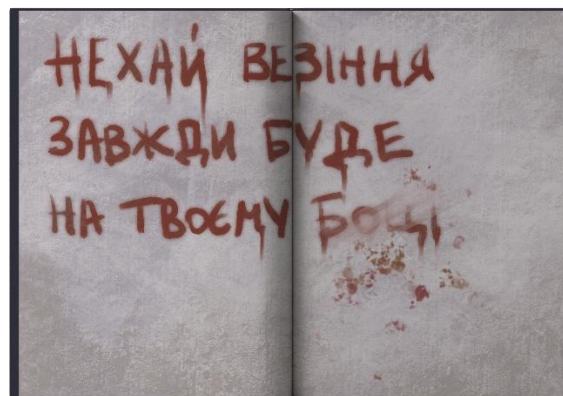


Рис. Д.2 Форзац.

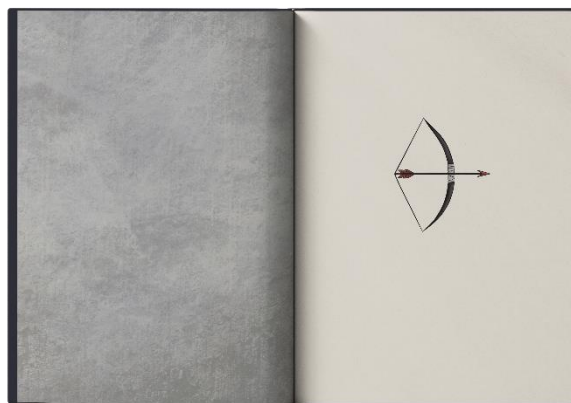


Рис. Д.3 Авантитул.

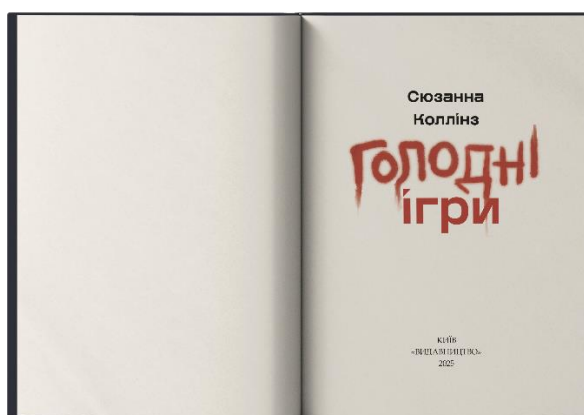


Рис. Д.4 Титул.

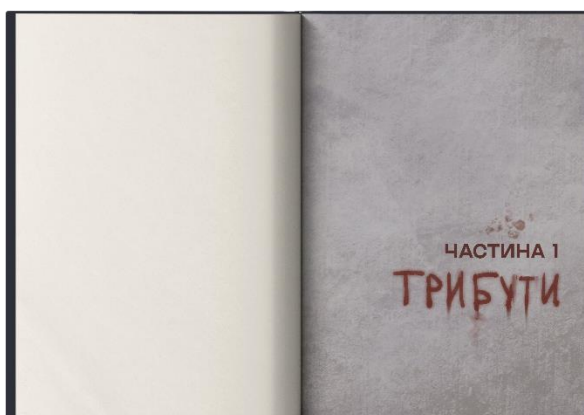


Рис. Д.5 Шмуцтитул.

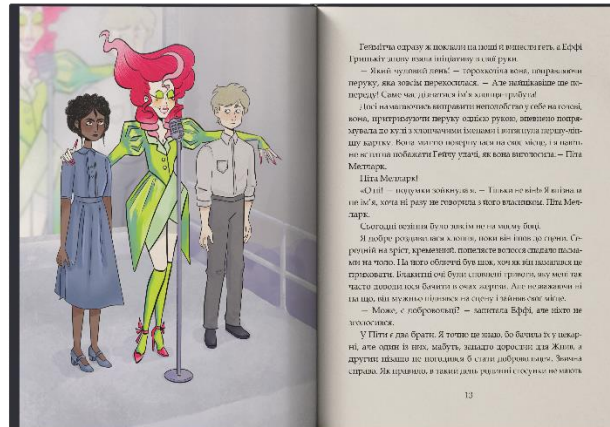


Рис. Д.9 Четвертий розгорт.



Рис. Д.10 П'ятий розгорт.

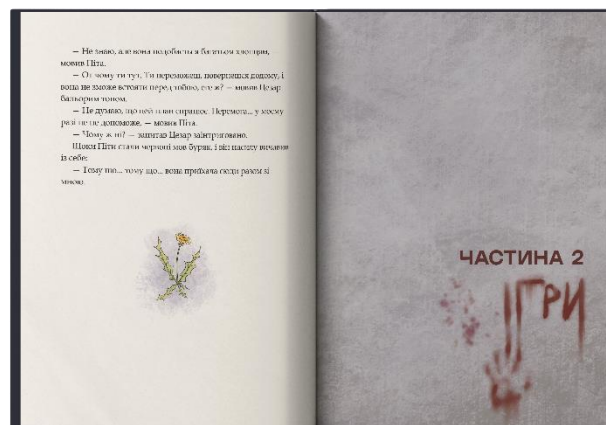


Рис. Д.11 Шмуцитул.

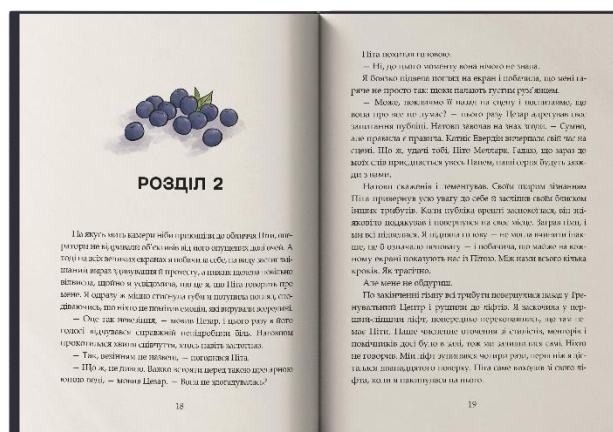


Рис. Д.12 Друга спускова сторінка.

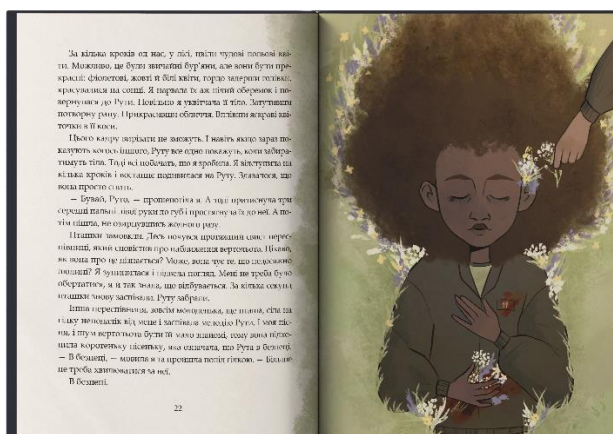


Рис. Д.13 Шостий розгорт.



Рис. Д.14 Сьомий розгорт.