

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА  
ГРІНЧЕНКА  
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

«Допущено до захисту»  
Завідувач кафедри дизайну

\_\_\_\_\_ Віктор КАРПОВ

Протокол засідання кафедри  
№ 10 від «11» травня 2026 р.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на тему:

**ДИЗАЙН КНИГИ ВАЛЕРІЇ САВОТІНОЇ  
«ЧАКЛУНКА І КУЛЬТ»**

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма 022.01.01. Графічний дизайн

Перший (бакалаврський) освітній рівень

Здобувач вищої освіти:

**Лобач Поліна Сергіївна**

група ГДб-3-22-4.0д

Керівник: старший викладач кафедри дизайну,

**Волгін Юрій Євгенович**

Рецензент: **Кравченко Наталія Іванівна**

Київ — 2026 р.

## АНОТАЦІЯ

Лобач П. С. Розробка дизайну художньої книги «Чаклунка і Культ». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. 64 с.

Кваліфікаційна робота присвячена розробці цілісного дизайну книжкового видання «Чаклунка і Культ» авторки В. Савотіної. Розробка комплексно охоплює етапи передпроектного аналізу, формування візуальної концепції та технічного втілення макета. У дослідженні детально розглянуто специфіку ілюстрування фентезі для підліткової аудиторії (Young Adult). Водночас визначено роль цифрового живопису у створенні візуальної мови сучасної книги. Проаналізовано базові принципи побудови ілюстрації як дієвого засобу комунікації. Окремо досліджено трансформацію традиційних архетипів відьом та безпосередній вплив цифрових технологій на естетику сучасного книговидання. У межах практичного етапу створено обкладинку, внутрішнє оформлення та систему ілюстрацій. Візуальний ряд ґрунтується на поєднанні декоративного реалізму та символізму. Особливу увагу приділено формуванню цілісної атмосфери видання відповідно до актуальних запитів ринку.

**Ключові слова:** графічний дизайн, дизайн книги, книжкова ілюстрація, підліткове фентезі, Young Adult, цифровий живопис, візуальна комунікація, «Чаклунка і Культ», українське книговидання.

Кваліфікаційна робота містить результати власного дослідження та авторського проектування. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів відбувалося з дотриманням академічної доброчесності та мають посилання на відповідне джерело.

---

П. С. Лобач

## ANNOTATION

Lobach P. S. Design Development for the Fiction Book "The Witch and the Cult". Qualification Work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026. 64 p.

The qualification work is devoted to the comprehensive design development of the book edition «The Witch and the Cult» by V. Savotina. The project thoroughly encompasses the stages of pre-design analysis, the formation of an original visual concept, and the technical implementation of the layout. The research explores in detail the specifics of fantasy book illustration tailored for the Young Adult (YA) audience. Concurrently, it defines the role of digital painting in creating the visual language of the contemporary book. The study analyzes the fundamental principles of constructing illustration as an effective means of communication. Special attention is given to the transformation of traditional witch archetypes and the direct impact of digital technologies on the aesthetics of modern book publishing. Within the practical phase, the cover, interior design, and an illustrative system were created. The visual narrative is based on a synthesis of decorative realism and symbolism. Particular emphasis is placed on shaping a cohesive atmosphere for the edition in accordance with current book market demands.

**Keywords:** graphic design, book design, book illustration, teenage fantasy, Young Adult, digital painting, visual communication, «The Witch and the Cult», Ukrainian book publishing.

The qualification thesis contains the results of original research and authorial design work. The use of ideas, findings, and texts of other scholars adheres to the principles of academic integrity and includes appropriate references to the respective sources.

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ТА АНАЛІТИЧНІ ОСНОВИ ІЛЮСТРУВАННЯ ПІДЛІТКОВОГО ФЕНТЕЗІ.....	10
1.1 Стилiстичнi особливостi жанру фентезi.....	10
1.2 Принципи iлюстрування художньої лiтератури.....	15
1.3 Характеристика цiльової аудиторiї та сучасних тенденцiй книжкового ринку пiдлiткового фентезi.....	20
1.4 Аналiз сучасних прикладiв оформлення видань пiдлiткового фентезi.....	25
Висновки до роздiлу 1.....	29
РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО КНИГИ «ЧАКЛУНКА І КУЛЬТ».....	31
2.1 Формування концепцiї вiзуального образу книги.....	31
2.2 Розробка вiзуальної системи iлюстрування та художнього стилю.....	35
2.3 Етапи та технiчнi особливостi реалiзацiї дизайн-проєкту.....	40
Висновки до роздiлу 2.....	43
ВИСНОВКИ.....	46
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	48
ДОДАТКИ.....	53
ДОДАТОК А.....	53
ДОДАТОК Б.....	55

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Після початку повномасштабного вторгнення книжкова індустрія в Україні не лише зазнала суттєвих змін, а й отримала новий імпульс для розвитку. Помітно зросла кількість як перекладних зарубіжних видань, так і книжок українських авторів. Одним із найпопулярніших жанрів на сучасному книжковому ринку є підліткове фентезі. Цей напрям користується попитом не лише серед підлітків, на яких першочергово орієнтований, а й серед дорослої аудиторії, адже дає змогу по-новому пережити один із найяскравіших і найемоційніших періодів життя.

Сучасне книжкове оформлення відрізняється значною різноманітністю — від стандартних видань у твердій і м'якій палітурках до подарункових і лімітованих із кольоровими зрізами, суперобкладинками та додатковими декоративними елементами. У таких умовах візуальне оформлення стає важливим інструментом привернення уваги до твору. Саме через дизайн книги автори та видавці мають змогу сформуванати перше враження про зміст, настрій і жанрову специфіку видання ще до початку читання.

Крім того, естетична привабливість відіграє суттєву роль у виборі книги, адже нерідко саме оформлення стає вирішальним чинником під час купівлі. У зв'язку з цим особливої уваги набуває створення такого дизайну, який здатен відрізнитися серед численних видань одного жанру. В умовах високої конкуренції книга без виразної візуальної ідентичності може залишитися непомітною серед великої кількості подібних за тематикою та стилістикою видань.

Саме тому розробка якісного, цілісного та концептуального продуманого оформлення, особливо в художній літературі, залишається актуальним завданням сучасного книжкового дизайну.

**Стан наукової розробки проблеми.** Питання книжкового дизайну та ілюстрування художньої літератури досліджувалися як українськими, так і

зарубіжними науковцями. У праці розглядаються принципи оформлення книги, роль ілюстрації та взаємодія тексту і зображення.

Окрема увага приділяється оформленню літератури для підлітків, з урахуванням особливостей цільової аудиторії та її візуальних уподобань. Також досліджується жанр фентезі, який вирізняється образністю та символікою.

**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** проекту є вивчення сучасних тенденцій у книжковому оформленні української фентезійної літератури для підлітків та розробка оригінального дизайн-макету книги Валерії Савотіної «Чаклунка і Культ», який сприятиме приверненню уваги потенційних читачів і підсилуватиме сприйняття художнього змісту твору.

Відповідно до визначеної мети кваліфікаційної роботи визначено такі **завдання дослідження:**

- проаналізувати особливості та проблеми створення книжкової ілюстрації у жанрі підліткового фентезі, зокрема стилістики жанру, принципи ілюстрування художньої літератури та специфіку цільової аудиторії;

- дослідити прототипи та аналогічні видання за тематикою і жанровою специфікою, а також сучасні тенденції оформлення книг підліткового фентезі;
- визначити роль книжкової ілюстрації як складової візуального оформлення видань і окреслити художньо-стилістичні особливості оформлення книг цього жанру;
- дослідити вплив візуальної айдентики книги на сприйняття жанру, настрою твору та очікування читача;
- розробити концепцію візуального образу книги «Чаклунка і Культ» з урахуванням специфіки жанру, цільової аудиторії та сучасних тенденцій книжкового оформлення;
- створити власний дизайн-макет книги, включно з обкладинкою, форзацами, шрифтовими блоками та внутрішніми ілюстраціями, враховуючи особливості візуальної комунікації з читачем.

**Об'єкт дослідження:** сучасне оформлення книг жанру підліткового фентезі, зокрема українських видань.

**Предмет дослідження:** стилістичні та художні прийоми, що використовуються при створенні візуальної айдентики та дизайн-макету книги для підлітків, а також їх вплив на сприйняття жанру та емоційне залучення читача.

**Методи дослідження.** У процесі виконання кваліфікаційної роботи використано методи аналізу та сполучення для опрацювання теоретичних джерел з проблематики дизайну та ілюстрування книжкової літератури. Порівняльний метод застосовано зіставлення сучасних видань жанру підліткового фентезі та виявлення характерних особливостей їхнього оформлення. Методи спостереження та візуального аналізу дали змогу дослідити тенденції використання шрифтових рішень, кольорової гами, композиційних

прийомів і внутрішніх ілюстрацій, зокрема їх стилістику та техніки виконання. Це дозволило визначити загальні художні підходи до оформлення книг зазначеного жанру.

**Теоретичне значення роботи** полягає у систематизації знань про особливості сучасного оформлення книг жанру підліткового фентезі та вивченні цього напрямку як одного з найпопулярніших у сучасному книжковому просторі.

**Практичне значення** роботи полягає у створенні цілісної візуальної системи оформлення книги, яка може бути адаптована до умов сучасного книжкового ринку та використана як приклад ефективного дизайн-рішення в жанрі підліткової фентезійної літератури.

**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 «Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 11 листопада 2025 року) та «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2026 року).

Лобач Поліна. Образ відьми у слов'янській традиції та сучасному українському фентезі. *Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни*. Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. 9 Київ. 11 листопада 2025 року / Ред. кол.: О. В. Ковальчук (голова), М. І. Циганик, В. В. Карпов (відп. ред.) та ін. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 308 с. С. 177-179.

Лобач Поліна. Кольоровий зріз як елемент сучасного книжкового дизайну України в контексті європейських тенденцій. Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Всеукр. наук.-практ. конф. (16 квітня 2026 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. С. 149-151

**Структура:** робота складається зі вступу, двох розділів, семи підрозділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи із додатками складає 64 сторінки, основний текст – 43 сторінок, додатки – 12 сторінок.

## РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ТА АНАЛІТИЧНІ ОСНОВИ ІЛЮСТРУВАННЯ ПІДЛІТКОВОГО ФЕНТЕЗІ

### 1.1 Стилiстичнi особливостi жанру фентезi

Сучасна лiтература пропонує досить велике рiзноманiття жанрiв. Кожен з них має свої особливостi та характернi риси, якi безпосередньо формують структуру художнього твору. Сьогодні, поряд з класичними детективами чи пригодницькими романами, дедалi частiше розвиваються новi гiбриднi форми. До таких змiшаних жанрiв належать комедiя жахiв, кримiнальна драма, а також епiчне, романтичне й iсторичне фентезi [5].

Саме фентезi є специфiчним видом художньої лiтератури. Цей жанр базується на створеннi вигаданих свiтiв, персонажiв та сюжетiв, де зазвичай ключову роль вiдiграють магiчнi або надприроднi сили [5]. В українському лiтературознавствi поняття фентезi iнодi вживають як синонiм до загального термiну фантастика, проте їх не слiд уподiбнювати. Ключова вiдмiннiсть фентезi полягає у вiдсутностi потреби в науковому чи псевдонауковому обґрунтуваннi явищ. Якщо в науковiй фантастицi дивовижне пояснюють технологiчним процесом, то у фентезi магiя є невид'ємною частиною свiтоустрою, що не вимагає доказiв [7, р. 23]. Цей лiтературний феномен глибоко досліджували й iншi класики теорiї фентезi, якi наголошували на автономностi та внутрiшнiй логiцi вигаданого свiту [3; 5; 7]

Новiтня фентезiйна лiтература розвивається шляхом постiйного жанрового розгалуження. Цей процес безпосередньо впливає на способи побудови сюжетних лiнiй та специфику створення художнiх образiв. Окрiм суто структурованих вiдмiнностей, дослідники класифiкують цей лiтературний рiзновид за тематичними акцентами, типом магiчного середовища та рiвнем емоцiйної напруги. Подiбне розрiзнення дозволяє авторам охоплювати кардинально рiзнi сфери людського досвiду. Саме тому в межах одного жанру

глобальні епічні протистояння легко співіснують із затишними історіями про внутрішній світ персонажа. Які саме чинники об'єднують ці протилежні художні напрями? Для детальної систематизації та розуміння їхніх стилістичних особливостей варто розглянути порівняльну характеристику (див. табл. 1.1).

