

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»**

Циклова комісія з видавничої справи, культури та української філології

ДИПЛОМНА РОБОТА

**РЕДАКТОРСЬКА ПІДГОТОВКА АРТБУКУ
(НА ПРИКЛАДІ ФЕНТЕЗІ «СВІТИ ЕТВИ»)**

студентки IV курсу
групи ВСРфмб-1-21-4.0д
спеціальності 061 Журналістика
освітньо-професійної програми «Видавнича
справа та редагування»
освітньо-професійного ступеня
«фаховий молодший бакалавр»
Іванашко Вероніки Романівни
Керівник: Тетяна ФОКІНА,
канд. пед. наук

Рекомендовано до захисту
ЦК з видавничої справи,
культури та української філології
Протокол від «__» _____
2025 р. № _____
Голова ЦК _____
Олена ГРУЗДЬОВА

Захищено «__» _____ 2025 р.

Оцінка _____

Оцінка за стобальною шкалою, рейтингова оцінка

Протокол ЕК від «__» _____ 2025 р.
№ _____

Голова ЕК _____ Микола АНДРІЙЧУК,
кандидат наук із соціальних комунікацій,
доцент кафедри видавничої справи та
редагування Національного технічного
університету України «Київський
політехнічний інститут імені Ігоря
Сікорського»

Київ — 2025

ЗМІСТ

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОБОТИ РЕДАКТОРА НАД ФЕНТЕЗІ.....	5
1.1 Загальна характеристика фентезі	5
1.2 Характеристика читацької аудиторії фентезі.....	8
1.3 Аналіз українського ринку фентезі	13
Висновки до розділу 1	17
РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ РОБОТИ РЕДАКТОРА З ІЛЮСТРАТИВНИМ ТА ТЕКСТОВИМ МАТЕРІАЛОМ АРТБУКУ	19
2.1 Загальна характеристика ілюстрацій в артбуках.....	19
2.2 Художньо-естетичні особливості артбуків	21
2.3 Сучасні способи оформлення артбуків	26
2.4 Мовно-стилістичні особливості тексту для артбуку	32
Висновки до розділу 2	36
РОЗДІЛ 3 ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ – АРТБУКУ «СВІТИ ЕТВИ».....	38
3.1 Загальна характеристика концепції проєкту.....	38
3.2 Особливості художньо-технічного оформлення проєкту	40
3.3 Промоція видання на ринку	45
Висновки до розділу 3	46
ВИСНОВКИ.....	48
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	50
ДОДАТКИ	54

ВСТУП

Актуальність дослідження зумовлена тим, що на сучасному українському видавничому ринку зростає популярність фентезі. Фентезі — невід’ємна частина видавничої галузі, цей жанр поширений серед багатьох вікових категорій. Особливо популярні автори, які створюють фентезі-світи з детальним світоустроєм, наприклад Дж. Р. Р. Толкін, Джоан Роулінг та інші.

Артбуки створюють з метою детальнішого ознайомлення з фентезі-світом, тому їх основна частина — це ілюстрації, які допомагають читачам зрозуміти, як автор бачить персонажів та природу твору.

Серед основної частини читацької аудиторії артбуків, зокрема, є художники та дизайнери, адже саме ілюстративне наповнення є джерелом натхнення. Більшість артбуків створені на основі художніх книг і містять короткий переказ цих книг та ілюстрації. Такі артбуки досить популярні серед читацької аудиторії. Але є й самостійні артбуки, створені не на основі книг.

Об’єкт дослідження: артбук.

Предмет дослідження: редакторська підготовка артбуку.

Мета: проаналізувати роботу редактора над підготовкою артбуку.

Для досягнення мети необхідно виконати такі **завдання**:

- проаналізувати мовно-стилістичні особливості тексту для артбуку;
- схарактеризувати сучасні способи оформлення артбуків;
- дослідити характерні риси жанру фентезі;
- проаналізувати художньо-естетичні особливості артбуків;
- розробити практичну частину дипломної роботи — артбук «Світи Етви».

Методи дослідження:

1) описовий метод — для опису, оформлення та систематизації теоретичних положень й результатів дослідження;

2) метод індукції — для формулювання висновків на підставі оформлених результатів дослідження;

3) метод синтезу — для формулювання висновків на основі поєднання теоретичних тверджень, положень, понять або результатів дослідження;

4) метод аналізу — для детального вивчення, дослідження та інтерпретації різних джерел інформації.

Теоретичне значення. У дипломній роботі проаналізовані особливості фентезі та теоретичні засади редакторської підготовки фентезі, зокрема артбуків. Під час створення видання основна увага приділена редагуванню текстової частини артбуку та загального візуалу фентезі-світу.

Практичне значення. Дипломна робота може стати практичним орієнтиром для здобувачів освіти спеціальності «Видавнича справа та редагування», які мають намір реалізовувати власні проєкти у жанровому полі фентезі. Запропонований артбук не лише ілюструє можливості структурного та змістового оформлення вигаданого світу, а й виконує роль прикладного інструменту, що сприяє глибшому розумінню видавничих процесів та адаптації майбутніх фахівців до професійного середовища.

Структура роботи. Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів та підрозділів до них, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (42), додатків (4). Загальний обсяг сторінок — 57, з них основного тексту — 46.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОБОТИ РЕДАКТОРА НАД ФЕНТЕЗІ

1.1 Загальна характеристика фентезі

Фентезі — це жанр художньої літератури, в якому використовуються елементи магічного та надприродного. Деякі письменники поєднують реальний світ з фантастичним, проте багато хто створює повністю вигадані всесвіти з власними фізичними законами і логікою, а також населення рас та істот. Фентезі охоплює велику кількість жанрів, деякі письменники поєднують у своїх творах декілька жанрів [39]. Зважаючи на таку жанрову гнучкість, у фентезі виокремлюють низку жанрів, які відрізняються тематикою, цільовою аудиторією, а також побудовою світу.

Високе або епічне фентезі.

Епічне фентезі — це піджанр популярного фентезі. Епічні фентезійні оповідання відбуваються переважно у Вторинному світі і розповідають історію, в якій дії головного героя (героїв) матимуть вирішальний вплив на долю всього світу.

Два аспекти цього визначення потребують подальшого роз'яснення. Епічне фентезі, як його найчастіше називають сьогодні, є популярною художньою літературою. Наприклад, «Володар перснів» є бестселером, але Дж. Толкін не писав його за усталеною загальною моделлю або з наміром вписати в усталений комерційний жанр: «Коли він вийшов у 1954-1955 роках, “Володар перснів” був цілком очевидно спортом, мутацією, категорією, що складається з одного предмета, сама по собі. Насправді важко уявити твір, написаний з меншою турботою про комерційні міркування, ніж “Володар перснів”» [27]. Таким чином, «Володаря перснів» краще сприймати як літературну вигадку, що досягла масової популярності, а не як популярну вигадку. Епічне фентезі, навпаки, однозначно є популярною художньою літературою: воно комерційно мотивоване і написане за

добре відомим і добре помітним загальним зразком. «Вторинний світ» — термін, запроваджений Толкіном у «Казкових історіях» для опису фантастичного світу, який є незалежним від реального або «первинного» світу, але який має певний рівень реалізму у своїй презентації. Вторинні світи є самоузгодженими, мають «внутрішню узгодженість з реальністю» [35], мають логіку і правила, які не є довільними чи ненадійними. Джон Клаут і Джон Грант — провідні дослідники фентезі, розрізняють вторинні світи та країни фентезі: вторинний світ зазвичай відіграє значну роль у сюжеті, а існує «постійна метафорична взаємодія, просякнута значенням, між місцем дії та казкою, в якій світ або пейзаж та історія нерозривно переплетені між собою: одне не може існувати без іншого, і кожне модифікує інше; фентезійний світ, навпаки, є просто тлом для дії, він «за своєю суттю нерухомий і не може бути трансформований» [22]. Епічне фентезі зазвичай має кілька головних героїв (хоча зазвичай є один головний герой, який є найбільш значущим), а також кілька сюжетів, які сплітаються в один центральний сюжет, що стосується апокаліптичної загрози для Вторинного світу. Таким чином, в епічному фентезі доля Вторинного світу зазвичай [18].

Епічне — особливо влучний опис цього типу фентезі: воно епічне за масштабом, бо стосується долі цілого світу, і епічне за обсягом, бо розповідь про історію такої складності потребує довгої оповіді. З цієї причини епічні фентезі зазвичай є серійними оповіданнями: тобто єдиною оповіддю, що розгортається протягом кількох томів, а не дискретними розповідями в серії пов'язаних між собою романів. Як і саме фентезі, епічне фентезі краще розуміти як нечітку множину, ніж як категорію з жорсткими межами. Тексти, обрані для цієї тези, однак, міцно сидять у центрі нечіткої множини епічного фентезі [18].

Героїчне фентезі.

Героїчне фентезі має яскраво виражену жанрову структуру, зосереджується на битвах, пригодах та магічних елементах. У героїчному фентезі часто домінує фігура героя, який уособлює фізичну силу, індивідуалізм та вміння вирішувати конфлікти через насильство. Героїчне фентезі виникає в умовах соціального тиску, інформаційної перевантаженості та відчуження, яке пропонує читачу втечу до

спрощеного світу. У такому світі зникає складність реального життя, натомість там діють зрозумілі правила сили, честі та боротьби зі злом. Саме це відповідає очікуванням читачів, які шукають підтвердження власної значущості через фантазії про геройство [28].

Магія та надприродні сили у героїчному фентезі — це метафора колективної уяви, які часто пов'язані з архаїчними релігійними чи метафізичними концепціями. Світ героїчного фентезі подає читачу романтизований образ реальності, де основою є боротьба добра і зла, а конфлікти вирішуються силою. Героїчне фентезі формально належить до фантастики, проте його внутрішній світ — це замкнута система з архаїчними цінностями, що ідеалізує авторитаризм, расову ієрархію та героїчний культ сили. Героїчне фентезі не лише відображає, а й часто посилює реакційні, антидемократичні ідеології, що не залишає місця для прогресу чи демократичної ініціативи [28].

Історичне фентезі.