Таблиця 1.1. Класифікація та характеристики основних піджанрів фентезі

Піджанр	Ключові особливості	Світ та атмосфера
Епічне фентезі	Масштабні події, боротьба добра і зла, наявність пророцтв.	Цілком вигаданий світ із власною картою, мовами та історією.
Героїчне фентезі	Фокусування на пригодах одного героя-воїна, фізична сила, квести.	Локальні конфлікти, похмура атмосфера.
Міське (Urban) фентезі	Магія в умовах сучасного світу, приховані спільноти.	Поєднання реального міста з надприродними елементами
Темне фентезі	Елементи жахів, моральна неоднозначність героїв, похмурість.	Атмосфера страху, занепаду, магія часто має руйнівний характер.
Історичне фентезі	Вплетіння магії в реальні історичні події або епохи.	Реальне минуле з додаванням міфологічних або магічних елементів.
Затишне (Cozy) фентезі	Відсутність глобальних трагедій, фокусування на побуті та стосунках.	Безпечний, спокійний простір, де магія допомагає у повсякденні.

Джерело: складено на основі [5, р. 3; 19, с. 14]

Розмаїття наведених жанрів чітко свідчить про гнучкість фентезі як художньої системи. Вона здатна легко адаптуватися до різних тематичних та естетичних запитів читача. Кожен із цих напрямів пропонує особливий тип художньої умовності. Тут ми бачимо перехід від монументальності та епічного розмаху у високому фентезі до камерності й фокусування на емоційному комфорті в межах затишного фентезі [5]. Подібне розгалуження дозволяє охоплювати дійсно широкий спектр людського досвіду. У результаті

універсальні міфологічні образи вдало переплітаються з актуальними соціальними та психологічними контекстами.

Витоки жанру фентезі тісно пов'язані з давніми міфологічними уявленнями різних культур. Ще в міфології Стародавнього Єгипту простежуються образи магічних істот і символічних сюжетів, які трансформувалися в грецькій, а згодом і в європейській міфології. Саме ця спадковість міфологічних образів стала фундаментом для формування фентезі як самостійного літературного жанру [2]. Подібні процеси об'єднання міфологічних та світоглядних уявлень у цілісну систему історично простежуються ще в давніх фундаментальних текстах та енциклопедіях [1].

Як і будь-який літературний напрям, фентезі має свої специфічні стилістичні ознаки, серед яких: міфологічна основа, деталізована світобудова, особлива образність, символізм та атмосфера. Більшість творів мають запозичену міфологічну основу, серед яких найчастіше зустрічаються переважно грецька, скандинавська, китайська та слов'янська традиції [2]. Хоча чимало авторів частково поєднують реальний світ із фантастичним або обмежуються окремими надприродними елементами, деякі письменники створюють цілком відокремлені світи з власним світоустроєм, історією, мовами та расами. Яскравим прикладом такого підходу є Середзем'я Дж. Р. Р. Толкіна та Плаский світ Террі Пратчетта [11].

Ключовою ознакою жанру є специфічна світобудова (worldbuilding). У такому випадку всі події розгортаються у вигаданому або трансформованому просторі. Він може бути повністю альтернативним нашій реальності або ж частково перетинатися з нею. Проте цей простір завжди підпорядковується внутрішній логіці та власним законам [5]. Характерною рисою текстів також є наявність магічних елементів, надприродних явищ і вигаданих істот. Саме вони формують особливу атмосферу твору та визначають розвиток сюжетних ліній. Завдяки своїй унікальності світ фентезі часто потребує додаткової візуалізації.

Окрім світобудови, фундаментом фентезі є розгалужена система архетипів, які виступають первинними моделями людського досвіду та поведінки. Як зазначають дослідники, архетипи є універсальними образами, а фентезійна література стає ідеальним середовищем для їхнього використання [31]. Найпоширенішими є образи Героя та Антагоніста, які уособлюють класичний конфлікт між світлом і тінню, проте в сучасній прозі ці фігури часто поєднують у собі риси сили, незалежності та складної внутрішньої боротьби.

Важливе місце в цій системі посідають й інші постаті. Серед них часто зустрічається Мудрий наставник, Тінь, Трикстер та Відьма. Останній образ у сучасному фентезі взагалі зазнає значної трансформації. Він пройшов шлях від однозначно негативного фольклорного персонажа до складної героїні. Сьогодні така постать уособлює жіночу суб'єктивність, зв'язок із природою та постійний пошук нових знань [43]. Тому архетипи у фентезійних творах виступають не просто структурним елементом сюжету. Вони активно формують зрозумілу для читача логіку всієї оповіді, що допомагає глибшому емоційному залученню до книги [9].

У межах жанру поширеною є класифікація дослідників Р. Боєра та К. Загорські, які чітко виокремлюють «високе фентезі» (high fantasy) та «низьке фентезі» (low fantasy). Перший тип передбачає розгортання подій у повністю вигаданому всесвіті. Такий світ не має прямого зв'язку з нашою реальністю та відрізняється цілісною системою власних законів, історії та міфології. Натомість низьке фентезі базується на поєднанні реального життя з фантастичними елементами. Тут надприродне зазвичай постає як раптове вторгнення у звичайні будні людей. У подібних творах магичні явища або дивні істоти існують паралельно, але залишаються прихованими від більшості суспільства. Це створює цікавий ефект таємного співіснування двох різних вимірів [3, р. 12].

Схожий приклад ми бачимо у творі Олени Шпигоцької «Необрана» [50]. Там головна героїня живе звичайним життям у реальному світі, але раптово починає помічати речі, які раніше були для неї прихованими. Подібну модель взаємодії

художніх світів демонструє і книга Юлії Нагорнюк «Діва матір і третя» [41]. У цьому виданні звичайні люди мешкають зовсім поряд із потойбіччям. Водночас спеціальна організація відьом таємно контролює межу між вимірами, залишаючись повністю непомітними для широкого загалу.

Створюючи фентезійні світи, автори часто запозичують міфічних істот, кожна з яких несе певне символічне значення:

Єдиноріг — у європейській традиції ця міфічна істота у вигляді коня з рогом символізує не лише чистоту та непорочність, а й духовне очищення та відродження [2; 4].

Перевертні (вовкуни) — прокляті люди, здатні набувати подоби тварин. У фентезі вони зазвичай уособлюють темну сторону людської природи, первісні інстинкти та заборонені бажання [2].

Фенікс — міфічний птах, здатний до самоспалення та відродження з попелу. Він виступає символом циклічності життя, безсмертя та духовного оновлення [2].

Відьми — один із найстійкіших та найсуперечливіших архетипів у слов'янській культурі. У народних уявленнях цей образ завжди мав дві протилежні сторони. З одного боку, такі жінки поставали як цілительки й знахарки, що допомагали людям. З іншого, їх часто вважали здатними шкодити, псувати врожай чи нищити худобу [2; 30; 47]. У новітньому фентезі цей образ зазнає кардинальної трансформації. Він активно розвивається від традиційного й однозначного негативного фольклорного персонажа до зовсім іншого типу героїні. Тепер перед читачем постає складна, багатогранна особистість, яка самостійно обирає свій шлях [36]. Така еволюція образів у сучасній графіці демонструє відхід від застарілих стереотипів до більш глибокої авторської мови усього видання [37; 43].

Дотримання відповідної атмосфери є одним із ключових чинників формування художнього всесвіту у фентезі. Вона безпосередньо визначає емоційне сприйняття твору та рівень занурення читача у вигадану реальність. Без

належного опрацювання цих характеристик світ втрачає глибину і перестає сприйматись як окремий простір. Саме тому в процесі творчості автори приділяють значну увагу деталізації середовища. Вони ретельно описують архітектуру, природні ландшафти та вигаданих фантастичних істот. Такі описи спрямовані на залучення сенсорного досвіду людини через звуки, запахи чи смакові відчуття. Завдяки сенсорній насиченості вигаданий простір швидко набуває ознак реального, забезпечуючи глибшу емпатію до всієї історії [7].

Важливу роль у передачі та підсиленні загального настрою книги відіграє візуальний супровід, зокрема книжкова ілюстрація. Вона не просто дублює текстову інформацію, а й помітно розширює уявлення про художній світ. Графіка допомагає конкретизувати образи персонажів та деталі їхнього оточення. Завдяки ілюстраціям читач отримує чудову можливість візуально інтерпретувати описані сцени та краще уявити дії героїв [6]. Взаємодія текстових і графічних засобів врешті-решт сприяє створенню цілісного всесвіту. У такому випадку візуальна естетика стає невід'ємною частиною жанрової ідентичності твору [12].

## **1.2 Принципи ілюстрування художньої літератури**

У сучасних книжкових виданнях ілюстрація функціонує як самостійний і дієвий засіб візуальної комунікації. Вона поєднує в собі естетичну, інформаційну та психоемоційну функції, суттєво впливаючи на сприйняття літературного твору. Її призначення полягає не в буквальному дублюванні сюжету, а в глибшому розкритті внутрішнього підтексту, підсиленні атмосфери та створенні додаткових смислових шарів, які полегшують засвоєння складних художніх образів [15: 46].

Книжкова ілюстрація безпосередньо взаємодіє з текстовою основою, стаючи органічним і невіддільним складником літературного твору та

провідником між авторським задумом і розумінням читача. Як зазначає Л. Зіген, ілюстрація «пояснює, інтерпретує та збагачує зміст, відкриваючи нові можливості для його сприйняття» [12, р. 11]. Виступаючи посередником, вона допомагає читачеві адаптуватися до внутрішньої логіки художнього простору та точніше відчувати емоційну тональність твору.

Особливого значення ілюстрація набуває у жанрі фентезі, де значна частина образів не має прямих реальних аналогів. У цьому контексті художник виконує роль провідника, який надає візуальній формі абстрактним чи уявним явищам. Поєднання реалістичних і фантастичних мотивів дозволяє створити виразні художні образи, що підсилюють атмосферу видання та сприяють емоційному залученню читача [6; 12].

Для створення переконливого художнього простору ілюстратор має не лише безпосередньо відтворити сюжетні події, а й точно передати атмосферу твору через композицію, колористику, характер ліній та деталізацію. За таких умов робота над оформленням видозмінюється у моделювання цілісної візуальної системи, яка полегшує читачеві сприйняття художнього тексту. Завдяки такій візуалізації фантастичні елементи втрачають свою абстрактність, перетворюючись на завершений і логічний візуальний образ [22].

Сучасне інформаційне середовище суттєво трансформує роль ілюстрації. Психологія сприйняття підтверджує: візуальні образи сприймаються швидше за текст, що робить їх найефективнішим інструментом привернення уваги. Завдяки графічним акцентам читач отримує можливість миттєво зорієнтуватись в жанровій приналежності та загальному настрої книги, що критично важливо в умовах насиченого книжкового ринку [26].

Важливим аспектом також є принципи побудови самої ілюстрації як складової частини книжкового дизайну. До основних належать відповідність змісту твору, стилістична єдність усіх елементів оформлення, виважена композиція, гармонійна кольорова система та узгодженість із типографікою. Як зазначає Е. Гаслам, «дизайн книги — це система взаємопов'язаних елементів, де

жоден не існує окремо» [6, р. 14]. Таким чином, ілюстрація має бути інтегрована в загальну структуру видання, підтримуючи його цілісність.

Окрім загальних вимог до узгодженості з текстом і дизайном видання, ілюстрування художньої літератури також ґрунтується на низці принципів, які визначають якість і ефективність візуального рішення. Передусім ілюстрація покликана візуалізувати задум автора, виділити ключові смислові моменти й передати загальний настрій твору. Це безпосередньо пов'язано зі стилістичною єдністю: коли всі елементи оформлення — від обкладинки до внутрішніх графічних сюжетів — витримані в єдиному стилі, видання набуває цілісного вигляду [42]. Не менш значущою є композиція. Продумана структура та логічне розташування елементів допомагають читачеві відразу зрозуміти сюжет і помітити головні об'єкти. Композиційну логіку доповнює колористика, оскільки колір не лише формує естетичне враження, а й безпосередньо впливає на емоційне сприйняття, передаючи атмосферу твору, напруження, динаміку або, навпаки, спокій і гармонію.

Окрім цього, ілюстрація повинна враховувати особливості сприйняття цільової аудиторії, зокрема її вік та культурний контекст, що є особливо актуальним у підлітковій літературі. Усі ці принципи взаємопов'язані та працюють комплексно, формуючи цілісну систему, в межах якої ілюстрація виступає не лише доповненням тексту, а повноцінним інструментом художнього висловлювання [49].

За своїм розташуванням у книзі ілюстрації підпорядковуються загальній композиційній структурі видання, охоплюючи обкладинку, форзац, нахзац та внутрішні декоративні елементи. Вони можуть інтегруватися безпосередньо у текстовий блок або виступати як самостійні композиційні елементи, формуючи ритм і візуальну динаміку [6: 12].

У сучасній видавничій практиці художники-ілюстратори дедалі частіше перебирають на себе функції дизайнерів: вони розробляють обкладинки, оптимізують внутрішнє оформлення, підбирають шрифтові гарнітури та

верстають смуги. Такий комплексний підхід забезпечує створення візуально цілісних оригінальних видань, де кожен елемент підпорядкований загальній композиції. Завдяки цьому читач сприймає книгу не лише як суто текстове джерело інформації, а й як цілісний витвір мистецтва [13; 15].

В умовах насиченого інформаційного простору та візуального перенасичення художнє оформлення видання стає визначальним чинником його первинного сприйняття. З огляду на це, використання ілюстрації на обкладинці є не просто естетичним елементом, а інструментом візуальної ідентифікації, що дозволяє вирізнити книгу з-поміж масиву аналогічних видань. Здебільшого саме обкладинка стає основним імпульсом, який визначає вибір читача та формує його попередні очікування від тексту [26].

Обкладинки такого типу зазвичай відрізняються високим рівнем деталізації, використанням контрастних і насичених живих кольорів, а також сміливими, іноді нестандартними композиційними прийомами [19, с. 42]. Такі візуальні підходи дозволяють не лише привернути увагу потенційного читача, а й одразу задати настрій твору, передати його атмосферу та жанрову приналежність. Ключову роль у цьому процесі відіграють ритм форм, баланс елементів та гармонійна взаємодія кольорів, що спільно формують цілісний художній образ видання [27].

В українському книговидаванні подібний підхід активно використовується багатьма сучасними видавництвами, які приділяють значну увагу візуальній складовій та залучають до співпраці талановитих ілюстраторів. Зокрема, це можна спостерігати у практиці видавництв «Vivat», «Видавництво Старого Лева», «Nebo BookLab Publishing» та «Віхола», де ілюстрація часто стає не просто елементом оформлення, а ключовою частиною загальної візуальної айдентики книги [27; 49].

Водночас варто зазначити, що подібна виразність і складність сучасних ілюстрацій значною мірою зумовлена розвитком цифрових технологій, які суттєво трансформували творчий процес. Використання цифрових інструментів

дозволяє художникам працювати з багатошаровими композиціями, експериментувати з текстурами, світловими ефектами та кольором, що сприяє пришвидшеному втіленню складних візуальних концепцій [38; 40].

Широке впровадження цифрового інструментарію трансформує художню мову сучасної ілюстрації, додаючи більшої деталізації, динаміки та експериментального характеру. При цьому художник використовує цифрові технології не просто як допоміжний засіб, а як інструмент моделювання нових візуальних ефектів, що доповнюють інтерпретацію літературного тексту [38]. Графічні редактори та планшети забезпечують високий рівень деталізації та гнучкості в процесі проектування, що оптимізує роботу митця. Крім того, цифровізація художнього процесу сприяє формуванню новітніх стилістичних підходів, синтезу різних технік і появі унікальних рішень, які раніше було складно або неможливо реалізувати традиційними засобами.

Модернізація технічних засобів та активне вдосконалення виробничих процесів у видавничій сфері відкрили нові можливості для графічного мистецтва. Цей процес ґрунтовно проаналізовано у праці мистецтвознавиці Ольги Лагутенко, яка аналізує етапи розвитку галузі й наголошує, що кожен новий етап технологічного розвитку не лише спрощував створення та відтворення зображення, а й суттєво змінював підходи до ілюстрування загалом [34, с. 12]. Митці здобули ширшу свободу у виборі засобів виразності, що уможливило сміливі експерименти з деталізацією та специфікою візуалізації образів, водночас зберігаючи індивідуальність авторського стилю в умовах масового виробництва. Завдяки цьому ілюстрація ставала доступною для ширшої аудиторії.

Такий взаємозв'язок мистецтва і технологій мав суттєвий вплив на формування та розвиток сучасного книжкового дизайну і книжкової ілюстрації зокрема. Якщо раніше технічні засоби виконували переважно допоміжну функцію, то сьогодні вони стали повноцінною складовою творчого процесу. Вибір інструментів і технік — будь це векторна графіка, цифровий живопис або

імітація традиційних матеріалів — дедалі частіше стає частиною авторського задуму та впливає на загальне сприйняття візуального образу видання [38].

Сучасний рівень розвитку видавничо-поліграфічної сфери у поєднанні з використанням новітніх технологій створює умови для реалізації складних дизайнерських рішень. Модернізація друку, а також впровадження нових матеріалів і методів післядрукарського оброблення — зокрема тиснення, вибіркового лакування чи фарбування зрізів — суттєво розширюють можливості оформлення художніх видань. Внаслідок цього ілюстратори отримують простір для експериментів не лише з графікою, а й з фактурою, формуючи продуманий художній образ [35]. У такому ракурсі книга поступово перестає сприйматись виключно як носій тексту і набуває ознак комплексного дизайнерського об'єкта. Ілюстрація в такій структурі позбувається суто супровідної ролі й перетворюється на активний елемент взаємодії з читачем, що моделює атмосферу та емоційне сприйняття твору.

Показовим прикладом такого підходу в українському книговидаванні є діяльність видавництва «А-ба-ба-га-ла-ма-га». Як зазначає Л. Б. Тарнашинська, саме це видавництво сформувало нові стандарти художнього та поліграфічного виконання, що кардинально змінило вектор розвитку українського книжкового дизайну [48]. Інтеграція деталізованої якісної графіки у сучасні друкарські процеси забезпечує створення естетично цілісних видань, конкурентоспроможних на міжнародному рівні [42]. Отже, сучасна книжкова ілюстрація формується в межах поєднання художньої творчості та технологічних інновацій, де виробничі чинники видозмінюються з технічних обмежень у дієвий стимул для авторських експериментів.

### **1.3 Характеристика цільової аудиторії та сучасних тенденцій книжкового ринку підліткового фентезі**

Підліткова література, відома також як Young Adult (YA), посідає важливе місце у формуванні емоційного та інтелектуального досвіду молодих читачів, залишаючись однією з ключових складових сучасного культурного простору [9, р. 15]. Проте постає питання: чому саме жанр фентезі викликає настільки сильний емоційний відгук у молоді? У світі щоденних викликів, інформаційного перенавантаження та соціального тиску, підлітки перебувають у особливо вразливому періоді, що супроводжується пошуком власної ідентичності та внутрішніми кризами. У цьому контексті фентезі виконує значно глибшу функцію, ніж просто розважальну [10].

Як зазначає М. Ніколаєва, підліткова фентезійна література сьогодні «стає повнолітньою» (comes of age), оскільки вона пропонує не просто втечу від реальності, а створює безпечний простір для осмислення складних життєвих ситуацій [9, р. 1]. Вигадані світи дозволяють читачам тимчасово дистанціюватися від повсякденних проблем, проте водночас через метафори магії, боротьби добра і зла та внутрішніх трансформацій персонажів підлітки вчаться долати страхи, приймати рішення й брати на себе відповідальність. Таким чином, фентезі виступає своєрідною моделлю реальності, де можна прожити різні сценарії поведінки без реальних ризиків, що є надзвичайно важливим для особистісного розвитку [36].

Сьогодні фентезі користується популярністю не лише в підлітковій аудиторії, а й серед дорослих читачів, що визначається як феномен cross-over літератури. На думку М. Ніколаєвої, це пов'язано з апелюванням до універсальних архетипів і тем, які залишаються актуальними протягом усього життя [9, р. 5]. Суттєвим чинником такої популярності є первісне прагнення людини до розширення меж можливого: фентезі дозволяє отримати емоційний досвід, який неможливо пережити в реальному житті, відчутти інакші закони буття та знайти відповіді на питання через метафору іншого світу [3, р. 12].

Важливим критерієм сучасної класифікації фентезійної літератури є вік головних героїв, що визначає приналежність твору до сегмента Young Adult (YA) або New Adult (NA). У центрі сюжетів Young Adult традиційно перебувають підлітки віком 12-20 років, а основні конфлікти зосереджені навколо первинної ініціації, самопізнання та сепарації від батьків [9, р. 56]. Натомість категорія New Adult фокусується на персонажах віком 20-30 років, які вже перетнули межу дитинства. Відповідно, у творах NA-сегмента герої вирішують завдання ранньої дорослості: професійну самореалізацію, фінансову незалежність та складніші соціальні взаємодії, що часто супроводжуються глибоким внутрішнім аналізом [10].

Таке вікове розмежування безпосередньо впливає на візуальну стратегію видання. Для Young Adult характерними є експресивні образи та яскрава візуальна метафоричність, де ілюстрація допомагає підлітку візуалізувати емоційні стани з якими він стикається вперше. У той самий час дизайн для New Adult часто тяжіє до вишуканої естетики та складного символізму, що відображає перехід читача до більш дорослого сприйняття контенту [19]. Впровадження таких категорій в українську видавничу практику дозволяє видавництвам точніше адаптувати візуальну мову книги під конкретні запити аудиторії, що робить видавничий продукт конкурентоспроможним на сучасному ринку [27].

Дорослі читачі знаходять у таких творах глибший символізм, складні моральні дилеми та емоційну щирість, що інколи подаються навіть виразніше, ніж у класичній прозі. Популярність підліткового фентезі серед дорослих пояснюється не лише змістом, а й психологічною потребою повернення до досвіду власного становлення. Для багатьох читачів звернення до літератури Young Adult стає способом переосмислити підліткові емоції та інтенсивність почуттів — перше кохання, гостре відчуття справедливості та щирості, які часто нівелюються у дорослому житті [9].

В умовах сучасних реалій України, позначених тривалим психологічним тиском через війну, роль фентезі як інструмента ментального відновлення суттєво зростає. Постійне перебування в інформаційному полі, перенасиченому трагічними подіями, формує потребу в «безпечному просторі», де література являє собою емоційний прихисток. Ця тенденція також узгоджується з підходами, згідно з якими сучасне українське мистецтво постає активним засобом осмислення травматичного досвіду та підтримки психологічної стійкості [20]. У цьому контексті книжкова ілюстрація та дизайн у жанрі фентезі виступають не просто естетичним оформленням, а візуальними кодами, що сприяють емоційній рівновазі та формують відчуття внутрішньої опори.

Логічним продовженням цих процесів стала трансформація читацьких запитів, де все більшої популярності набуває так зване затишне фентезі (*cozy fantasy*). Особливість цього напрямку полягає у зосередженості на внутрішньому комфорті й гармонії, а не на масштабних конфліктах. Акцент зміщується з епічних битв на атмосферу, міжособистісні стосунки та емоційний стан героїв. Фактично затишне фентезі перебирає на себе терапевтичну функцію, пропонуючи впорядкований світ, де панує емпатія та безпека. Як зазначає О. Бондар, цей субжанр функціонує як своєрідна терапія та засіб проти стресу, дозволяючи знайти ментальний перепочинок у просторі, вільному від глобальних трагедій [18].

Як зазначає В. Шпак [49], сучасне українське книговидання активно реагує на ці запити, пропонуючи видання, які формують психологічно комфортне середовище для читача. Це відображено не лише у змісті, а й у візуальному оформленні. Зокрема, для підліткового фентезі та затишних історій характерним стає використання м'яких палітр, глибоких відтінків, декоративних елементів і тактильних рішень, що підсилюють емоційне сприйняття книги як об'єкта. Ці процеси повністю відображають загальні тенденції розвитку українського книговидання в умовах воєнного стану [8, р. 11].

Важливим чинником популярності жанру є також зміна формату споживання контенту. Сучасна аудиторія фентезі належить до покоління «візуалів», для яких книга перестає бути виключно носієм тексту і перетворюється на естетичний об'єкт та елемент самовираження. Оформлення видання — від обкладинки до кольорового зрізу — стає частиною «світобудови», яку читач прагне не лише уявити, а й фізично відчуту та включити у власний життєвий простір [35].