Піджанр історичної фантастики, історичне фентезі схоже на урбаністичне фентезі, за винятком того, що місцем дії буде минуле, а не сучасність. Дія історичного фентезі розгортається в реальному історичному та географічному місці на нашій Землі. Книги такого типу зазвичай належать до низького фентезі, оскільки маскування епічного розмаху високого фентезі для маглів у реальному світі було б дуже неправдоподібним [26].

З іншого боку, світ може бути, очевидно, реальним історичним місцем, але імена можуть бути дещо змінені, а фантастичні елементи додані. Це суб'єктивна область, тому необхідно додавати лише ті приклади, де можна провести дуже чітку паралель між реальним і фантастичним світом. Додавання фантастичних елементів призведе до покращення історичного героя або лиходія. Може перетинатися з Дивною історичною війною в історіях, що відбуваються під час історичних конфліктів. По суті, є протилежністю деміфологізації — жанру, який вилучає надприродні елементи з міфу чи легенди. Ліхтарне фентезі та середньовічне європейське фентезі є підтипами [26].

Гумористичне фентезі.

Гумористичне фентезі — це піджанр фантастики, що поєднує магичні або надприродні елементи з іронією, пародією, сатирою та гротеском. Основна його мета — не лише розважити, а й прокоментувати соціальні, культурні або політичні явища за допомогою сміху. Цей жанр часто висміює умовності епічного фентезі, підриваючи традиційні уявлення про героїзм, добро і зло, магію, богів чи пророчі місії [33].

Однією з головних особливостей є здатність створювати абсурдні або дивакуваті світи, які, попри свою фантастичність, відображають реальні проблеми. Гумор тут є способом мислення — не лише засобом комічного ефекту, а й інструментом філософського або етичного аналізу. У таких творах читач зустрічає парадоксальні ситуації, перебільшення, гротеск і несподівану логіку подій. Водночас гумористичне фентезі зберігає певну літературну серйозність — воно не відкидає глибини, просто ховає її за дотепністю [33].

Яскравим прикладом жанру є творчість Террі Пратчетта, зокрема його серія «Дискосвіт». У цьому циклі автор поєднує вигаданий світ на спині черепахи з дотепними спостереженнями за людською природою, релігією, владою, смертю, війною та технологіями. Пратчетт не лише сміється з фентезі як жанру, а й використовує його, щоб говорити про те, як ми живемо, в що віримо і чому часто помиляємося [33].

1.2 Характеристика читачької аудиторії фентезі

У сучасному літературознавчому й культурологічному дискурсі фентезі та наукова фантастика дедалі частіше розглядають як частини ширшого жанрового поля — спекулятивної художньої літератури. Поняття цього континууму, згідно з Джоном Рідером [30], охоплює всі ті наративні форми, які ґрунтуються на принципах художньої уяви, новизни та когнітивної відстороненості, незалежно від того, чи йдеться про суто наукові припущення, чи про фольклорно-міфологічні структури.

Такий підхід протиставляється більш традиційним класифікаціям, зокрема концепції Цветана Тодорова [34], де наукова фантастика часто розглядається як один із підвидів фантастики поряд із фентезі, і репрезентує сучасніше, інклюзивне бачення жанрової специфіки, запропоноване Дарко Сувіном [31]. Саме він визначив наукову фантастику як таку, що вирізняється домінуванням «нового» — *povut*, підтриманого внутрішньою логікою й когнітивним обґрунтуванням [40].

Водночас дослідження читацької аудиторії фентезі демонструє, що теоретичні класифікації не завжди співвідносяться з масовим сприйняттям. Опитування, проведене Чарльзом Менадю та його колегами (2016–2018), дозволяє реконструювати не лише соціально-демографічний профіль читача, а і його уявлення про жанр, читацькі очікування та ставлення до наукового знання в контексті споживання фантастичних текстів [20]. Результати дослідження свідчать, що фентезі, з точки зору пересічного читача, ототожнюється насамперед із мотивом магії, у той час як наукова фантастика — з наукою й технологіями. Попри часте поєднання жанрів у літературній практиці респонденти чітко розмежовують їх за ключовими семантичними домінантами [40].

Щодо читацької аудиторії, результати опитування дозволяють зробити висновок про суттєву еволюцію демографічного складу шанувальників жанру. Якщо в середині ХХ століття ядро аудиторії складали переважно молоді чоловіки (наприклад, у 1949 році — понад 93 % опитаних були чоловіками із середнім віком 29 років), то вже у 2011 році середній вік респондентів зріс до 43 років, а частка жінок перевищила 50 %. Таким чином, сучасний читач фентезі — це людина середнього віку, часто з вищою освітою, яка є не лише споживачем, але й активним інтерпретатором художнього тексту. Такий читач схильний до рефлексії, виявляє інтерес до культурних та наукових контекстів, що зумовлює особливості як сприйняття художніх світів, так і способу взаємодії з ними [40].

Дослідження також засвідчують, що фентезі як жанр виконує не лише розважальну функцію, а й є ефективним інструментом для моделювання альтернативної реальності, через яку можна осмислювати проблеми сучасності.

Саме це підвищує його актуальність серед аудиторії, яка прагне не лише ескапізму, а й глибшого занурення у символічно насичене культурне поле. Варто зазначити, що фентезі-тексти нерідко впливають на формування світоглядних уявлень, особливо в підлітковій і молодіжній аудиторії, проте й у дорослого читача вони стимулюють інтелектуальні та емоційні реакції, пов'язані з темами ідентичності, боротьби за цінності, сенсу існування [40].

Отже, фентезі — це не лише популярний жанр, а й потужне комунікативне середовище, у якому віддзеркалюється культурна динаміка й соціальні трансформації. Його читацька аудиторія є багатовимірною та залученою, вона активно формує жанрові уявлення та репрезентує широке коло інтересів, які виходять за межі літературного тексту, охоплюючи фандом, мерчандайзинг, лінгвоконструювання та кросмедійні практики [40].

Респонденти надають перевагу читанню над іншими видами діяльності, причому 85,1 % повідомили про перевагу читанню. Майже всі (95,5 %) заявили, що вони завжди щось читають, при цьому в середньому респондент читає п'ять книг на місяць та від одного до двох журналів. Більшість читачів (87,3 %) почали читати наукову фантастику до 15 років, а 76,5 % читають стільки ж або більше зараз, ніж коли починали. Жанрові уподобання між фентезі та науковою фантастикою загалом розподілені рівномірно, з невеликою перевагою наукової фантастики серед старших респондентів та чоловіків. Більшість (80,1 %) походять з сімей читачів, а 92,1 % також дивляться науково-фантастичні та фентезійні фільми та телешоу. Наукова фантастика та фентезі є найкращим видом літератури для 85,6 %, і така ж частка стверджує, що наукова фантастика та фентезі такі ж хороші або кращі за інші форми письма. Респонденти називають себе більше «мрійниками», ніж «реалістами», 72,1 % пишаються тим, що їх бачать за читанням наукової фантастики, а 84,3 % вважають, що життєвий досвід та набуті навички важливіші за освіту. Респонденти вважають себе такими, що мають добрі ручні навички та дуже добре розв'язують головоломки. Багато хто вважає, що вони дуже добре або чудово справляються з вивченням нових ручних навичок та вивченням нових і незнайомих ідей. Більшість респондентів вважають себе

відкритими до всіх сторін суперечки (84,8 %), а не покладаються переважно на власну думку. Була дуже сильна позитивна реакція на припущення, що наукова фантастика відкриває читачів для нових ідей загалом. Так вважають 92,7 % респондентів [40].

За останні три роки продажі книг у жанрі фентезі різко зросли саме тоді, коли різко зросла кількість підліткових депресій, тривожності та психічних захворювань — паралельні тенденції, які можуть бути як симптомом пандемії, так і можливим засобом від неї, стверджують експерти в галузі літератури та психічного здоров'я [42].

У 2021 році продажі фентезі зросли на 45 % порівняно з 2020 роком, що є найбільшим зростанням серед усіх жанрів, окрім графічних романів, за даними міжнародної дослідницької організації WordsRated [15]. Того ж року дохід від аудіокниг у жанрі фентезі склав 1,6 мільярда доларів, що є восьмим показником серед найбільш конкурентних жанрів на Amazon, повідомляє WordsRated [15].

Генеральний директор Barnes & Noble Джеймс Даунт пояснює це покращенням маркетингових стратегій. Але фахівці з охорони психічного здоров'я вважають, що цьому є краще пояснення. «Наші світи стали дуже маленькими під час пандемії, і ...фантастична література надала цю величезну можливість заглибитися у світи невідомі, світи небачені та світи, які не мають досвіду», — зазначає Мелісса Спорн, клінічний психолог, яка лікує підлітків і дітей, а також дорослих [42].

Фентезі — це вид умоглядної художньої літератури, що містить фантастичні або надприродні елементи, які не існують у реальному світі. У фентезійних романах можна дізнатися про різні системи магії, міфічних істот, таких як дракони або єдинороги, і слідкувати за трагічними і героїчними персонажами, які мандрують чарівними світами, що не мають нічого спільного, окрім того, що вони виглядають абсолютно не схожими на наш власний [42].

Жанр фентезі дуже обширний і охоплює широкий спектр сцен, тем і сюжетів. Серед відомих прикладів фентезійних романів та циклів романів — «Володар перснів» Толкіна, серія «Гаррі Поттер» Джоан Роулінг, «Архів

Штормового світла» Брендона Сандерсона та «Персі Джексон і олімпійці» Ріка Ріордана. Серед інших відомих фантастичних творів — «Його темні матерії» Філіпа Пулмана, «Земноморський цикл» Урсули К. Легуїн, «Хроніки царевбивці» Патріка Ротфуса, «Пісня льоду і полум'я» Джорджа Мартіна, «Хроніки Нарнії» К.С. Льюїса та «Колесо часу» Роберта Джордана [42].

Експерти вважають, що існують конкретні причини сплеску популярності фентезі. Першою з них може бути просте полегшення, яке пропонують такі історії від повсякденної реальності, яка все ще може здаватися темною, небезпечною і невизначеною [42].

Фентезі продовжує залишатися одним із найпопулярніших жанрів художньої літератури серед українських читачів. За результатами дослідження *Book Sales and Readership Statistics: Ukrainian Trends 2021*, цей жанр упевнено посідає друге місце за читацькими вподобаннями, поступаючись лише пригодницькій літературі. Частка фентезі в загальній структурі читацького інтересу становить близько 15 %, що свідчить про його стабільну популярність та закріпленість на ринку. Найактивнішими споживачами цього жанру є особи віком від 20 до 40 років, які не лише читають регулярно, але й демонструють готовність інвестувати у книги — здебільшого в діапазоні від 30 до 50 доларів за одну покупку. Відчутною також є концентрація читацької активності серед людей із вищою освітою, що свідчить про високий інтелектуальний та рефлексивний потенціал фентезійної аудиторії [21].

Однак популярність фентезі в Україні не обмежується лише естетичними смаками чи жанровими модами. Її зростання є результатом глибших соціокультурних зрушень, особливо в умовах суспільної нестабільності. Повномасштабна війна, економічні труднощі, інфляція, знецінення звичних орієнтирів — усе це створює запит на літературу, яка дозволяє хоча б тимчасово дистанціюватися від реальності, не втрачаючи водночас зв'язку з внутрішніми переживаннями. Фентезі виконує функцію культурного ескапізму — але не як втеча, а радше як форма емоційного відновлення через символічне осмислення конфліктів, боротьби та надії. Альтернативні світи, архетипи героїв, чітке

розмежування добра і зла — усе це створює стабільну моральну матрицю, якої бракує в реальному житті [21].

Особливо важливою тенденцією останніх років є зростання частки українських авторів у царині фентезі. Імена Наталії Матолінець, Володимира Арєнєва не лише набувають популярності, а й поступово формують національну жанрову традицію. Їхні твори пропонують читачеві унікальне поєднання фантастичних сюжетів із глибоким психологізмом, культурними алюзіями та соціальними підтекстами. Саме тому молоде покоління — особливо студенти, молоді спеціалісти, творчі кола — дедалі частіше обирає вітчизняне фентезі, що говорить з ними «рідною мовою» не лише в буквальному, а й у ментальному сенсі. Таким чином, фентезі в Україні перестає бути лише імпортованим продуктом: воно трансформується у повноцінний засіб національного самовираження, інструмент переосмислення колективних травм та майданчик для конструювання ідентичності в умовах посттравматичного суспільства [21].

1.3 Аналіз українського ринку фентезі

У межах аналізу читацьких практик в Україні проаналізовано кілька репрезентативних досліджень, які дозволяють окреслити жанрові вподобання, соціокультурні мотиви читання та мовні тенденції серед українських респондентів. Зокрема, опитування дослідницької групи *Gradus Research* (2021), проведене на основі онлайн-анкетування у застосунку «Gradus» із загальною вибіркою 2039 респондентів, дало змогу виокремити три основні типи читачів: «гедоністи» — ті, для кого читання є регулярною і важливою частиною життя (31 % від усіх читачів), «фанлавери» — читачі, які розглядають книги як спосіб розваги та емоційного піднесення (42 %), та «вимушені читачі», для яких читання зумовлене навчальними або професійними потребами (27 %) [16].

Ці типології не є статичними: впродовж життя один і той самий індивід може переходити з однієї категорії в іншу залежно від ситуаційного запиту. Водночас така класифікація корелює з розподілами, запропонованими Гессе в

його концепції читацької мотивації, що підтверджує універсальність подібного підходу до аналізу читацьких стратегій [25].

Доповнює цю картину аналітичне дослідження компанії *InfoSapiens* (2023), в межах якого було опитано 1016 респондентів віком від 16 років. Згідно з його результатами, 21 % українців надають перевагу друкованим виданням, 33 % — комбінують електронні та паперові формати, а 12 % обирають лише електронні книги. У розрізі жанрових переваг серед регулярних читачів на першому місці опинилися сучасні романи (16 %), потім — фентезі та фантастика (14 %), книги з психології та саморозвитку (10 %), історична проза (8 %) та класика і сучасні детективи (по 7 %) [32].

Ці дані засвідчують, що фентезі є одним із ключових жанрів у структурі літературного дозвілля українців. Особливу увагу заслуговують і мотивації, з якими пов'язується вибір фентезійної літератури. У фокус-групових дослідженнях респонденти зазначали, що читають фентезі не лише задля розваги, а й для рефлексії над власним досвідом. Читач може відсторонитися від особистих труднощів, спостерігаючи за сюжетними лініями інших героїв, і таким чином опосередковано шукати відповіді на власні життєві виклики. Подібну роль художньої літератури як інструменту адаптації до реальності відзначали також британські дослідники Боб Ашервуд і Джеккі Тойн. На їхню думку, художня уява не лише дозволяє людині втекти від повсякденних проблем, а й виконує важливу психологічну функцію — допомагає впоратися з емоційним напруженням, знижує рівень стресу і сприяє м'якому переосмисленню реальності через образи вигаданого світу [32].

Респонденти також чітко розмежовують свої жанрові вподобання: зокрема, частина з них обирає лише класичне фентезі, уникаючи, наприклад, міського (*urban fantasy*); інші — тяжіють до серійної фантастики або детективів. Ті, хто читає фентезі, часто повертаються до прочитаних книг повторно, що зумовлено наявністю продуманих «світів», які легко підтримують логічну цілісність і занурення. Така практика, у свою чергу, може бути пов'язана з бажанням належати до певної уявної спільноти — фандому, що має власні норми й

очікування. Значущим також є мовний чинник. Суттєво зросла кількість респондентів, яким зручніше читати українською мовою — з 32 % у 2020 році до 54 % у 2023 році. Натомість кількість тих, хто надає перевагу російській, скоротилася утричі (з 27 % до 10 %), що свідчить про трансформацію мовної ідентичності в українському суспільстві [16].

Щодо способів отримання книжок, то 24 % респондентів придбали книги, 19 % обрали видання з домашньої бібліотеки, ще частина позичала у знайомих або користувалася бібліотеками. Це вказує на високий рівень приватного споживання книг — українські читачі прагнуть не лише прочитати, але й володіти літературою, формуючи особисті бібліотеки [16].

Отже, сучасний ринок фентезі в Україні характеризується стійким попитом, що зростає на тлі соціальних трансформацій і культурно-психологічних запитів. Актуальність жанру забезпечується не лише його естетичними якостями, а й здатністю реагувати на емоційні, світоглядні та комунікативні потреби сучасного читача [16].

Фентезі в Україні поступово перетворюється на невід’ємну складову сучасної читацької культури. Особливо яскраво ця тенденція проявляється серед молодіжної аудиторії, для якої жанр виконує не лише розважальну, а й світоглядну функцію — він стає засобом пошуку себе, формування ціннісних орієнтирів і навіть соціального протесту. Зростання популярності фентезі потребує не лише описових, а й емпіричних підходів — для точнішого розуміння масштабів читацького інтересу та його характеристик дедалі важливішими стають соціологічні та аналітичні дослідження, зокрема ті, що фокусуються на книжковому ринку [6].

Одним із таких джерел є дослідження аналітичної компанії *InfoSapiens* «Підтримка промоції читання в Україні». В його межах респондентів, які регулярно читають, попросили пригадати останню книжку, яку вони прочитали або прослухали. Метод збору був вільним: учасники могли назвати повну назву книги, автора, тематику або будь-який інший ідентифікаційний маркер. Цей формат дозволив виявити не лише кількісні, а й якісні тенденції — напрями

читацького інтересу, домінування певних жанрів, мовних уподобань, а також баланс між українською та зарубіжною літературою [6].

Результати показали, що серед найчастіше згадуваних авторів домінують закордонні письменники, зокрема Стівен Кінг, Джоан Роулінг, Ден Браун, Грегорі Девід Робертс, Агата Крісті та Маргарет Мітчелл. Цей перелік свідчить про стійку присутність жанрової літератури, до якої належить і фентезі, в читацькому полі українців. Джоан Роулінг, наприклад, є однією з ікон фентезі, й її часта згадка вказує на високу проникність саме цього жанру. Серед українських авторів респонденти частіше називали класиків — Тараса Шевченка та Лесю Українку — або постаті масової культури, як-от Андрій Кузьменко (Кузьма). Водночас у медіадискурсі домінують сучасні літературні імена, такі як Сергій Жадан, Оксана Забужко, Андрій Курков, Юрій Андрухович, Катерина Бабкіна, Андрій Любка. Цей розрив між реальним читанням і медіаобразом «популярного автора» є цікавим і потенційно важливим для розуміння динаміки книжкового ринку [11].

Не менш показовою є жанрова структура прочитаних книг. За результатами опитування, фентезі й фантастика разом склали близько 14 % від усіх згаданих книг — майже стільки ж, скільки й сучасні романи (15 %), і суттєво більше, ніж книжки з психології та саморозвитку (10 %) (Рис.1). Це свідчить про сильну й стабільну позицію жанру фентезі серед пріоритетів українського читача. Ба більше, такий відсоток свідчить, що жанр давно вийшов за межі вузької «підліткової» ніші — навпаки, він стає мейнстримом для аудиторії, що шукає як емоційного досвіду, так і інтелектуального виклику [11].

Фентезі — це не просто жанр про магію чи вигадані світи. В українському контексті це маркер складніших соціокультурних процесів: пошуку альтернативної реальності, в якій можливо осмислити складне сьогодення, і простору, де читач може реалізувати потребу в надії, боротьбі й перемозі. Саме тому зростає інтерес до соціологічного осмислення фентезійної аудиторії — її мотивацій, ідентичності, звичок споживання і ролі жанру в побудові культурного ландшафту сучасної України [11].



Рис. 1. Жанри прочитаних книг, 2023 р. % респондентів 16+, які читають книжки не рідше, ніж щотижня

Висновки до розділу 1.

Фентезі як жанр вирізняється складною структурною організацією, що поєднує елементи пригодницької оповіді, архетипної символіки та міфопоетичних моделей. Його характерною рисою є здатність формувати внутрішньо логічні, але повністю вигадані світобудови, в межах яких діють унікальні правила, соціальні моделі та системи вірувань. У цьому контексті жанрова специфіка фентезі потребує від редактора не лише знання структурних принципів оповіді, а й розуміння особливостей побудови альтернативної реальності, яка мусить бути послідовною, переконливою та внутрішньо несуперечливою.