Отже, популярність підліткового фентезі зумовлена не лише його змістовним наповненням, а й комплексом соціальних, психологічних та візуальних чинників. Це формує нові орієнтири для ринку, де особлива увага приділяється способам подачі, дизайну та комунікації з читачем. Під впливом воєнних дій український книжковий сегмент зазнав глибоких змін, що торкнулись не лише виробничих процесів, а й змістових векторів. Війна змусила видавництва адаптуватися до кризових умов, переосмислити формати взаємодії з аудиторією та підходи до створення продукту [8].

У цьому контексті сегмент підліткового фентезі демонструє помітну активність і здатність швидко реагувати на зміну читацьких запитів. Попри складні умови функціонування українського ринку, спостерігається посилення інтересу до видань, у яких сюжетна динаміка поєднується з продуманою візуальною складовою. Це свідчить про зростання ролі оформлення як невід'ємної частини читацького досвіду [26].

Аналіз сучасного книговидання дозволяє виокремити кілька напрямів розвитку підліткового фентезі, які безпосередньо впливають на характер ілюстрування та дизайн [49]. З одного боку, зберігається інтерес до масштабних, історій із розгалуженими сюжетами та складною візуальною мовою, що передбачає насичену деталізацію і виразні композиційні рішення. З іншого — зростає популярність більш камерних, атмосферних творів, де візуальна складова працює тонше, через колір, ритм і загальний настрій [16].

Окремо варто відзначити стійку тенденцію до формування видань із підвищеною естетичною цінністю, що визначаються як колекційні. У такому контексті книга перестає сприйматися виключно як джерело інформації, а поступово набуває рис об'єкта мистецтва та матеріальної цінності. Значна увага приділяється зовнішньому оздобленню, де використання різноманітних поліграфічних прийомів — від вибору видів паперу до застосування суперобкладинок, тиснення фольгою та вибіркового лакування — розширює межі сприйняття, перетворюючи читання на комплексний візуально-тактильний досвід [35]. Особливого значення набуває феномен фетишизації фізичного примірника, коли кольорові зрізи, ілюстровані форзаци та оригінальна архітектура макета стають для підліткової аудиторії вагомим стимулом до придбання друкованої версії видання [6, р. 18].

Таким чином, сучасний ринок підліткового фентезі постає як багаторівнева система, у межах якої співіснують різні підходи до візуалізації: від стриманих і атмосферних до експресивних і технологічно насичених колекційних рішень. Усі ці процеси визначають книжкову ілюстрацію та дизайн як ключові елементи формування цілісного художнього образу видання, що виступають стратегічним чинником комунікації з читачем, забезпечуючи не лише інтелектуальне, а й естетичне задоволення від володіння книгою [16].

#### **1.4 Аналіз сучасних прикладів оформлення видань підліткового фентезі**

У сучасному книжковому дизайні провідну роль у створенні ілюстративного контенту дедалі частіше перебирає на себе цифровий живопис (digital art). Використання комп'ютерної графіки суттєво розширює можливості ілюстраторів. Вона дозволяє художникам досягати високого рівня деталізації, експериментувати зі складними світловими ефектами та формувати

багатошарові композиції. Це критично важливо саме для жанру фентезі. Адже тут постає потреба у достовірній візуальній репрезентації вигаданих світів, містичної атмосфери та надприродних явищ. У такий спосіб новітні технології не просто оптимізують видавничий процес. Вони активно формують нову естетику візуальної мови, де традиційні художні прийоми гармонійно поєднуються з новими інструментами [38].

Водночас інтенсивний технологічний розвиток зовсім не витісняє традиційні графічні підходи, а радше трансформує їх під сучасні потреби. Сьогодні в індустрії книговидання дуже поширеною є цифрова імітація класичних художніх технік — акварелі, гуаші, пастелі чи лінійної графіки. Цей підхід дозволяє поєднати естетичну автентичність і пластику живого малюнка з технічною точністю, швидкістю та гнучкістю графічних редакторів [40, с. 48].

Якщо аналізувати стилістичні аспекти, то сучасне українське підліткове фентезі найчастіше орієнтується на поєднання декоративного реалізму та символізму. Таке рішення дозволяє, з одного боку, забезпечувати чітку впізнаваність візуальних образів. З іншого боку, з'являється можливість наповнювати ці образи додатковими прихованими смислами. Декоративні елементи в такому разі виконують не лише суто естетичну функцію. Вони стають самостійними носіями символічного значення, що суттєво посилює загальну атмосферу твору та допомагає глибше розкрити його ідейно-внутрішній зміст [37].

Аналізуючи сучасні підліткові видання, варто виокремити різні підходи до використання кольору. Колористика художньої книги безпосередньо взаємодіє з емоційним сприйняттям тексту. В одних випадках ілюстратори обирають глибокі, насичені відтінки для формування напруженої чи містичної атмосфери. В інших випадках митці використовують м'якішу та світлішу палітру. Саме вона створює відчуття спокою, затишку й повної емоційної рівноваги [18]. Тож колір виступає не просто засобом візуального оформлення сторінок. Він постає

важливим інструментом формування настрою та первинних очікувань читача від сюжету.

Окрім колористичних рішень, на емоційне сприйняття книги суттєво впливає спосіб візуального подання персонажів. Особливо яскраво це проявляється у сучасному зображенні героїнь фентезі. Сьогодні простежується значуща трансформація художніх образів. Замість пасивних чи другорядних персонажів жінки на ілюстраціях дедалі частіше постають як сильні, центральні постаті, що активно визначають хід подій [43].

Подібне переосмислення архетипів особливо помітне на прикладі образу відьми, який набуває популярності в літературі Young Adult. У сучасних виданнях акцент зміщується на внутрішню силу, незалежність і психологічну складність героїні. Цю багатозначність художники підкреслюють через динамічну композицію малюнка та детальне опрацювання візуального образу. Якщо у фольклорній традиції відьма зазвичай поставала як однозначно негативний та лячний персонаж, то в сучасному фентезі цей образ трансформується у символ внутрішнього розвитку. Тут магічні здібності слугують лише фоном для глибшого розкриття особистості [36]. Такий підхід повністю відповідає запиту підліткової аудиторії на персонажів для самоідентифікації: сильних, емоційно глибоких і здатних до рішучих внутрішніх змін [43].

Для глибшого розуміння специфіки візуальної мови доцільно порівняти підходи до оформлення видань українських авторів та перекладних закордонних бестселерів, представлених на нашому ринку (див. додаток А, рис. А.1).

Світові хіти, як-от «Шістка воронів» Л. Бардуго [14], «Жорстокий принц» Г. Блек [17] або «Місто кісток» К. Клер [29], зазвичай пропонують виразну брендову естетику [6, р. 45]. Їхній дизайн здебільшого базується на лаконічному символізмі та акцентній типографіці. Наприклад, в оформленні «Шістки

воронів» ключовим візуальним елементом постає графічне крило. Водночас у «Жорстокому принці» автори обкладинки фокусуються на образі корони в оточенні тернових гілок. У подібних випадках ілюстрація не прагне буквально відтворити конкретну сюжетну сцену. Вона створює єдиний образ-символ, що забезпечує легку впізнаваність серії на глобальному ринку [12, р. 24].

Українські видання, зокрема «Вовкун» Н. Задорської [25], «Чак. На повітряних островах» С. Кириченко [28] чи «Двері у вирій» Т. Гуд [21], часто демонструють зовсім інший шлях. Вони орієнтуються на декоративний реалізм та деталізовану сюжетну ілюстрацію. На обкладинках цих книг спостерігається значно вищий рівень художньої опрацьованості деталей. Це фактично перетворює їх на повноцінне графічне полотно [13, с. 312]. Показовим прикладом є графічне рішення роману «Вовкун». Тут використано популярний у світовій практиці прийом суперобкладинки. Насичена ілюстрована зовнішня частина книги ефектно контрастує з мінімалістичною текстурною обкладинкою під нею. Подібне поєднання матеріалів помітно підвищує тактильну привабливість видання. Крім того, воно підкреслює унікальність книги як фізичного об'єкта в руках читача [35].

Окремо варто звернути увагу на практику видавництва «Віхола». Ця команда демонструє послідовний і впізнаваний підхід до візуального оформлення книг. Їхня концепція базується на використанні лаконічних, але змістовно глибоких образів. Вони вирізняються стриманою композицією та чіткою орієнтацією на створення цілісної атмосфери твору (див. додаток А, рис. А.2).

Зокрема, обкладинка роману Олени Шпигоцької «Необрана» [50] побудована на виразному колористичному контрасті. Домінування темної гами тут вдало поєднується з яскравими акцентами. Саме ці елементи фокусують увагу читача на магічних атрибутах сюжету. Таке поєднання декоративного реалізму із символічними елементами заздалегідь готує підлітка до сприйняття

внутрішньої складності головної героїні та загальної серйозності наративу [18; 50].

Іншу модель візуальної комунікації ми спостерігаємо в оформленні книги Наталії Кош «Загублений принц» [33]. Для цієї обкладинки ілюстратор використав цікавий прийом подвійної експозиції. У результаті в силует персонажа інтегровано панораму вигаданого світу. Подібне рішення візуально підкреслює тему внутрішніх трансформацій та відповідальності, які поступово формують особистість героя. При цьому стримана палітра кольорів надає книзі особливої актуальності. Вона повністю відповідає естетичним вподобанням сучасної аудиторії Young Adult.

Важливим для аналізу є також видання Валерії В. Растет «Поклик» із циклу «Хроніки червоних лисиць» [44]. Попри те, що цю серію лише частково можна віднести до підліткового сегмента, її дизайн заслуговує на увагу. Динаміка тут виникає завдяки свідомому спрощенню фігур на користь силуетності, текстури та чіткого кольорового контрасту. Центрований образ лисиці стає ключовим маркером серії, що забезпечує її миттєву впізнаваність без надмірної деталізації.

Аналіз зазначених видань свідчить, що видавництво Віхола переважно обирає стратегію концентрації на одному ключовому образі. Відсутність композиційного перенавантаження дозволяє читачеві швидко зчитувати основну ідею та настрій твору. Тож саме така узгодженість усіх елементів дизайну забезпечує високу комунікативну активність видань та їхню успішну ідентифікацію на сучасному ринку [26].

## **Висновки до розділу 1**

Сучасна книжкова ілюстрація в жанрі фентезі базується на широких можливостях цифрового живопису. Комп'ютерна графіка дозволяє художникам ефективно відтворювати складні магичні всесвіти. Зазвичай це відбувається через

поєднання декоративного реалізму та символізму. Подібний підхід повністю трансформує ілюстрацію з другорядного елемента оформлення на глибокий метафоричний образ. Саме він стає ключовим інструментом для актуалізації універсальних архетипів у тексті. Завдяки цьому візуальний ряд допомагає кращому розумінню психології героїв, етапів їхньої ініціації та головного ідейного змісту твору. Це є важливим критерієм для сучасних сегментів Young Adult та New Adult літератури.

Нові тенденції у сприйнятті тексту активно формують свіжі тренди на книжковому ринку України. В умовах війни український простір частково трансформувалася у бік терапевтичної функції книги та стрімкого розвитку субжанру «Cozy fantasy» [16, с. 239]. Для сучасного покоління молодих «візуалів» друкована книга перетворилася на дієвий засіб самовираження. Тож візуальна ідентифікація видання, його тактильність та колекційна цінність стають вирішальними факторами. Оформлення кольорових зрізів, створення яскравих суперобкладинок чи підбір приємних текстурних матеріалів сьогодні є не менш вагомим чинником вибору читача, ніж саме текстове наповнення [35].

Порівняльний аналіз українських та закордонних видань повністю підтверджує цей рух. Досвід українського видавництва Віхола доводить ефективність нових художніх методів. Композиційна лаконічність у поєднанні з глибоким символізмом та увагою до архітектури макета є найбільш актуальними стратегіями в оформленні сучасного фентезі. Подібні дизайнерські рішення забезпечують тривалий комерційний успіх книги та підвищують її конкурентоспроможність на ринку.

## РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО КНИГИ «ЧАКЛУНКА І КУЛЬТ»

### 2.1 Формування концепції візуального образу книги

Початковий етап формування візуальної концепції видання «Чаклунка і Культ» розпочався з детального аналізу внутрішнього всесвіту твору [45]. Сюжет розгортається у вигаданій острівній країні Портл. Її світоустрій тримається на тісному сплетінні магічних традицій із буденною реальністю. Особливої уваги заслуговує складна система вірувань. У той час як чаклуни взаємодіють із персональними домашніми вівтарями, пересічне населення поклоняється богам-покровителям. Головним завданням при розробці дизайну було створення такої візуальної мови, яка б відображала цей дуалізм, перетворюючи ілюстрацію на ключовий інструмент занурення читача в логіку вигаданого простору.

В основу візуальної стратегії покладено відображення внутрішнього стану головної героїні Благояри. Попри те, що структура оповіді передбачає наявність декількох точок зору, що додає образу книги додаткової багатошаровості, саме постать молодого чаклунки залишається центральним орієнтиром. Її образ втілює характерні маркери підліткового віку: від складного процесу самопізнання до сепарації від батьків та намагання інтегруватися в соціум. Таке фокусування на особистісній психології зумовило вибір специфічного графічного підходу, спрямованого на розкриття внутрішнього світу персонажів через символізм деталей та колористику [31, с. 135].

Важливим аспектом проєкту став свідомий відхід від ідеалізованих стандартів фентезійних персонажів. Замість типових непереможних героїв було обрано концепт моделювання живих образів, чия зовнішність має транслювати сумніви, вразливість та емоційну напругу незалежно від того, хто є оповідачем у конкретному розділі. Такий підхід узгоджується з актуальними тенденціями

Young Adult літератури, де візуальний образ персонажа має сприяти максимальній емпатії та самоідентифікації читача [10, р. 115]. Подібне поєднання традиційних міфологічних мотивів із сучасними художніми трендами та переосмислення класичних образів через призму сьогодення є характерним для новітньої української книжкової ілюстрації [39].

Внутрішня трансформація героїв потребує відповідного художнього втілення, яке б дозволило передати переживання через конкретну графічну метафору. У сучасному книжковому дизайні подібна трансформація часто реалізується через багатшарову символіку кольору та фактури, що й стало ключовим орієнтиром при плануванні серії ілюстрацій [43].

Колористичне рішення проєкту було обрано як основний маркер емоційного навантаження, де кожен відтінок виступає інструментом візуалізації внутрішнього стану персонажа. Оскільки структура твору передбачає погляд на події очима різних персонажів, ключовим завданням було віднайти об'єднувальний фактор, що забезпечив би цілісність видання. Як зазначає М. С. Бризгунова [19], колір у фентезійній ілюстрації не лише створює естетичний ефект, а й виступає психологічним провідником, що готує читача до сприйняття жанрової специфіки та динаміки сюжету.

Для формування фонового середовища та зображення простору Портлу було обрано складні, глибокі сині та фіолетові відтінки. Такий вибір зумовлений психологічними особливостями цільової аудиторії: ці кольори символізують стан рефлексії, пошуку ідентичності та певної відчуженості від соціуму, що часто притаманні підліткам під тиском зовнішнього світу. Синьо-фіолетова палітра візуально акцентує увагу на внутрішній зосередженості героїв, їхній схильності до самоаналізу та прагнення відокремитися у власному внутрішньому просторі. Такий підхід підтверджує художню доцільність колористики як провідного засобу емоційної комунікації [15].

На противагу холодним фоновим тонам, для відображення магічних елементів та ключових смислових акцентів було обрано жовтогарячу та помаранчеву гаму. Ці насичені відтінки символізують магічну енергію, яка інтегрується у повсякденність, перетворюючи невідоме на органічну частину життя персонажів [22, с. 116]. Створення виразного контрасту між холодним оточенням і теплими спалахами чарів дозволяє сфокусувати увагу читача на розвитку внутрішньої сили героїні [32].

Подібний підхід використання кольору як засобу ідентифікації магічного та реального відповідає принципам ілюстрування описаним у праці М. С. Корніх [32], де зазначається, що колір у сучасній графіці часто бере на себе роль композиційного центру, навколо якого будується вся логіка зображення. Крім того робота з текстурами всередині обраної палітри дозволяє досягти ефекту матеріальності магії, що є надзвичайно важливим для покоління візуалів.

Концепція візуально образу також передбачає використання іронічних деталей, завдяки яким міфічні істоти набувають цілком побутових характеристик. Наприклад, чорти, що ведуть бухгалтерію, боги-вегетаріанці або мавки, які ведуть сторінки в соціальних мережах. Таке художнє рішення дозволяє зробити вигаданий світ ближчим і зрозумілішим для сучасного підлітка, ефективно стираючи межу між фантастикою та повсякденною реальністю. Для візуалізації цього сучасного магічного життя найбільш відповідним було визначено цифровий живопис. Ця техніка дозволяє органічно поєднувати містичні ефекти з деталями нашого повсякдення. Як наголошує Д. Мірошніченко, використання цифрових технологій у графіці дає ілюстратору можливість працювати з кольором та світлом значно гнучкіше, ніж традиційні методи, що є критично важливим для створення атмосфери магічного реалізму [40, с. 45]. Подібні технічні переваги роблять комп'ютерну графіку незамінним інструментом у сучасному оформленні фентезійної прози [38, с. 159].

Для формування обґрунтованої візуальної стратегії було проведено критичний аналіз існуючого оформлення книги В. Савотіної «Чаклунка і Культ» [45] (див. додаток А, рис. А.3). Оцінка візуальних та технічних параметрів оригінальної обкладинки дозволила виокремити ключові вектори для подальшого вдосконалення (див. табл. 2.1)

Таблиця 2.1. Аналіз сильних та слабких сторін оригінального дизайну видання

Критерії аналізу	Сильні сторони	Слабкі сторони та можливості для вдосконалення
Композиція	Використання центральної симетрії для фіксації уваги.	Надмірна деталізація та перенасиченість (пір'я, маски, прикраси), що розсіює увагу та заважає швидкому зчитуванню.
Колористика	Присутність темної гами що відповідає містичній тематиці.	Нестача чітких колористичних акцентів. Загальна палітра виглядає монотонно, що значно знижує динаміку образу.
Образність	Детальне відтворення зовнішності персонажів.	Надмірна ідеалізація персонажів, що не передає атмосферу видання.
Комунікація	Впізнаваність жанрових елементів.	Через візуальний шум важко одразу ідентифікувати ключову ідею твору.

Результати аналізу засвідчили, що основною проблемою існуючого оформлення є надмірне композиційне перенавантаження. Велика кількість дрібних деталей створює «візуальний шум», через який втрачається головний змістовий акцент, а сюжет твору, при першому контакті, залишається неочевидним для потенційного читача. Це підштовхнуло до вибору іншої видозміненої стратегії, що являє собою концентрацію на єдиному центральному метафоричному образі, який би був лаконічним і відповідно емоційно насиченим.

Наступним етапом проєктування, який безпосередньо передував втіленню ідей, стала розробка мудборду (див. додаток А, рис. А.4). Цей колаж допоміг об'єднати ключові художні орієнтири в єдину та остаточну систему. До неї увійшли зразки колористичних переходів від глибокого ультрамаринового до насиченого помаранчевого кольорів, текстурні референси та приклади складного освітлення. Усі ці елементи вдало передають містичну атмосферу вигаданого міста Портлу. Створення подібного візуального орієнтира дозволило не просто зафіксувати загальну стилістику проєкту. Воно допомогло забезпечити цілісність кожного елемента оформлення ще на етапі планування. Такий підхід повністю узгоджується з принципами дизайну, які викладені в праці А. Д. Задніпряної. Дослідниця розглядає мудборд як важливий інструмент для побудови логічної структури всього майбутнього видання [24, с. 18].

При формуванні візуального ряду було враховано досвід провідних майстрів, зокрема творчої майстерні «Аграфка», діяльність якої згадують О. Єжова та Т. Моторна. Їхній підхід до дизайну як до цілісної, закритої системи допоміг вибудувати спільну стилістичну мову для обкладинки та внутрішніх ілюстрацій, де кожен графічний елемент працює на загальний задум [23]. Таким чином, основна концепція образу полягає в органічному поєднанні магічної атмосфери з впізнаваними побутовими маркерами, що робить видання максимально близьким до світовідчуття молодого читача.

## **2.2 Розробка візуальної системи ілюстрування та художнього стилю**

У системі художнього оформлення видання значна роль відводиться обкладинці, яка виступає не лише захисним елементом, а й засобом першого візуального контакту читача з книгою. У жанрі фентезі обкладинка виконує

специфічну функцію — вона має миттєво транслювати жанрову приналежність та емоційну тональність твору, ще до моменту ознайомлення з текстом [19].

Проаналізувавши сучасні стратегії оформлення підліткової прози, було прийнято рішення зосередити композицію на образі головної героїні як центральному смисловою елементі. Центральна фігура представлена в оточенні фантомних рук, що виступають візуальною метафорою емоційного тиску, який відчуває підліток у процесі формування ідентичності та вибору власного шляху [15]. Такий прийом дозволяє органічно поєднати психологічну глибину наративу з елементами фентезійної образності, задаючи загальний емоційний тон усьому виданню (див. додаток Б, рис. Б.1) [19].

Обкладинка виступає своєрідним візуальним якорем усієї системи, формуючи базові принципи колористики, композиції та стилістики, які надалі розвиваються у внутрішньому блоці [6, р. 45]. Робота над образом героїні передбачала використання техніки цифрового живопису, що дозволило значно спростити досягнення пластичності ліній та виразності світлотіньового моделювання. Зокрема, акцент на контрастності між деталізованим обличчям героїні та більш умовними, силуетними формами рук створює необхідний ефект глибини та фокусує увагу на її емоційній реакції. Це узгоджується з принципами сучасного ілюстрування, де ілюстрація не просто дублює текст, а інтерпретує його через авторську візуальну мову [12, р. 11].

Логічним продовженням розробки зовнішнього оформлення став етап формування цілісної системи внутрішнього ілюстрування. Її ключовим завданням визначено створення ритмічної організації видання, у якій послідовне чергування різних типів зображень забезпечує динаміку сприйняття та підтримує увагу читача [38, с. 158]. У межах проєкту внутрішні ілюстрації функціонують не як набір окремих об'єктів, а як структурований візуальний наратив, де кожен графічний елемент наділений окремою композиційною та емоційною функцією [15].

Такий системний підхід дозволяє поступово розкривати атмосферу Портлу розпочинаючи з форзацу, який у межах проєкту функціонує як візуальний вступ. Композиційне рішення, побудоване на образі безкрайнього моря, підсилює відчуття ізоляваності острівної країни (див. додаток Б, рис. Б.2). Тут основний акцент зміщено на масштабність і містичність простору, що підкреслює важливість естетики чудесного у фентезійному світі [3, р.12].

Візуальна мова видання конкретизується на титульній ілюстрації «Череп птаха». Це лаконічне зображення працює як графічне передбачення майбутніх подій, фокусуючи увагу на умовності матеріального світу, де кожна річ наділена особливим призначенням (див. додаток Б, рис. Б.3) [5]. Для глибшого ознайомлення читача з особливостями вигаданого світу було розроблено декоративну вставку «Пам'ятка подорожньому», де через образ скелястих гір передано ландшафтні особливості місцевості (див. додаток Б, рис. Б.4).

Ритмічна організація видання підтримується через ілюстрації до початку розділів, що виступають смисловими маркерами. Наприклад, у розділі 11 центральним символом обрано магичні окуляри — метафору видозміненого сприйняття реальності (див. додаток Б, рис. Б.5). Натомість у розділі 14 іронічна складова концепції реалізується через камерну ілюстрацією півника, що дозволяє знизити емоційну напругу сюжету за допомогою візуального гумору (див. додаток Б, рис. Б.6). Таке використання візуальних образів дозволяє наповнити кожен елемент оформлення традиційним художнім символізмом, де кожна деталь має свій прихований підтекст [4, р. 35].

Динаміку безпосереднього читання регулюють різні (текстові) ілюстрації, що акцентують увагу на емоційних моментах, не порушуючи архітектури сторінки. Так, композиція «Чорт» зосереджена на пластиці силуету, що поєднує містику з побутовим гротеском (див. додаток Б, рис. Б.7). Врізана ілюстрація «Матері» виконує складнішу психологічну функцію: її візуальне рішення базується на використанні м'яких тіней і приглушеної палітри, що транслюють

зовнішній спокій з прихованою тривогою героїв (див. додаток Б, рис. Б.8). Драматичним акцентом у цій групі постає кутова композиція «Неочікувана смерть», у якій завдяки різким формам та контрастному освітленню досягається ефект раптової зміни настрою епізоду (див. додаток Б, рис. Б.9) [22].