Робота з текстами у цьому жанрі передбачає обізнаність із наративною логікою створених світів, уважність до мовних рішень і збереження стилістичної цілісності — як на рівні лексики, так і структури художнього всесвіту. У процесі підготовки фентезійного видання до друку редактор відіграє роль не лише фахівця, що здійснює технічну обробку тексту, а й творчого посередника між

автором і читачем. Його завдання полягає у збереженні стилістичної цілісності та внутрішньої логіки вигаданого світу, а також у підтримці автентичності художнього задуму, що особливо важливо для жанрів із високим ступенем умовності.

Аналіз читацьких уподобань демонструє, що фентезі користується стійким попитом серед представників соціально активної вікової категорії — осіб віком від 20 до 40 років. Ці споживачі вирізняються високим рівнем емоційної чутливості, інтересом до сюжетних структур, а також схильністю до глибокого занурення в альтернативні реальності. Для значної частини цільової аудиторії фентезі виконує функцію не лише джерела естетичного задоволення, а й перетворюється на середовище комунікації. Зокрема, читачі беруть участь у створенні та діяльності фан-спільнот, залучаються до колективного процесу культурної репрезентації, створюють похідний креативний контент, а також обговорюють у публічному просторі та у художній інтерпритації літературних текстів.

У межах сучасного українського книжкового ринку спостерігається позитивна динаміка розвитку жанру фентезі, що зумовлено попитом зазначеної цільової аудиторії. Особливої ваги набуває той факт, що поряд із перекладами зарубіжних бестселерів зростає попит на твори українських авторів, які репрезентують власні культурні й наративні коди. Така тенденція свідчить про поступове формування національного фентезі як окремого напрямку в межах української літературної системи, що відповідає потребам вітчизняного читача у змістовному й символічному самовираженні.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ РОБОТИ РЕДАКТОРА З ІЛЮСТРАТИВНИМ ТА ТЕКСТОВИМ МАТЕРІАЛОМ АРТБУКУ

2.1 Загальна характеристика ілюстрацій в артбуках

Артбуки і пікчербуки — це книжкові видання, в основі яких є ілюстрації, щоб розповісти історію [25]. Питома вага ілюстрацій більша за текстову складову. Одразу варто наголосити, що аудиторія таких книг значна і охоплює увесь віковий діапазон — від найменших до дорослих. Сучасний книжковий ринок представлений як артбуками, так і пікчербуками, у тому числі сайленсбуками поруч із віммельбухами і мальописами, а також книгами активіті. Графічні засоби в таких книжках варіюються. Фарби (пастельні, олійні, акрилові, акварельні, гуашові), кольорові олівці, лайнери, ручки, маркери. Також затребуваною є техніка колажу (ілюстрації «збираються» з різних сортів паперу (крафт, кольоровий, тонкий і цупкий, картон тощо), ниток і клаптиків тканини і мережива; листя з гербарію, пластилін, карвінг, металеві деталі тощо [10].

Окрему позицію посідає цифрова графіка. Більшість сучасних книжок із малюнками пишуть письменники, а ілюструють ілюстратори, хоча співпрацюють вони над проєктами разом. Але аналіз тенденцій сучасного книжкового ринку засвідчує, що у першій чверті XXI століття зросла питома вага видань, у яких автор і ілюстратор — це одна й та сама людина, тобто або автор одночасно є ілюстратором, або ілюстратор є письменником для намальованої ним історії [10].

На світовому книжковому ринку широко відомими авторами й ілюстраторами, чиї книжки легко впізнаються, є Андре Джайлз, Астрід Шекелс, Бенджі Девіс, Габріель Вінсан, Девід Маккі, Джилл Барклем, Ен Лейсен, Нік Баттерворт та Філіп де Кемметер — вони написали і проілюстрували як окремі пікчербуки, так і серії пікчербуків: «Історії парку Персі», «Казка за казкою», «Гектор Лис», «Ернест та Селестина», «Ожиновий Живопліт», «Мій друг Кит»,

«Елмер». Зупинимось більш докладно на двох авторах і ілюстраторах і їх пікчербуках [5].

Автор і ілюстратор Андре Джайлз створив пікчербук «Жирафи не танцюють». У книзі йдеться про жирафу, яка будь-що хоче танцювати з іншими звірями. Це приклад дитячої книги, розрахованої на вік від 3 до 8 років, у чому одразу можна переконатися, коли, гортаючи сторінки, «занурюєшся» у насичений колір ілюстрацій на сторінках. У цілому кольорова гама складається з контрастних відтінків. Там, де багато звірів на одному розвороті, там багато різних відтінків, але там, де розвороти, на яких лишень головний герой або звірі парами, гама стає більш обмеженою. Чорний текст виділяється на тлі яскравих ілюстрацій, в цілому йде компактними блоками, а іноді стискається до декількох рядків. Візуальний ряд пікчербуку виглядає цілісним, починаючи від тексту і завершуючи ілюстраціями, все працює на історію, яку розповідає автор [5].

Автор і ілюстратор Філіп де Кемметер створив пікчербук «Тато на зв'язку». Він, дизайнер за фахом, виступає одночасно як автор і як ілюстратор до своєї книги. Тему, яку він акцентує, є дуже актуальною для нашого часу. У центрі сюжету — образ батька-пінгвіна, який постійно перебуває онлайн, що є алюзією на сучасну цифрову залежність і феномен постійної віртуальної присутності. Однак одного разу цей звичний цифровий зв'язок переривається — батько не може з'явитися онлайн. Ілюстрації виконані досить мінімалістично, за рахунок свідомо спрощеної форми персонажів. На відміну від персонажів, більшу деталізацію отримали тло, зокрема предмети побуту. Всі кольори, крім червоного на шалику у татка-пінгвіна, доволі стримані. Незважаючи на те, що ілюстрації повносторінкові, вони видаються відкритими за рахунок досить світлих тонів, що дає відпочити оку. Тут є блоки з текстом, що розповідає основну історію, а також втілено елементи мальовису для діалогів персонажів. Обкладинка виконана в монохромних відтінках з додаванням одного контрастного червоного кольору. Єдність стилю, простота форм буде подобатись дитині, а акценти на тлі будуть спонукати її залишитись на сторінці і роздивлятись їх довше [5].

Ознайомившись з авторськими ілюстраціями, представленими в сучасних артбуках і пікчербуках, та здійснивши їх аналіз за ключовими параметрами — графічними засобами, колористичними рішеннями, шрифтовими комбінаціями та композиційними прийомами, можна дійти висновку, що саме візуальне оформлення відіграє провідну роль у формуванні цілісного стилю видання. Авторські ілюстрації не лише забезпечують візуальну цілісність і стилістичну впізнаваність персонажів, а й істотно впливають на емоційне сприйняття книги. Саме завдяки естетично продуманому ілюстративному ряду формується емоційний зв'язок між читачем і художнім твором, що стимулює інтерес і бажання повертатися до такого видання, незалежно від вікової категорії аудиторії [5].

2.2 Художньо-естетичні особливості артбуків

Для означення мистецької книги в англійській мові є два поняття: *artbook* та *artist's book*. *Artbook* — це видання про мистецтво, *a artist's book* (це те, що ми називаємо артбуком) — витвір мистецтва, який бере за основу форму або функцію книги [8].

Артбук не обмежений видавничими стандартами — на нього впливає лише креативність автора. Це проявляється в ілюстраціях та колажах, у виборі матеріалів, процесі створення, верстці та дизайні. Саме свобода вибору цих творчих інструментів і робить артбук мистецьким об'єктом. Художниця Лаура Девідсон створила колекцію артбуків *inspired by books*, щоб показати свою любов до книг. Кожен артбук у колекції — унікальний, титулки зроблені з тканини, всі ілюстрації намальовані вручну. А художниця М. Джордан Тірні зробила артбук під назвою «*She keeps her secrets in an amber jar so the light won't fade them*», взявши за основу функцію книги як інструмент передачі інформації [8].

Для того щоб артбук мав високий рівень естетичної та креативної значущості, доцільно застосовувати інноваційні підходи до його конструювання. Зокрема, експериментувати з нетиповими матеріалами, формувати структуру

змісту у нестандартний спосіб, враховувати первинну функціональність книги як об'єкта, а також переосмислювати її традиційну форму або окремі складові. Варто зазначити, що поняття «артбук» часто викликає плутанину не лише серед початківців, а й серед досвідчених фахівців: наявність терміна «артбук» у назві видання ще не гарантує його належності до цього жанру в повноцінному змістовому чи концептуальному сенсі. Найчастіше артбук плутають з ілюстрованими книгами, зінами, коміксами та нестандартно оформленими виданнями — і там справді багато спільного: творчі рішення в оформленні, креативна ідея проєкту, нестандартність [8].

Ілюстровані книги — це книги з ілюстраціями. Від артбуків вони відрізняються тим, що дотримуються видавничих стандартів та оптимального формату книги. Наприклад, в лімітованому виданні книги Джоан Роулінг «Квідич крізь віки» ілюстрації Емілі Граветт допомагають зануритись у світ книги — але цього недостатньо, щоб називати цю книгу артбуком (*Додаток А*). Тут немає жодних експериментів з матеріалом чи нестандартної концепції змісту [8].

Зін — це самвидав, який візуально нагадує мініжурнал (*Додаток Б*). Артбук та зін схожі тим, що у них немає жодних меж у креативних рішеннях. Проте зін завжди розповідає історію, а для артбука це не головне, бо він більше про ідею, самовираження, позицію. Креативний підхід зінерів здебільшого проявляється у змісті видання, а ось автори артбуків більше уваги приділяють візуалізації — дизайну, матеріалу, формі тощо. Наприклад, *The Moon Zine*, який виходив щомісяця впродовж трьох років. Тематика зінів відрізнялась — були випуски під назвою «їжа», «музика», «мода», а також «звідки беруться діти», «літні канікули», «монстри». Зіни виходили у цифровому та друкованому вигляді. Це ще одна відмінність від артбуків — вони ніколи не виходять у цифровому варіанті [8].

Комікси — це візуальна форма розповіді, де зображення поєднується з текстом (*Додаток В*). Насправді комікс легко відрізнити від артбука навіть за одним критерієм — текст у «бульбашках». Інша відмінність — ніяких виходів за межі, експериментів з матеріалом (що притаманно артбукам) у коміксах немає.