Найбільш масштабними та візуально виразними елементами системи ілюстрування стали повносторінкові ілюстрації та композиції на розгорт, які слугують для підсилення ключових моментів сюжету і створення емоційно напружених сцен. Повноформатні ілюстрації «Вільне падіння» та «Старійшини і тріщина порталу» зосереджені на передачі критичних моментів оповіді (див. додаток Б, рис. Б.10-Б.11). У композиції «Вільне падіння» основна увага приділена відчуттю втрати контролю, внутрішнього хаосу та емоційної нестабільності. Драматизм сцени досягається завдяки використанню експресивних діагональних ліній, що створюють ефект стрімкого руху та посилюють динамічну напругу зображення [22, с. 115].

Водночас у ілюстрації «Старійшини і тріщина порталу» акцент зміщується на атмосферу загрози та масштабності події. Центральним композиційним елементом постає тріщина порталу, що символізує порушення світоглядної рівноваги та небезпеку руйнації всесвіту. Ритмічне розташування силуетів старійшин підсилює монументальність сцени та формує у читача відчуття невідворотності подій [37].

Окрему групу складають розгорткові композиції «Сплетіння сил», «Відданість вітру» та «Гірський вітер», які дозволяють максимально розкрити простір твору та підкреслити взаємозв'язок між персонажами й середовищем (див. додаток Б, рис. Б.12-Б.14). Складна робота з пластикою тканин та світловими ефектами стала можливою завдяки використанню цифрового живопису, який забезпечує гнучкість у моделюванні об'ємів та фактур [40]. Композиція «Сплетіння сил» базується на складному переплетенні декоративних

магічних елементів, що виступають графічною метафорою внутрішньої єдності героїв.

У роботі «Відданість вітру» фокус зосереджено на передачі руху та відчуття свободи. Пластика драпірування, напрям лінії волосся та динаміка повітряних потоків формують відкритий, дихаючий простір. Подібна легкість контрастує зі стриманою атмосферою ілюстрацій «Гірський вітер», де акцент зосереджено на величі природної стихії. Використання широких форм та холодної палітри дозволило передати відчуття висоти, віддаленості та спокою. Емоційним центром сцени стала тиха розмова персонажів, що створює атмосферу внутрішнього затишку та тимчасового перепочинку серед напружених подій сюжету [18].

Завершальним елементом візуальної системи став нахзац «Портал, що пашіє жаром», який композиційно перегукується з форзацом, логічно завершуючи візуальну історію видання. Якщо початкова композиція формувала відчуття загадковості та невідомості, то фінальна ілюстрація постає значно напруженішою та емоційно насиченішою. Портал, охоплений жаром і світлом, виступає графічною метафорою кульмінації та внутрішньої трансформації головної героїні. Домінування теплої кольорової гама, експресивного контрастного освітлення та активнішої динаміки дозволило передати стан завершення певного етапу ініціації героїні, ставлячи фінальний акцент у структурі книги (див. додаток Б, рис. Б.15).

Єдність візуальної системи видання досягається завдяки послідовному використанню повторюваних і стилістичних елементів [32, с. 46]. У більшості ілюстрацій простежується спільна колористична гама, побудована на контрасті синьо-фіолетових і теплих помаранчевих відтінків. Повторювальними мотивами виступають образи порталу, світлих потоків, повітряних форм та декоративних ліній, що підсилюють відчуття магічної взаємодії персонажів із середовищем. Додаткову цілісність формує єдина техніка цифрового живопису та унікальний

підхід до світлотіньового рішення, завдяки чому всі графічні елементи сприймаються як частини єдиного художнього простору (загальну систему художнього оформлення та експозиційні планшети проєкту представлено у додатку Б, рис. Б.16-Б.17).

Таким чином, система ілюстрування книги «Чаклунка і Культ» побудована як цілісний візуальний наратив, у якому кожен тип ілюстрації виконує чітку композиційну та емоційну функцію. Поєднання символічних образів, сталої колористики та цифрового інструментарію дозволило сформулювати впізнаваний авторський стиль, що не лише забезпечує естетичну привабливість об'єкта, а й активно інтерпретує зміст через атмосферні візуальні символи, сприяючи глибшому емоційному зануренню читача у світ Портлу [37].

### **2.3 Етапи та технічні особливості реалізації дизайн-проєкту**

Реалізація дизайн проєкту «Чаклунка і Культ» здійснювалась поетапно та охоплювала безперервний процес від формування візуальної концепції до верстки фінального макета. Ключовою метою стала побудова цілісної архітектури книги, у якій усі елементи — обкладинка, ілюстративний ряд, декоративні вставки та типографіка — функціонують як єдиний художньо-комунікативний простір.

Передпроєктний етап роботи передбачав ґрунтовний аналіз сучасних зразків книжкової графіки в Young Adult фентезі та пошук стилістичних орієнтирів. Особлива увага приділяється методам синтезу фантастичних образів з емоційною виразністю персонажів, що є доречним для запитів сучасної підліткової аудиторії. На цьому етапі було сформовано мудборд (див. рис. 2.3), що містив колористичні схеми, референси, освітлення, текстур та композиційних прийомів. Це дозволило окреслити художній напрям проєкту та забезпечити

стилістичну єдність подальших рішень відповідно до принципів системного дизайну [24].

Етап ескізування включав розробку графічних образів персонажів, середовища та ключових сцен. У процесі створення пошукових ескізів здійснювався відбір пластичних рішень, пошук композиційної рівноваги та емоційного забарвлення сцен. Акцент було зроблено на передачі внутрішньої динаміки героїв через мову силуетів та їхню взаємодію з простором Портлу. Паралельно визначалися принципи побудови обкладинки: локалізація композиційного центру, ієрархія декоративних елементів та інтеграція текстових блоків у графічне поле [6, р. 14].

Етап фінальної реалізації базувався на використанні цифрового живопису, що забезпечило високу маневреність у роботі з багат шаровими композиціями, світловими ефектами та деталізацією. Використання професійного програмного забезпечення дозволило досягти ефекту матеріальності та глибини, необхідних для створення атмосфери магічного реалізму. Завдяки цифровій обробці вдалося поєднати реалістичну пластику форм із фантастичною візуалізацією магічних потоків [40].

Технічна реалізація колористичної концепції проекту вимагала особливої уваги до збереження глибини обраних синьо-фіолетових та помаранчевих відтінків на різних етапах підготовки. Для забезпечення точності відтворення кольорів у цифровому середовищі використовувалася колірна модель RGB (для веб презентації) та CMYK (для друку), що дозволило уникнути втрати яскравості магічних акцентів. Завдяки роботі з колірними профілями було досягнуто візуальної єдності між усіма типами ілюстрацій, що забезпечує стабільність сприйняття художнього простору видання незалежно від формату ілюстрацій [40].

Окремим етапом стала адаптація графічного контенту до архітектури книжкового макета. Під час верстки враховувалося пропорційне співвідношення

текстових і візуальних блоків для забезпечення композиційної рівноваги [6, р. 14]. Розташування ілюстрацій підпорядковувалося принципу візуального ритму, де чергування різних типів композицій (врізних, повносторінкових, розгорткових) підтримує увагу читача та акцентує ключові сюжетні моменти [13].

Для видання обрано формат 130x200 мм, що є оптимальним для сегмента young Adult, оскільки забезпечує баланс між компактністю книги та достатньою площею для розміщення ілюстрацій. Важливою складовою проєкту стало типографічне рішення: для основного тексту обрано гарнітуру Garamond, яка завдяки м'якій пластиці літер забезпечує високу читабельність при тривалому читанні. Для заголовків використано декоративний шрифт Kramola, чий акцентний характер підсилює фентезійну стилістику та формує впізнавану візуальну ідентичність [6].

Окремим завданням під час проєктування внутрішнього блоку стала розробка елементів навігації книги. Для оформлення сторінок розроблено оригінальний дизайн декоративної колонцифри. Вона містить стилізований символ слов'янської міфології, який безпосередньо відсилає читача до всесвіту Портлу. Окрім самого графічного знака, концепція передбачає використання яскравого кольору для назв розділів та нумерації сторінок. Такий прийом дозволяє чітко відокремити навігаційні маркери від основного тексту. У результаті виникає ефект якісного, преміального видання без перенавантаження книги ілюстраціями [6, р. 14]. Подібний комплексний підхід до найдрібніших деталей макета повністю відповідає сучасним тенденціям книжкового дизайну, що дедалі більше орієнтується на створення візуально привабливих колекційних книг [35].

При виборі матеріалів пріоритетом стала якість кольоровідтворення. Для внутрішнього блоку передбачено використання офсетного паперу підвищеної щільності (від 80-90 г/м<sup>2</sup>), що мінімізує появу відблисків і є комфортним для

зору. Обкладинку доцільно реалізувати у твердій палітурці, що забезпечує тривале збереження цілісності книги та відповідає запитам ринку підліткового фентезі, де цей формат є більш популярним порівняно з м'якою обкладинкою. Використання крейдованого паперу з матовою ламінацією дозволить підсилити глибину темних відтінків синьо-фіолетової гама та забезпечує зносостійкість видання. Хоча на даному етапі основний акцент зосереджено на твердій палітурці, гнучкість розробленої візуальної системи дозволяє у перспективі доповнити видання як кольоровим зрізом, так і суперобкладинкою. Такі поліграфічні рушення є характерними для преміального сегмента Young Adult фентезі та можуть бути реалізовані без необхідності переробки основної концепції, що свідчить про універсальність та стратегічну продуманість створеного дизайну [6]. Зокрема, використання кольорових зрізів сьогодні виступає одним із найяскравіших елементів сучасного українського книжкового дизайну [35].

Фінальним етапом реалізації проекту стала перевірка візуальної узгодженості всіх елементів та підготовка матеріалів до презентації. Для наочної демонстрації художнього рішення було використано методи цифрової візуалізації (мокапи), що дозволяють оцінити вигляд обкладинки та внутрішнього блоку в реальному об'ємі. Також було підготовлено експозиційні планшети з розгортками ключових ілюстрацій для представлення результатів роботи (див. додаток Б, рис. Б.16-Б.17). У результаті реалізації дизайн-проекту створено цілісну систему художнього оформлення книги «Чаклунка і Культ», де візуальні та типографічні компоненти функціонують у цілісності, підсилюючи емоційне та смислове сприйняття твору.

## **Висновки до розділу 2**

Розробка дизайн-проєкту видання «Чаклунка і Культ» базувалась на комплексному дослідженні внутрішнього всесвіту твору. Такий підхід допоміг сформувати цілісну концепцію, що побудована на дуалізмі магічного та буденного. В основу художнього образу покладено емоційну трансформацію героїні Благояри. Саме її шлях самопізнання став центральним смисловим вектором для всього ілюстрування. Подібне рішення в дизайні допомогло створити емоційно глибокий візуальний наратив. Він повністю відповідає запитам сучасної підліткової аудиторії на психологічну щирість персонажів. Сформована система ілюстрування функціонує як ритмічно організований простір. Тут кожен елемент — від атмосферних форзаців до динамічних розгорткових композицій — забезпечує ефект повного занурення в художній простір Портлу. Використання технік цифрового живопису забезпечило необхідну пластичність форм та можливість роботи зі складними світловими ефектами. Це дало змогу гармонійно поєднати декоративний реалізм із містичною атмосферою книги.

Важливим інструментом емоційної комунікації в проєкті стало колористичне рішення, яке засноване на контрасті глибоких синьо-фіолетових та яскравих помаранчевих відтінків. Інтеграція іронічних побутових деталей у зображення міфічних істот допомогла помітно знизити дистанцію між фантастичним припущенням та реальним досвідом підлітка. Такий крок робить книгу візуально близькою сучасному читачеві. Підібрані технічні параметри видання, зокрема формат 130x200 мм, тверда палітурка та продумана типографічна пара Garamond і Kramola, успішно формують завершений дизайнерський продукт із високою естетичною вартістю.

Завдяки продуманій архітектурі макета та закладеному потенціалу для перспективного поліграфічного оздоблення (як-от кольоровий зріз чи суперобкладинка) розроблений дизайн-проєкт демонструє стратегічну гнучкість. Цей фактор підтверджує його високу конкурентоспроможність на

сучасному книжковому ринку та повну відповідність актуальним тенденціям розвитку Young Adult фентезі. Синтез авторського стилю, психологічної глибини образів та сучасних цифрових технологій дозволив створити унікальне видання. У ньому візуальні компоненти функціонують у гармонійному поєднанні з текстом, суттєво підсилюючи його емоційний та смисловий вплив на читача.

## ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволило комплексно розглянути специфіку книжкової ілюстрації та дизайну в жанрі підліткового фентезі. Крім того, робота дала змогу успішно реалізувати ці теоретичні здобутки у практичному дизайн-проекті видання «Чаклунка і Культ». Результати аналізу доводять, що сучасна фентезійна література для молоді (Young Adult) трансформувалася з розважального жанру в дієвий інструмент психологічної підтримки та самоідентифікації. В умовах сьогоденних викликів в Україні книга почала виконувати важливу терапевтичну функцію. Вона створює для читача «безпечний простір». Саме в такому всесвіті через магічні метафори та архетипні образи підлітки осмислюють реальні життєві кризи чи складні процеси дорослішання.

Теоретичний аналіз підтвердив, що ключовим фактором успіху сучасного видання є його візуальна ідентифікація. Для нового покоління «візуалів» книга швидко перетворюється на колекційний об'єкт. Тому тактильність, якість паперу, кольорові зрізи та складна архітектура макету мають не менше значення, ніж текстове наповнення. Дослідження показує, що найбільш актуальною стратегією оформлення сьогодні є поєднання декоративного реалізму з глибоким символізмом. Такий підхід дозволяє художнику не просто дублювати сюжетні лінії. Він допомагає створювати повністю самостійний візуальний наратив. Використання цифрового живопису в цьому процесі визначено як найбільш гнучкий та ефективний метод створення ілюстрації. Він забезпечує високу деталізацію та складні світлові ефекти, які необхідні для якісної візуалізації магічного всесвіту.

Практичним результатом кваліфікаційної роботи стала розробка цілісної візуальної системи до книги «Чаклунка і Культ». У межах цього проєкту реалізовано концепцію «книги як єдиного художнього простору». Тут

обкладинка, внутрішні ілюстрації та типографіка гармонійно взаємодіють на основі спільної колористичної гами й символіки. Використання контрасту між холодними синьо-фіолетовими тонами середовища та теплими магічними акцентами дозволило візуалізувати внутрішню енергію персонажів. Такий колористичний вибір також допоміг передати загальну емоційну напругу сюжету. Впровадження іронічних побутових деталей у зображення магічних істот допомогло адаптувати фантастичний світ до сприйняття сучасного підлітка. Це дозволило стерти чітку межу між художньою вигадкою та повсякденною реальністю.

Запропоновані технічні рішення підтверджують високу професійну продуманість усього проєкту. До них належить вибір зручного формату 130x200 мм, використання класичної гарнітури Garamond у поєднанні з акцентним шрифтом Kratoла, а також орієнтація на преміальні поліграфічні стандарти. Створений дизайн-проєкт не лише яскраво демонструє авторську стилістику. Він повністю відповідає актуальним тенденціям сучасного видавничого ринку України. Робота наочно доводить, що продумана візуальна мова є стратегічним чинником комунікації. Саме вона забезпечує глибоке емоційне занурення читача та гарантує конкурентоспроможність книжкового видання.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Aristova A. Medieval encyclopedia as a form of religious worldview universalization (on the example of *Speculum Maius* by Vincent of Beauvais). *Ukrainian Religious Studies*. 2020. № 92. С. 42–63. DOI: <https://doi.org/10.32420/2020.92.2175>
2. Bane T. *Encyclopedia of Mythical Creatures*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2016. 400 p.
3. Boyer R. H., Zahorski K. J. *Fantasists on Fantasy*. New York: Avon Books, 1984. 384 p.
4. Cirlot J. E. *A Dictionary of Symbols*. London: Routledge, 2001. 419 p.
5. Clute J., Grant J. *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Press, 1997. 1076 p.
6. Haslam A. *Book Design*. London: Laurence King Publishing, 2006. 256 p.
7. Jackson R. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London: Routledge, 1981. 211 p.
8. Molotkina V., Molotkina Y. *Book publishing in Ukraine in the context of the Russian-Ukrainian war (2014–2024): main development trends*. *SDC: Society. Document. Communication*. 2024. Vol. 9, No. 2. P. 8–19. DOI: <https://doi.org/10.69587/sdc/2.2024.08>
9. Nikolajeva M. *Children's Literature Comes of Age: Toward a New Aesthetic*. New York: Routledge, 1996. 254 p.
10. Palo A., Nordenstam A. *An Artist and a Writer: YA Literature by Anna Höglund*. *Children's Literature in Education*. 2023. Vol. 54. P. 110–130. DOI: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10583-021-09465-6.pdf>
11. Tolkien J. R. R. *On Fairy-Stories* / ed. by V. Flieger, D. A. Anderson. London: HarperCollins, 2008. 320 p.

12. Zeegen L. *The Fundamentals of Illustration*. Lausanne: AVA Publishing, 2005. 176 p.
13. Балабуха Н. М., Здор О. Г., Радько К. В. *Дизайн книги як проектна робота студентів освітньої програми «Графічний дизайн»*. *АРТ-платФОРМА*. 2024. Т. 9, № 1. С. 304–323. DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.1.9.2024.304-323>
14. Бардуго Л. *Шістка воронів* / пер. з англ. Є. Даскал. Харків: Vivat, 2016. 542 с.
15. Батрак В. І., Косинська А. *Ілюстрація як спосіб візуальної комунікації*. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф.* Київ: КНУТД, 2024. С. 67–69.
16. Безугла Р. С., Хрипун В., Олійник Д. *Сучасні тенденції у книжковій ілюстрації*. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: зб. Матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф.* Київ: КНУТД, 2025. С. 238–241.
17. Блек Г. *Жорстокий принц* / пер. з англ. М. Пухлій. Харків: Vivat, 2020. 400 с.
18. Боднар О. *Cozy Fantasy — жанр, естетика, книги*. *Блог Vivat*. 2024. URL: <https://vivat.com.ua/blog/cozy-fantasy-zhanr-estetyka-knyhy/>
19. Бризгунова М. С. *Стилістичні особливості розробки книжкової ілюстрації в жанрі фентезі: кваліфікаційна робота (бакалавр) / Київ. нац. ун-т технологій та дизайну*. Київ: КНУТД, 2024. С. 104.
20. Волгін Ю. Є. *Мистецтво на захисті України (до творчості Олександра Лихошерста)*. *Арт-простір*. 2024. № 4. С. 250–264. URL: [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=uk&user=M7jyurQAAAAJ&citation\\_for\\_view=M7jyurQAAAAJ:eQOLeE2rZwMC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=uk&user=M7jyurQAAAAJ&citation_for_view=M7jyurQAAAAJ:eQOLeE2rZwMC)
21. Гуд Т. *Двері у вирій*. Харків: Readberry, 2025. 464 с.
22. Давиденко Л. Ф. *Засоби художньої виразності у книжковій графіці: традиції та інновації*. *Науковий вісник МДПУ*. 2014. № 1. С. 115-118.

23. Єжова О., Моторна Т. *Дизайн сучасної книжкової ілюстрації в Україні: творча майстерня «Аграфка». Актуальні проблеми сучасного дизайну: зб. матеріалів VI Міжнар. наук.-практ. конф. Київ: КНУТД, 2024. Т. 2. С. 248–251. URL: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/28422/1/APSD\\_2024\\_V2\\_P248-251.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/28422/1/APSD_2024_V2_P248-251.pdf)*
24. Задніпряна А. Д. *Розробка макета книжки та її ілюстрації: кваліфікаційна робота (бакалавр) / Криворіз. держ. пед. ун-т. Кривий Ріг: КДПУ, 2021. С. 46.*
25. Задорська В. *Вовкун*. Київ: Майстерня історій «Мрієлов», 2025. 272 с.
26. Зелінська А. *Особливості розвитку українського ринку книг нонфікшн. Образ*. 2024. № 1(47). С. 117–125. DOI: [https://doi.org/10.21272/Obraz.2025.1\(47\)-117-125](https://doi.org/10.21272/Obraz.2025.1(47)-117-125)
27. Кадоркіна, Ю. О. *Сучасна українська книжкова ілюстрація. Оформлення прози та віршованих збірок. Молодий вчений*. 2018. №12 (64), С. 183-186. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2018-12-64-5>
28. Кириченко О. *Чак. На повітряних островах*. Київ: БукБанда, 2024. 528 с.
29. Клер К. *Місто кісток / пер. з англ. А. Пітика, К. Пітик*. Київ: Видавництво РМ, 2024. 528 с.
30. Кметь В. С. *Архетип відьми в українській літературі XIX-XX століть: автореф. дис. ... канд. фіол. наук: 10.01.01 / Львів. нац. ун-т ім. І. Франка*. Львів, 2017. 20 с.
31. Колосніченко О. В. та ін. *Жанр фентезі: архетипи, оживши в сучасних об'єктах дизайну*. Art and Design. 2023. № 2. С. 132–140. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/24129>
32. Корніх М. С. *Українська книжкова ілюстрація в контексті розвитку європейської графіки : магістерська робота / Криворіз. держ. пед. ун-т; наук. керівник Р. О. Пильнік*. Кривий Ріг: КДПУ, 2021. С. 129. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/handle/123456789/5671>

33. Кош Н. *Загублений принц*. Київ: Віхола, 2024. 544 с.
34. Лагутенко О. А. *Graphien графіки: нариси з історії української графіки ХХ століття*. Київ: Грані-Т, 2007. 232 с.
35. Лобач П. С., Волгін Ю. Є. *Кольоровий зріз як елемент сучасного книжкового дизайну України в контексті європейських тенденцій*. Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. Київ: КУБГ, 2026. С. 149–151. URL: [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=uk&user=y5Mj9gYAAAAJ&citation\\_for\\_view=y5Mj9gYAAAAJ:u-x6o8ySG0sC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=uk&user=y5Mj9gYAAAAJ&citation_for_view=y5Mj9gYAAAAJ:u-x6o8ySG0sC)
36. Лобач П. С., Волгін Ю. Є. *Образ відьми у слов'янській традиції та сучасному українському фентезі*. Uckraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. Київ: КУБГ, 2025. С. 177-179. URL: [https://scholar.google.com.ua/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=uk&user=y5Mj9gYAAAAJ&citation\\_for\\_view=y5Mj9gYAAAAJ:u5HHmVD\\_uO8C](https://scholar.google.com.ua/citations?view_op=view_citation&hl=uk&user=y5Mj9gYAAAAJ&citation_for_view=y5Mj9gYAAAAJ:u5HHmVD_uO8C)
37. Мазніченко А. В. *Еволюція книжкової ілюстрації: від сакрального символізму до авторської мови у сучасному оформленні книги*. Сталий розвиток суспільства та дизайн-реальності у просторі територіальної айдентики: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. Київ: КУБГ, 2025. С. 121-124. URL: <https://eportfolio.kubg.edu.ua/data/conference/12603/document.pdf>
38. Мельник О. *Комп'ютерна графіка у сучасній книжковій ілюстрації*. Наукові записки. ТНПУ. 2015. № 1. С. 157–161. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/6039>
39. Михайлюк О., Гула Є., Гальчинська О., Бризгунова М. *Українські фольклорні мотиви в книжковій ілюстрації*. Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів VI Міжнар. наук.-практ. конф.