Окрім коміксів, є ще графічні новели, які часто плутають з коміксами, а інколи й з артбуками. Визначення впливає з назви: графічний роман — це роман, який розповідає історію завдяки ілюстраціям. Він більший і змістовніший, ніж комікс, але від артбука відрізняється за тими ж ознаками, що й комікс [8].

Наприклад, серія графічних романів Люка Пірсона про Хільду — це не артбуки, бо тут є стала форма і немає жодних сюрпризів у плані реалізації. Книга з ознаками артбука — це книга, в якій автор зробив нестандартним лише оформлення змісту або лише палітурку (*Додаток Г*). Якщо у виданні, яке ви тримаєте в руках, є ефект об'ємності, використані нетрадиційні для книг матеріали, є поп-апи та вкладення (листівки, картки тощо), вклейки та вирізки — це може бути артбук. Проте якщо зміст книги викладений доволі традиційно — це просто видання з ознаками артбука [8].

Наприклад, книга Мирослави Мудрак «Художній світ Георгія Нарбута і творення українського бренду» 2020 року — це книга, що має ознаки артбука. Там сотні ілюстрацій, український національний шрифт, нестандартна архітектура тексту та інші графічні елементи, проте формат викладання змісту — стандартний для книги. Насправді, якщо довго працювати з артбуками та ходити на виставки, що їм присвячені, на інтуїтивному рівні можна почати розуміти, де артбук, а де ні. Але наразі, щоб не сплутати артбук з іншими виданнями, просто варто знати головне: артбук — витвір мистецтва, за основу якого (в той чи інший спосіб) взята книга [8].

Термін «артбук» сьогодні охоплює кілька типів понять, які іноді суттєво відрізняються за природою та призначенням. Крім того, французький / англійський / український відповідник деяких термінів не має однакового значення в цих мовах (наприклад, «*artist's book*» відрізняється від «*livre d'artiste*»). Загалом у французькому науковому дискурсі використовуються терміни: *livre d'artiste*, *livre de luxe*, *livre de peintre*; в англійській мові — *artbook*, *artist's book*, *art book* [9].

В українському науковому дискурсі є низка синонімічних термінів: «артбук», «арт бук», «арткнига», «книга художника», «мистецька книга»,

«авторська книга» тощо. Проте кожне з цих понять функціонує в дещо інших контекстах, а деякі з них — це штучно створені лексичні утворення. У наукових та медійних дискурсах зазвичай оперують найуживанішими поняттями: «книга художника» (артбук), *artbook* та *livre d'artiste*. Загалом, загальноприйнятого визначення терміна «артбук» немає. Проте зазвичай «артбук» розуміють як книгу, створену художником і яка є твором мистецтва [9].

Підопригора С. зазначає: «На межі між образотворчим мистецтвом, дизайном та літературою існує такий жанр, як артбук» [10]. У межах такого широкого визначення художники охоплюють різні практики — від традиційної гравюри, офортів і літографії до офсетного друку, фотокопіювання або цифрового виробництва. Книга художника, як у вигляді одного примірника, так і в багатьох екземплярах, може мати форму кодексу, модифікованої книги, скульптури або навіть зовсім іншого об'єкта. Це розмаїття форм (яке часто провокує запитання «що таке книга?») робить цей жанр захопливим як для митців, так і для дослідників [9].

Йоганна Друкер класифікує книгу художника як «квінтесенцію мистецтва ХХ століття» [23]. Історія артбуків має подвійне походження — з одного боку, з книжкового світу, з іншого — з живописної традиції. Вона зберігає форму кодексу (лінійна, просторово-часова організація), фізичні якості й анатомію книги, а також її функцію — як носія інформації та змісту. Щодо історії мистецтва, «артбук» (книга художника) є частиною давньої традиції декорування книжкових томів. Безпосередніми попередниками сучасного артбуку були *private press books* (видавництва ручного друку) кінця ХІХ століття, а також авангардні видання, пов'язані з дадаїзмом, футуризмом, сюрреалізмом та конструктивізмом [9].

Необхідно чітко розрізняти «артбук» і «арт-книгу». «Книга художника» — це простір самовираження, де художник перебуває в центрі об'єкта. Метою артбуку є бути одночасно книгою і мистецьким твором. Його класифікація — тонка матерія, оскільки йдеться про особливий об'єкт, що часто створюється поза індустріальними схемами видавничої справи [9].

За словами Йоганни Друкер: «Не існує конкретних критеріїв визначення, що є артбуком, але є багато критеріїв, що ним не є» [23].

Типологічне визначення артбуків також досліджували: Анджела Лоренц, Барбара Таненбаум, Катерина Загорська та Петер Верхейен. Не кожне видання, що позиціонується як артбук, відповідає критеріям цього жанру. Водночас існують приклади книг, які не мають відповідного маркування, однак за своїми художньо-концептуальними характеристиками можуть бути кваліфіковані як артбуки. У наукових публікаціях і професійному середовищі досі немає єдиної інтерпретації поняття «артбук» і суміжних термінів [9].

Термін «артбук» нерідко доволіно вживають для позначення ілюстрованих книжок високої поліграфічної якості або видань, де автор частково або повністю оформлює дизайн. Анна Бідун зазначає: «Ілюстровані літературно-художні видання часто помилково називають артбуками» [9].

Прикладом таких помилок є книга Н. Кравцова «Війна грибів» (видавництво «Родовід», 2022), яка є ілюстрованою казкою, або поетичні книги Сергія Жадана («Пливи, рибо, пливи», «Постійне місце проживання»), які ілюстровані, але не є артбуками. Нерідко навіть медіа або самі видавці помилково типологізують книги. Наприклад, книга художника Waone («Worlds of Phantasmagoria Vol.1») [41] на його сайті представлена як збірка робіт, але в ЗМІ її назвали «артбуком» [9].

Помилки також виникають через некоректний переклад або хибну інтерпретацію синонімів. Наприклад, *art book* часто перекладають як «артбук», хоча типологічно це неправильно — як у випадку з локалізаціями *Scythe* або *Over The Garden Wall*. Галина Листвак відзначає сучасних українських авторів артбуків: О. Дергачов, О. Турянська, П. Маков, Р. Коршунова, Ю. Табенська, творча майстерня «Аграфка», незалежне театральне видання «Коза» тощо [9].

У цілому, адаптація артбуків до сучасного видавничого ринку демонструє креативний компроміс між оригінальністю та доступністю, між стандартом і експериментом.

Згідно з Великою українською енциклопедією:

«Артбук — це багатозначний термін:

- 1) інноваційний тип книжкової продукції, що концентрує авангардні підходи автора і видавця до створення та організації контенту;
- 2) одиничний або немасовий книжковий продукт, ключові ознаки — унікальність, часто — неіндустріальність матеріальної конструкції, яка втілює нетрадиційний (незвичний) зміст».

Серед множини концептів, що співіснують у науковому дискурсі («артбук», «книга художника», «авторська книга», «візуальна книга», тощо), саме визначення Анни Бідун є одним із найвлучніших.

Однак через відсутність чітких відмінностей між термінами «артбук» і «арт-книга», а також нестачу деталізованих ознак, що дозволяють точно ідентифікувати «артбук» [37].

2.3 Сучасні способи оформлення артбуків

Сфера ілюстративного дизайну постійно перебуває в динамічному розвитку, щороку демонструючи нові візуальні та концептуальні тенденції. Хоча значна частина з них має короткотривалий вплив, окремі тренди формують довгострокові зміни, що впливають на індустрію загалом [19].

Серед актуальних напрямів, які фіксуються на сучасному етапі, вирізняються інтеграція інструментів штучного інтелекту в процес створення зображень, відродження естетики ретро й психоделічного мистецтва, а також прагнення до інклюзивності й нестандартних підходів у візуальній подачі. Окремі тенденції можуть бути охарактеризовані як революційні, оскільки сприяють виникненню нових методологій, технік і концепцій у межах дисципліни [19].

Станом на сьогодні використання штучного інтелекту (ШІ) у сфері візуального дизайну перестає бути технічною новинкою й дедалі більше сприймається як повсякденна частина робочого інструментарію митця. Хоча у професійному середовищі ця тема викликає неоднозначні реакції — від

ентузіазму до стриманого скепсису — поступ очевидний. Не йдеться про цілковите витіснення людини з творчого процесу. Навпаки: основною метою залишається підтримка дизайнера, оптимізація процесів, пришвидшення пошуку образів та розширення технічних можливостей [19].

Показовим у цьому контексті став виступ компанії Adobe на конференції MAX 2023, де було представлено нові функції в Adobe Illustrator. Серед них — генерація векторної графіки за текстовими запитами, автоматичний пошук шрифтів, трансформація стилістики ілюстрацій, а також створення кількох варіантів одного зображення без повторного ручного малювання. Такі функції сприяють не стільки механізації праці, скільки економії часу на рутинних етапах. Це, у свою чергу, відкриває більше простору для концептуального пошуку й візуальних експериментів [19].

У візуальній культурі спостерігається посилена увага до репрезентації соціального та етнокультурного різноманіття. Цей тренд поступово трансформується з естетичного жесту на користь різноманіття у стійку етичну практику візуальної комунікації. Ілюстрації, що демонструють представників різних національностей, рас, гендерних і соціальних груп, дедалі частіше використовуються у маркетингових кампаніях, вебдизайні та соціальних медіа провідних брендів [19].

Такий підхід передбачає не лише інклюзивність як стратегічну мету, але й водночас виступає засобом переосмислення візуальних кодів, за допомогою яких формується ідентичність сучасного суспільства. Ілюстрація стає інструментом діалогу культур, сприяє розширенню світоглядних горизонтів і виявляє потенціал графічного мистецтва як засобу емпатійного представлення іншого [19].

Абстрактна ілюстрація, яка раніше посідала периферійне місце в дизайні, сьогодні набуває нового змістового значення в межах візуальних стратегій комунікації. Особливої популярності набувають зразки, що апелюють до емоційної чутливості глядача за допомогою кольору, форми та композиційної гри. Саме кольорові абстракції дедалі частіше використовуються у графічному дизайні як засіб візуалізації настроїв, відчуттів або абстрактних концептів. У

комерційному середовищі такі образи демонструють ефективність у контексті брендингу, оформлення упаковки, вебдизайну та рекламних матеріалів. Їхня візуальна пластичність дозволяє адаптувати емоційне послання до різних цільових аудиторій, при цьому зберігаючи художню цілісність. Завдяки поєднанню естетики з комунікативною функцією, кольорові абстракції формують окремий пласт сучасної ілюстрації, у якому переважає нерациональний, емоційно-змістовий рівень сприйняття [19].

Однією з візуальних тенденцій, що набуває дедалі більшої популярності у сфері ілюстрації, є звернення до ретроестетики 1970–1980-х років у поєднанні з елементами психоделічного мистецтва. Такі стилізації часто характеризуються яскравими контрастами, плавними лініями, викривленими формами та насиченими кольоровими палітрами, що створюють ефект «візуального занурення». Психоделічний компонент, зокрема, апелює до несвідомого, до ірраціональних образів, які спонукають глядача до емоційного та асоціативного сприйняття [19].

Візуальні практики, що поєднують ці два стилі, дедалі активніше застосовуються у дизайні упаковки, цифрових медіа, вебдизайні та айдентиці брендів, орієнтованих на молодіжну аудиторію. Синтез ностальгії за минулим і візуального експерименту з формою дозволяє художникам створювати графічні наративи, що водночас розважають і провокують до осмислення [19].

Естетика ар-деко, сформована на межі 1920–1930-х років, продовжує впливати на сучасний графічний дизайн, зокрема в галузі пакування, фірмового стилю та візуальної айдентики преміум-сегменту. Серед характерних ознак цього стилю вирізняються геометричні форми, симетрія, металевий блиск, використання золота, чорного та глибоких кольорів, а також акценти на орнаментальності та декоративності [19].

Звернення до ар-деко в XXI столітті має подвійне функціональне навантаження: з одного боку, це засіб візуальної ретроспекції, що апелює до культурного спадку модернізму, з іншого — інструмент позиціонування бренду у полі високого стилю та естетичної вишуканості. Поєднання винтажної стилістики

із модерними підходами до композиції та колористики надає цьому напрямкові особливої актуальності у сфері візуальних комунікацій [19].

Сучасне використання коміксної естетики в ілюстрації відзначається не лише візуальними цитатами з попкультури, але й переосмисленням графічної мови коміксів як засобу візуального сторітелінгу. Типовими рисами цього стилю є динамічні контури, яскраві кольори, експресивна типографіка (зокрема ономатопеї) та композиційна розкадровка, що імітує структуру сторінки графічного роману. У дизайні пакування, вебінтерфейсах чи рекламних матеріалах така стилістика виконує функцію емоційного залучення: вона викликає відчуття знайомості, грайливості, іноді іронії. Її ефективність полягає у здатності спрощено, але чітко передавати складні меседжі через візуальні метафори та персонажну виразність, що робить її універсальною для різних носіїв і форматів комунікації [19].

Дудл-арт — одна з ілюстративних технік, що тяжіє до спонтанності, візуальної недосконалості та імітації несвідомого жесту. Стилiстично це проявляється у використанні лінійних елементів, примітивної графіки, повторюваних форм і наївної естетики. Така манера малювання відсилає до дитячої образності, спогадів і безтурботної творчості. У контексті комунікаційного дизайну дудл-арт часто використовується для зниження офіційного тону, створення відчуття невимушеності та доступності. Бренди, що прагнуть встановити емоційний зв'язок із споживачем, активно впроваджують цей стиль як візуальний жест відкритості й довіри. Водночас у дудл-арті криється значна наративна потенція: навіть випадкові елементи можуть структурувати цілісну візуальну історію, яка сприймається як автентична та жива [19].

Сюрреалізм в ілюстрації — це не лише звернення до візуального абсурду чи фантастики, а й засіб виявлення глибинних структур мислення та емоцій. Зображення в сюрреалістичному ключі часто спираються на злам реальності, де поєднуються несумісні елементи, порушується масштабність, перспектива та логіка взаємодії об'єктів. Цей метод апелює до психоаналітичної традиції та прагне не стільки зобразити, скільки викликати відчуття. Використання

сюрреалістичних мотивів у дизайні дозволяє зруйнувати усталені схеми сприйняття, провокуючи глядача до рефлексії. Такий підхід ефективний для тих проєктів, які прагнуть порушити складні теми, привернути увагу до глибинних соціокультурних процесів або задати неоднозначний наратив. Ілюстрації, що тяжіють до сюрреалізму, часто виходять за межі прямої комунікації, трансформуючись у метафоричний простір, відкритий до інтерпретацій [19].

Сучасна візуальна культура дедалі частіше звертається до тактильних візуальних образів, і однією з яскравих тенденцій останніх років стали текстуровані ілюстрації. Вони розвиваються як естетична реакція на тривале домінування плоских або надто «гладких» цифрових стилів. Використання фактури дозволяє надати цифровим зображенням відчуття ручної роботи, що наближує їх до традиційних художніх технік і створює глибший візуальний резонанс. Текстуровані ілюстрації збагачують сприйняття через імітацію матеріальності, а також додають візуального контрасту, що є важливим засобом залучення уваги глядача. Цей напрям, поза сумнівом, демонструє прагнення митців до більш «живого» візуального висловлювання в епоху цифрової стандартизації [19].

Ілюстрації, виконані у лінійній техніці, залишаються універсальним засобом візуального вираження завдяки своїй адаптивності та візуальній чистоті. Незалежно від складності композиції, лінійний підхід дає змогу зберігати простоту та стилістичну цілісність зображення, що особливо цінно в цифровому дизайні. В умовах динамічних медіа-середовищ лінійне мистецтво забезпечує ефективну візуальну комунікацію, при цьому не перевантажуючи ресурси пристроїв. Такі ілюстрації, як правило, легко масштабуються, добре адаптуються до інтерфейсів і можуть виконувати як декоративну, так і інформативну функцію [19].

Завдяки розвитку інструментів тривимірного моделювання, таких як Blender чи Unreal Engine, 3D-мистецтво досягло нового рівня реалістичності. Сучасні графічні системи дозволяють створювати візуальні образи, які за деталізацією та глибиною не поступаються фотографії, а іноді й перевершують її в

експресивності. Цей напрям отримує дедалі ширше застосування — від промислового дизайну до маркетингових кампаній і розробки віртуальних середовищ. Реалістичне 3D-мистецтво, будучи гібридом інженерного підходу та художнього мислення, відкриває нові можливості для занурення глядача у складні візуальні світи [19].

Ностальгічний мотив залишається одним із найбільш емоційно заряджених інструментів у візуальній культурі. Звернення до естетики минулого — через кольорові палітри, шрифти, стилізації або образи — дозволяє художникам активізувати асоціативну пам'ять глядача. Це не лише викликає позитивні емоції, а й сприяє формуванню довіри та ідентифікації з візуальним повідомленням. Комерційні бренди активно експлуатують цей ефект, інтегруючи елементи ностальгії у свої візуальні стратегії для поглиблення емоційного зв'язку з аудиторією. Як результат, ностальгія функціонує не лише як візуальний мотив, але й як соціокультурний інструмент, що апелює до колективної пам'яті [19].

Геометризація зображення — одна з основних форм візуальної редукції, що має глибоке коріння у художніх авангардах XX століття, зокрема в Баугаузі. Сучасні ілюстратори дедалі активніше повертаються до цієї стилістики, використовуючи прості форми, симетрію, ритм і повтор для створення композицій, які одночасно виглядають абстрактно й гармонійно. Геометричне мистецтво в ілюстрації виконує подвійну функцію: з одного боку — це візуальна економія, з іншого — інструмент естетичної виразності. Стилiстика цього напрямку дозволяє художникам інтерпретувати знайомі сюжети в нових структурах, що відповідає загальному тренду на переосмислення формальної мови візуального мистецтва [19].

Ілюстрації в стилі мультфільмів і коміксів залишаються потужним засобом візуального наративу, що особливо ефективно працює у проєктах, орієнтованих на емоційний контакт з аудиторією. Їхня здатність передавати вигадливість, емоції та динаміку дозволяє активно використовувати цей стиль як у розважальному, так і в освітньому контексті. У сфері брендингу й ідентики коміксові стилізації часто застосовуються для створення персонажів, талісманів і візуальних історій, що

формують міцний емоційний зв'язок між брендом і споживачем. Незважаючи на те, що цей напрям не є новим, його актуальність залишається стабільною завдяки постійній адаптації до нових культурних контекстів [19].

Контурна ілюстрація — це техніка, яка апелює до сутності форми через лінію, уникаючи зайвої деталізації або заливки. Такий підхід забезпечує елегантність і графічну стриманість, що робить контурні малюнки ідеальним рішенням у контексті мінімалістичного дизайну та сучасних візуальних комунікацій. Завдяки здатності зберігати баланс між простотою й естетичною виразністю, контурні ілюстрації часто використовуються в редакційній графіці, вебдизайні та айдентиці. Їх позачасова привабливість полягає у візуальній чистоті, яку важко досягти іншими засобами [19].

Нові виклики брендингу вимагають нестандартних візуальних рішень, і саме тому дедалі частіше з'являються ілюстрації, які вирізняються експресивністю, несподіваними формами та кольоровими контрастами. Сміливість тут постає як візуальна стратегія — спосіб заявити про індивідуальність у перенасиченому інформаційному просторі. Такі роботи часто порушують класичні канони композиції, експериментують із пропорціями, стилізацією та сюрреалістичними мотивами. Це не просто мистецький жест, а реакція на потребу в автентичному, емоційно виразному образі, що виділяє ілюстрацію серед масової візуальної продукції [19].

2.4 Мовно-стилістичні особливості тексту для артбуку

Людське суспільство і мова — речі нерозривні. Будь-які зміни, будь-який розвиток у суспільстві неминуче відображаються в його мові. Саме мова як ніщо інше може розповісти нам про менталітет того чи іншого народу: в мовних формах і формулах відображаються емпіричні, логічні, філософські знання, емоції. Ці «відбитки» нерозривно пов'язують мову та культуру народів [17].