- Київ: КНУТД, 2024. С. 320–323. URL:  
<https://test.knutd.edu.ua/handle/123456789/28449>
40. Мірошніченко Д. І. *Цифрові технології в ілюструванні художньої літератури*: кваліфікаційна робота (бакалавр) / Криворізь. держ. пед. ун-т. Кривий Ріг: КДПУ, 2024. С. 94. URL:  
<https://elibrary.kdpu.edu.ua/handle/123456789/10390>
41. Нагорнюк Ю. *Діва, Матір і Третя*. Київ: Віхола, 2024. 416 с.
42. Новік Г. В., Земцова П. О. *Сучасна ілюстрація*. Видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га». Теорія та практика дизайну. 2021. Вип. 24. С. 88–96. URL:  
<https://pdfs.semanticscholar.org/93c3/cac15e2449d6de7e6b5b84f6010dcd3c3ef5.pdf>
43. Олійник В. *Трансформація жіночого образу в українській ілюстрації*. Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design. 2023. Т. 6, № 2. С. 266–278.
44. Растет В. В. *Поклик*. *Хроніки червоних лисиць*. Київ: Віхола, 2024. 432 с.
45. Савотіна В. *Чаклунка і Культ*. Київ: Vivat, 2025. 248 с.
46. Слівінська А., Стрелкова Д. *Ілюстрація в графічному дизайні XXI століття*. Актуальні проблеми сучасного дизайну: зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. Київ: КНУТД, 2023. С. 358-361.
47. Смолій В. А., Кульчицький С. В., Майборода О. М. *Малий словник історії України* / за ред. В. А. Смолія. Київ: Либідь, 1997. 463 с.
48. Тарнашинська Л. Б. *А-ба-ба-га-ла-ма-га*. *Енциклопедія сучасної України*. / Ін-т. енциклопед. дослідж. НАН України. Київ, 2001.
49. Шпак В. І. *Сучасні тренди українського книговидання*. Інтегровані комунікації. 2018. № 1. С. 50–55. DOI: <https://doi.org/10.28925/2524-2644.2018.4.6>
50. Шпигоцька О. *Необрана*. Київ: Віхола, 2024. 480 с.
51. Белікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. *Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проєкту*

- «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 4. С. 17–32.
52. Брильов С. В. Ігровий дизайн для графічних дизайнерів: структура, методика, компетенції. *АРТ-платФОРМА*. 2025. С. 268–281. DOI: 10.51209/platform.2.12.2025.268-281 \
53. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Трансформація образотворчого мистецтва та дизайну в умовах цифрової епохи (на прикладі Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless). *Теорія та практика дизайну*. 2026. № 2 (40). С. 327–333. DOI: 10.32782/2415-8151.2026.40.31
54. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Академічна художня школа як основа формування візуальної культури та національної ідентичності: український досвід в образотворчому мистецтві та дизайні. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2026. № 3.
55. Брильов С. В., Кочубей М. С. Роль академічної школи в розвитку образотворчого мистецтва та дизайну в сучасних умовах. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2026. Вип. 97, т. 1. С. 106–111. DOI: 10.24919/2308-4863/97-1-15
56. Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. *АРТ-простір : науковий журнал*. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2024. Вип. 1(4). С. 228-231.
57. Єфімов Ю. В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2024. 120 с.
58. Задніпряний Г. Т. Каліграфія–прекрасна гілка на дереві шрифтів. *АРТ-ПРОСТІР*, КУБГ, 2018. Вип. 3. с. 13-18.
59. Задніпряний Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. *АРТ-ПРОСТІР*, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.
60. Карпов В., Сиротинська Н. *Neuroart: мистецтво пізнання людини*. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.

61. Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 4. С. 82-90.
62. Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43-53.
63. Карпов В.В. Тоталітарне мистецтво та мистецтво спротиву в Україні ХХ століття за дослідженням Олексія Роготченко. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 118-125.
64. Карпов, В. В., Лихолат, О. В., Єфімов, Ю. В., Волгін, Ю. Є., & Штрамило, О. В. (2026). Розвиток ідей українського художнього авангарду першої третини ХХ століття в сучасній графіці Анни Миронової. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 134–147.
65. Карпов, В. В., Марченко, А. А., & Мельник, М. Т. (2026). Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 173–179.
66. 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.
67. 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.
68. Лихолат, О. В. Стратегічні вектори професійної підготовки магістрів графічного дизайну в Україні в контексті європейської інтеграції та технологічної трансформації. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2026. № 27.

- 69.Лихолат, О. В., Здор, О. Г., & Беспала, М. А. (2026). Ілюстрована енциклопедія як форма візуалізації знань: на прикладі міфологічного образу дракона. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 261–276.
- 70.Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О.. Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 138-146.
- 71.Скорич, М.-Д. В., Лихолат, О. В., & Миронова, Г. А. (2026). Дизайн книжкового видання як засіб актуалізації класичної літератури в сучасному культурному просторі України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 434–446.
- 72.Штрамило, О. В., Волгін, Ю. Є., Єфімов, Ю. В., Рибінський, Б. А., & Миронова, Г. А. (2026). Типологія знаків в контексті візуального брендингу: дійсна і хибна. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 556–562.
- 73.Karpov V. Eidetics of the human art in the context of the neuroart // Cultural and Arts Studies of National Academy of Culture and Arts Management. Lviv-Torun, Liha-Pres, 2019. P. 117 – 133.
- 74.Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: НАКККиМ, 2018.
- 75.Karpov Viktor. Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. *Studiul Artelor Şi Culturologie: istorie, teorie, practică*. 2024, nr. 1 (46). P. 103-111.

## ДОДАТКИ

## ДОДАТОК А

## Візуальні матеріали до дизайн-проекту видання «Чаклунка і Культ»

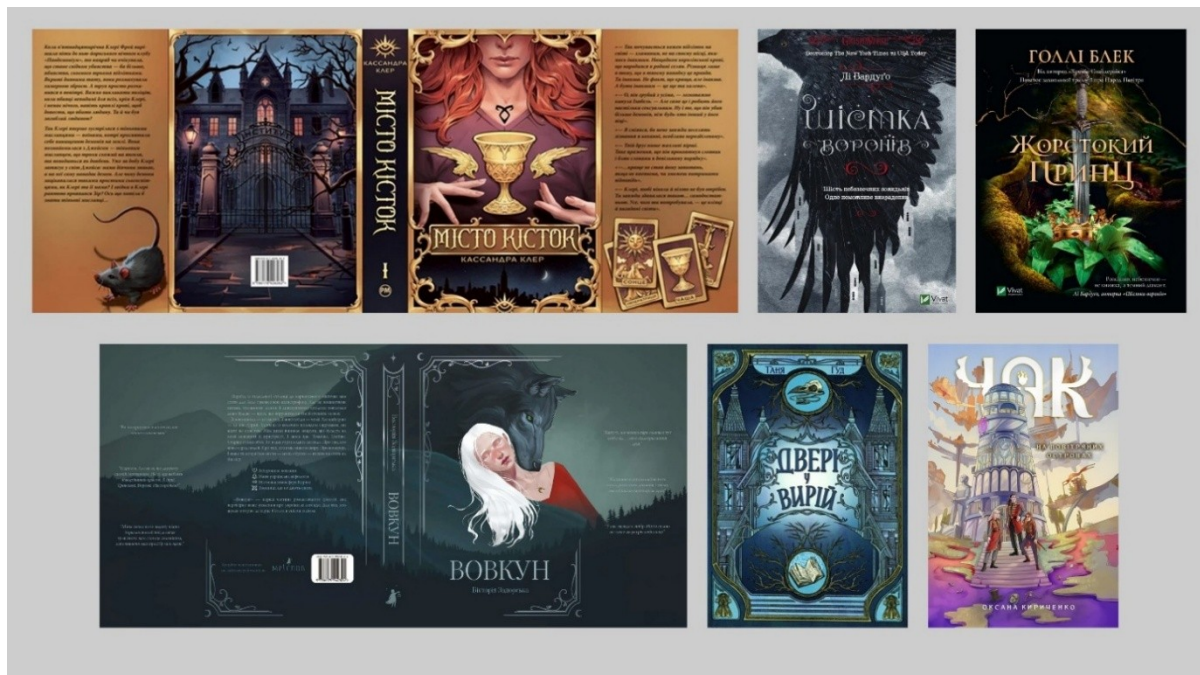


Рисунок А.1 — Зразки візуальної ідентифікації серійних видань підліткового фентезі закордонних та українських авторів



Рисунок А.2 — Приклади художнього оформлення видань видавництва «Віхола»



## ДОДАТОК Б

## Дизайн-проект художнього оформлення книги «Чаклунка і Культ»



Рисунок Б.1 — Обкладинка книги «Чаклунка і Культ»



Рисунок Б.2 — Форзац



Рисунок Б.3 — Титульна сторінка «Череп птаха»



Рисунок Б.4 — «Пам'ятка подорожньому»

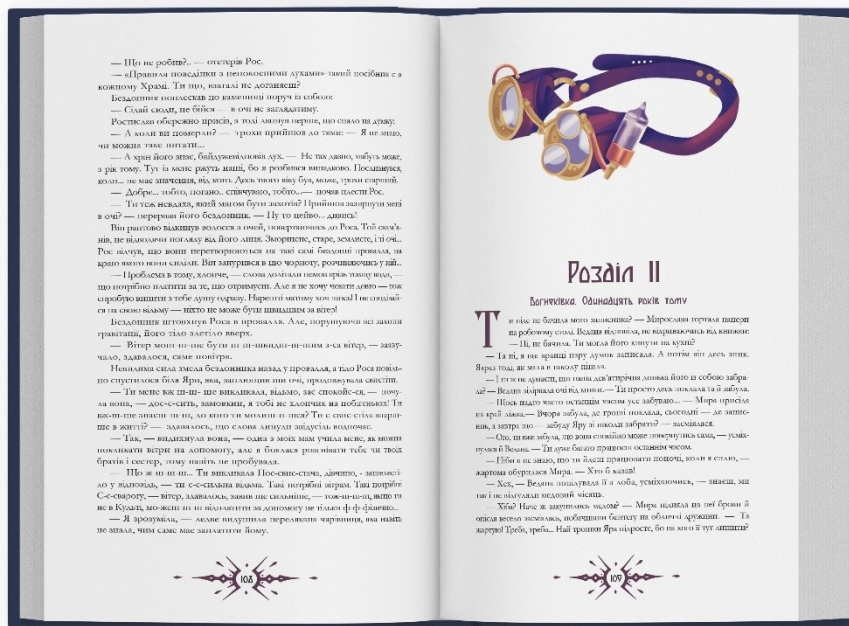


Рисунок Б.5 — Розділ 11 «Магічні окуляри»

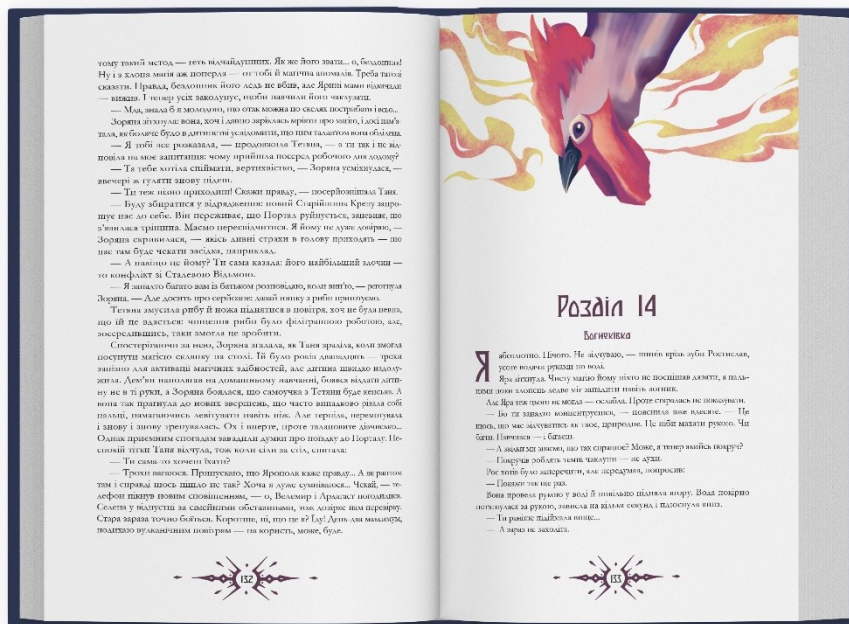


Рисунок Б.6 — Розділ 14 «Півник»





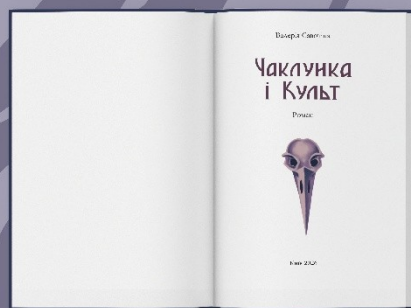






*Рисунок Б.15 — Нахзац*

# Дизайн книги Валерії Савотіної «ЧАКЛУНКА І КУЛЬТ»



Національний столичний університет імені Бориса Грінченка  
Факультет образотворчого мистецтва та дизайну  
Навчальний заклад  
Всвітній рівень першого (бакалаврського) рівня  
Державний проєкт Лебана Поліна Сергіївна  
Дизайн книги Валерії Савотіної «Чаклунка і культ»  
Київ: Валік Ю. Є

Рисунок Б.16 — Експозиційний планшет номер один