У сучасному світі налічується близько семи тисяч мов: від широко розповсюджених, визнаних міжнародними, і до так званих мертвих мов, які вже не мають носіїв, проте все ще використовуються у вузьких професійних колах. Проте людству цього недостатньо: мови продовжують виникати. Незважаючи на все розмаїття мов світу, природними мовами воно не вичерпується: люди займаються лінгвоконструюванням, тобто придумують власні нові мови — конланги (що походить від англійського *constructed languages*). Люди створюють мови для різних цілей — вживання на міжнародному рівні (як, наприклад, мова есперанто, яка була створена спеціально для полегшення комунікації носіїв різних мов і розроблена на базі кількох мов), для певних видів досліджень «природних мов», та для власних творів. Багато з цих мов інтегрувалися в культурний простір, вийшовши за межі академічного чи літературного вжитку. Йдеться про так звані планові мови, які були свідомо сконструйовані з метою впровадження їх у комунікативну практику [17].

Зневажливе ставлення до штучних мов ілюструють статті різних лінгвістів. Наприклад, Ларрі Траск у своєму «Словнику лінгвістичних термінів і понять» писав: «Багато з ранніх штучних мов були створені філософами і мали апріорну природу; це означає, що вони не спиралися на існуючі мови, а були створені за довільними принципами, які припали до смаку їх винахідникам. Багато з них задумувалися як «універсальні» або «логічні» мови і ґрунтувалися на грандіозних схемах класифікації всього людського знання. Усі ці проєкти були абсолютно нездійсненні» [36]. Або ж таке: «...логланги (логічні мови), зокрема мови програмування, можуть мати практичну цінність, але більшість з них демонструють абсолютно неправильне розуміння того, що таке мова і для чого вона потрібна» [36].

З огляду на подібне ставлення до планових мов, можна припустити, що саме це є однією з причин недостатньої уваги до них у науковому дискурсі. Тим не менш, штучні мови — явище особливе, цікаве на багатьох рівнях, а тому варте уваги дослідників. Одним із найвідоміших лінгвістів, які займалися дослідженням та створенням штучних мов, був Дж. Толкін — батько епічного фентезі, автор

всесвітньо відомого «Володаря Перснів» та низки інших книг цього жанру. Саме його мови — квенья, сіндарін та інші, які використовуються у створеному ним Середзем'ї, — є одними із найвідоміших у світі. Прихильники творчості Дж. Толкіна вивчають ці мови нарівні з іншими іноземними, і навіть користуються ними у своїх колах — це є прикладом того, як штучна мова може зійти зі сторінок книг і закріпитися в реальності [17].

У випадку Дж. Толкіна важко сказати, що штучні мови були створені для розробки фентезійного світу. Скоріше навпаки — персонажі його книг з'явилися вже після появи мов: фентезійний світ «наростав» навколо лінгвістичних експериментів автора. Вигаданий світ так чи інакше є відображенням реального. Образи, поняття, закони реальності, оброблені, певним чином перетворені в авторській уяві, перекочують у вигаданий світ, проте все ще пов'язані з реальністю. Тому, розробляючи фентезійний світ, автор включає в нього всі важливі аспекти реальності — суспільство, культуру, менталітет, побут, мову та багато іншого [17].

Якщо автор бажає створити детальний, яскравий світ, в який читачеві було б легко повірити, йому доведеться хоча б на якомусь рівні розробити мови вигаданих народів. Особливо це стосується великих епічних романів, які оповідають не лише про пригоди одного героя, а торкаються більш глобальних речей — держав, народів та їх історії. Мова — один із інструментів, які роблять вигаданий світ самобутнім, схожим, або ж не схожим на реальний світ [17].

Дж. Толкін населив свій світ різноманітними народами: люди, гноми, ельфи, гобіти, енти, орки, гобліни та ін. Всі вони мали свої мови. За задумом автора, ці мови не лише відрізнялися одна від одної, а й «відповідали» народам, яким належали. Ось як це описує Л. Б. Поліщук: «Звучання кожної з цих мов характеризує народ: плавна, багата голосними і сонорними звуками мова ельфів пестить слух; грубо, жорстко звучить «чорна мова» орків. Таємну мову гномів представлено небагатьма назвами, незграбними і енергійними, як і самі гноми. Для характеристики жителів Рохана Дж. Толкін використовує справжню староанглійську мову, вживаючи імена і назви зі староанглійським корінням» [12].

Іншим відомим автором книг фентезі, в яких з'являються штучні мови, є Джордж Р. Р. Мартін, американський письменник. Роль мов в «Пісні Льоду і Полум'я» не така яскрава, як в книгах Дж. Толкіна. Фактично, на сторінках книг фрази на «місцевих мовах» з'являються не часто, і зазвичай це кілька фраз чи назв, які просто повторюються тут і там. Наприклад, валерійські «Valar Morghulis» та «Valar Dohaeris», чи дотракійські «Khal», «Khaleesi» та деякі інші [17].

Набагато більш розробленими ці мови стали після екранізації книг Джорджа Р. Р. Мартіна. Та навіть тут розробкою мов займався не сам автор, а спеціально найнятий лінгвіст. Компанія HBO, яка займається екранізацією книг, оголосила конкурс, переможець якого мав зайнятися розробкою дотракійської для телесеріалу. Цією людиною став Девід Петерсон. У Девіда Петерсона було таке завдання: створити мову, яка не буде суперечити книгам Джорджа Р. Р. Мартіна. Також дотракійська мала відповідати образу його носіїв — войовничого кочового народу, який проводить більшу частину життя в сідлі. Вихідних матеріалів у Девіда Петерсона було небагато: в книгах Джорджа Р. Р. Мартіна налічується близько 30 дотракійських слів, значна частина яких — імена та власні назви. Це дало йому широкий простір для творчості [17].

За словами самого Джорджа Р. Р. Мартіна, він не мав наміру глибоко розробляти мови для свого твору. Всі фрази та назви в книзі він створював «на ходу», не вдаючись до спеціального конструювання. Проте під час роботи над дотракійською Девід Петерсон відмітив, що все ж фрази, наявні в тексті, були не лише словами, «взятими з голови», а мали певну структуру. Він розширив ці структури, перетворивши їх в більш-менш функціональну мову, яка нині налічує близько чотирьох тисяч слів [17].

Аналізуючи текст Джорджа Р. Р. Мартіна, Девід Петерсон спочатку виявив моделі речень і розробив відповідну фонологічну систему мови. Дотракійська сповнена фрикативних шиплячих приголосних, що, за задумом, має відображати спосіб життя та мислення кочових дотракійців. Після завершення роботи над фонетичною системою Девід Петерсон перейшов до розробки граматичної структури. У дотракійській мові встановлено фіксований порядок членів речення:

спочатку підмет, далі присудок, а потім додаток. Наприклад: *khal ahhas arakh* — кхал точить аракх. Присудок завжди йде після підмета. Дієслова-зв'язки в дотракійській мові відсутні, тому найпростіші речення можуть складатися лише з двох слів: *arakh hasa* — аракх є гострим [17].

У результаті роботи автора та лінгвіста Девіда Петерсона перед читачами книг та глядачами телесеріалу постав яскравий образ суворого кочового народу, в мові якого відображається його сутність. Цікаво, що, наприклад, у дотракійській існує сім різних слів для назви удару мечем — від «*hlizifikh*» (дикий, але потужний) до «*gezrikh*» (жартівлива гра). Прихильники серіалу вже почали вивчати дотракійську, як прихильники Дж. Толкіна його мови. Створений словник дотракійської мови та підручник, написаний Девідом Петерсоном. Ситуація з валерійською мовою є дещо складнішою. В книгах вона з'являється ще рідше, ніж дотракійська, оскільки є «мертвою» мовою і користуватись нею може зовсім невелика кількість персонажів. «Мертвою», якщо бути точнішим, є висока, чи класична валерійська. Це мова книг і не вживається в повсякденному житті жодним з народів Вестеросу та Ессосу. Живою і цілком функціональною є низька валерійська — народні діалекти валерійської мови. Цим валерійська схожа до реальної латини [17].

Отже, створення штучних мов є одним із засобів створення яскравого вигаданого світу, який часто використовується авторами, які пишуть в жанрі фентезі. Ретельно розроблені штучні мови допомагають деталізувати світ, зробити його більш достовірним. Це також вдалий прийом, який допомагає зобразити персонажів та цілі народи, зробити їх самобутніми [17].

Висновки до розділу 2.

Ілюстративний і текстовий матеріал в артбуці становлять нерозривну єдність, створюючи комплексний візуально-словесний простір. Ілюстрації тут не просто супроводжують текст, а є рівноправним засобом художнього висловлювання, що формує наратив, атмосферу й образну систему твору.

Художньо-естетичні особливості артбуку полягають у поєднанні візуального мистецтва та літературної структури. Композиція, колір, типографіка та ритм сторінки працюють разом із текстом, створюючи цілісне враження та підсилюючи ідею. Такий синтез вимагає від редактора не лише технічної точності, а й естетичної інтуїції.

Оформлення сучасних артбуків характеризується тенденцією до індивідуалізації: використання цифрових технологій, гібридних технік, авторських шрифтів і нетипових форматів робить кожне видання унікальним. Артбук дедалі частіше розглядається як дизайнерський об'єкт, де важлива не лише інформація, а й її подання.

Тексти в артбуках виконують не лише інформативну, а й стилістично-художню функцію. Вони формують самостійний пласт сприйняття, часто наближаючись до легендарної, хронікальної або міфопоетичної стилістики. Особлива увага приділяється евфонії, стилістичним фігурам і лексичній відповідності атмосфері візуального ряду.

Успішна редакторська робота над артбуком передбачає глибоке розуміння як мовностилістичних, так і візуально-композиційних принципів. Лише завдяки гармонійному поєднанню тексту й образу створюється повноцінний художній простір, спроможний справити естетичний та смисловий вплив на читача.

РОЗДІЛ 3

ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ — АРТБУКУ «СВІТИ ЕТВИ»

3.1 Загальна характеристика концепції проєкту

Артбук «Світи Етви» — це видавничий проєкт, сконструйований на основі ретельно продуманого й цілісно сформованого вигаданого всесвіту. Центральне місце в його концептуальній архітектоніці посідає культурно-семантична модель, яка репрезентує багатовимірний світ з власною історією, ієрархією рас, типологією персонажів і розгалуженою системою цивілізаційних формацій. Кожен із цих елементів має внутрішньо узгоджену міфопоетичну структуру, унікальне естетичне оформлення, філософську парадигму та мовностилістичне забарвлення, що підкреслює глибину наративної побудови вигаданого світу.

У змістовому плані видання виконує функцію гібридного формату, поєднуючи риси артбуку та візуальної енциклопедії. Артбук не лише презентує ілюстративний матеріал, а й пропонує читачеві комплексну наративну платформу, в якій поєднані текстові й візуальні елементи, що у свою чергу здатне занурити читача у створену альтернативну реальність. Завдяки такому підходу артбук є не лише мистецьким продуктом, а й інструментом, який допомагає вивчити внутрішню логіку вигаданого всесвіту.

У фентезійному світі, який продемонстровано в артбуці «Світи Етви», основну роль виконує богиня Етва — істота, яка створює космічний порядок. Саме Етва є архітектором всесвіту, вона — першотворець, яка встановила базові закони всесвіту, його форму та взаємодію між складовими реальності. Її образ — це втілення гармонії та порядку.

Проте Етва не єдиний носій сили, у художній моделі світу функціонують інші суб'єкти — представники численних рас, цивілізацій, а також богів, які суттєво впливають на перебіг події у всесвіті. Саме Етва зберігає осередок впорядкованості, який супроводжує розгортання сюжету.

Боги — це окрема цивілізація, яка формує історичну тканину всесвіту, вони не є його творцями, але саме їхні дії зумовлюють динаміку сюжетної лінії. Боги є рушієм для розгортання основних тем, а саме: боротьби, змін, становлення та конфліктів. Боги беруть на себе роль перших героїв, антагоністів та провідників подій.

Етва — це не лише символ початку, а система сил, яка взаємодіє у фентезійному світі. Етва створює уявлення про всесвіт як динамічну, складну структуру, в якій поєднуються соціальні, культурні та метафізичні виміри.

У процесі створення артбуку окреслено декілька ключових завдань, що мають як художній, так і дослідницький характер:

- вивчення поточної ситуації на українському видавничому ринку, зокрема у сегменті фентезі;
- дослідження читацьких вподобань і трендів у середовищі цільової аудиторії;
- формування концепції видання, включно з розробкою стилістичної єдності текстового й візуального матеріалу;
- опрацювання стратегій промоції продукту в умовах сучасного видавничого простору.

Артбук «Світи Етви» позиціонується як видання на перетині літературного, мистецького та антропологічного дискурсів. Концепція артбуку передбачає створення видання, яке ознайомлює читача не лише з авторським баченням фентезійного світу, а й формує цілісне підґрунтя для рефлексії над темами міфу, ідентичності, взаємодії культур та сакрального початку.

Цільова аудиторія артбуку «Світи Етви» охоплює широку категорію споживачів фентезі, а саме текстового та візуального. Насамперед цільова аудиторія видання це читачі, які цікавляться детально пропрацьованими вигаданими всесвітами, наприклад таких, які створені Дж. Р. Р. Толкіном чи Дж. Р. Р. Мартіном. Саме ці автори стали натхненням задля створення всесвіту «Світів Етви». Крім того, видання орієнтоване не лише на читачів, а й на митців — художників, графічних дизайнерів, ілюстраторів, а також розробників настільних

та відеоігор, ця частина цільової аудиторії артбука шукає інтертекстуальні образи для власної творчості, а також артбук «Світи Етви» стає для них естетичним натхненням.

Видання «Світи Етви» має такі технічні характеристики.

Формат видання: 84×108/20

Обсяг: 60 сторінок (разом з обкладинкою).

Папір: для виготовлення артбуку буде використано офсетний друк та офсетний папір.

Тираж: 1000 примірників.

Гарнітури шрифтів: в артбукі «Світи Етви» використовується гарнітура «KyivType Sans» (14 пт) для основного тексту та для заголовків «KyivType Titling» (60 пт). На обкладинці використовується шрифт з гарнітурою «KyivType Titling» (191 пт).

Артбук «Світи Етви» є спробою створити видання, в якому ілюстрація й текст утворюватимуть семіотичну систему, де фентезійний наратив виконуватиме функцію не лише естетичного досвіду, а й активно формуватиме сучасне уявлення про жанрову ідентичність. Видання постає не лише як результат створення мистецького продукту, а й виконує функції пізнавального ресурсу, що сприяє естетичному осмисленню жанру, а також культурному обміну.

3.2 Особливості художньо-технічного оформлення проєкту

Під час створення артбуку «Світи Етви» було використано низку програм, які допомогли реалізувати видання на високому естетичному й технологічному рівнях. Для текстового та ілюстративного наповнення сприяло використання сучасних цифрових інструментів, які також допомогли інтегрувати авторський наратив у елементах графічного дизайну.

Верстку видання створено за допомогою програми Adobe Illustrator — провідного програмного забезпечення для створення векторної графіки, яке широко використовується у видавничій справі, зокрема під час підготовки

книжкової продукції з високими вимогами до візуальної якості. Саме Adobe Illustrator допоміг правильно та якісно реалізувати верстку видання, адже артбук мав значну кількість ілюстрацій та векторної графіки. На відміну від Adobe InDesign, Adobe Illustrator забезпечує вищу гнучкість у роботі з графічними елементами, що було необхідно задля досягнення бажаного візуального стилю. Adobe Illustrator забезпечив можливість роботи з багаторівневими макетами, векторизації зображень та експорту у форматі, який призначений для офсетного друку.

Функції Adobe Illustrator:

- розташування об'єктів за контуром;
- векторизування малюнків з більшою точністю;
- створення реалістичних макетів одним натисканням;
- створення й редагування графіки онлайн;
- перетворення 3D-дизайнів на векторні;
- заповнення форми деталями та кольором [14].

Для редагування та корекції зображень було використано програму Adobe Photoshop — графічний редактор, який надає детальні та розширені можливості для роботи з візуальним контентом. Завдяки цьому програмному забезпеченню вдалося створити відповідну кольорокорекцію, здійснити вибіркове ретушування та композиційну адаптацію зображень до формату сторінки, а також об'єднати декілька шарів для створення індивідуального колажу.

Функції Adobe Photoshop:

- функція «генеративне розширення» для розширення будь-якого зображення;
- вдосконалений браузер шрифтів та легке форматування списків;
- інструмент «пензель виділення» для малювання у виділених областях;
- композиція з двох та більше зображень;
- кадрування зображення;
- вибіркове редагування для зміни певних елементів зображення [15].

Створення ілюстративного наповнення артбуку «Світи Етви» було виконано за допомогою генеративного штучного інтелекту Midjourney. Сучасний генератор

візуального контенту працює на основі текстових запитів (text-to-image). Доопрацювання візуального контенту виконувалося професійним графічним дизайнером з урахуванням художнього задуму, сформованого під час концептуального етапу розробки видання.

Важливим етапом створення артбуку «Світи Етви» є редагування текстового матеріалу, яке здійснювалося у Microsoft Word — одному з найбільш універсальних текстових редакторів, в якому є можливість оперативно відредагувати та відформатувати текст, здійснити перевірку правопису, а також компоувати текстовий матеріал у відповідності до вимог верстки. За допомогою Microsoft Word здійснено уніфікацію стилів та підготовлено текст для верстки.

Функції Microsoft Word:

- організація введення й редагування тексту за допомогою клавіатури та збереження його в пам'яті;
- форматування тексту (оформлення тексту, зміна його параметрів);
- опрацювання декількох документів одночасно;
- попередній перегляд перед друком та друкування документів;
- перевірка правопису;
- використання графічних зображень у тексті;
- використання таблиць у тексті;

використання макросів (програмованих вставок) у документах [13].

Обкладка артбуку «Світи Етви» слугує візуальним прологом до художнього всесвіту, унаочнюючи його центральну метафізичну фігуру — образ Етви. Композиційна структура побудована навколо жіночого силуету, стилізованого під зоряне небо, що виконує функцію візуального символу первинної креативної сили.

Фон зображення утворений нічним небом і стилізованими хмарами, що забезпечують глибину простору й створюють ефект віддаленості від повсякденного реального світу. Цей прийом сприяє зануренню реципієнта у художньо-міфологічний вимір репрезентованого світу.

Однією з основних мовно-стилістичних ознак тексту артбуку «Світи Етви» є опора на традиції епічного фентезі, передусім на мовні моделі, сформовані Дж. Толкіном. Створення мовного середовища здійснюється з урахуванням лінгвістичних засад, які характерні для толкінівських конлангів: пріоритет евфонії, фонетична м'якість, перевага голосних у структурі лексем. Власні назви — рас, топонімів, культурних понять — моделюються таким чином, аби забезпечити милозвучність, фонетичну прозорість та зручність артикуляції. Вони позбавлені надмірної складності чи дисонансної гортанності, що є типовим для штучних мов з прагненням до естетизації. Такий підхід забезпечує ефект природності мовного ландшафту вигаданого світу, одночасно не перевантажуючи сприйняття реципієнта.

У наративному аспекті текст тяжіє до хронікального стилю, в якому автор постає передусім як літописець або хронікар подій, а не як традиційний оповідач. Попри художньо-образний характер тексту, його основа є близькою до історіографічного викладу, де фіксація фактів (реальних чи уявних) домінує над емоційною експресією або сюжетною динамікою. Цей підхід дозволяє створити ілюзію достовірності подій та сприяє міфологізації матеріалу: легенда постає не як вигадка, а як задокументована хроніка далекого, але внутрішньо логічного світу.

Архетипні наративні структури в тексті використовуються свідомо й економно: знайомі мотиви — мандрівка героя, падіння цивілізації, вибраний народ — слугують опорними елементами для побудови нового міфу. При цьому архетипи не підлягають прямому відтворенню, а переосмислюються в межах нової культурної парадигми вигаданого світу. Завдяки цьому легенди, які на перший погляд можуть здатися класичними, набувають нового символічного змісту.

Варто звернути увагу на інтеграцію елементів реалізму в структуру тексту. У деяких частинах спостерігається вплив «деструктивного реалізму», який притаманний творчості Дж. Мартіна. Деструктивний реалізм проявляється у непрогнозованості розвитку подій та відсутності протекції у персонажів, адже

навіть головні герої можуть загинути або зазнати значної поразки. У тексті артбуку «Світи Етви» зберігається гуманістична тональність, на відміну від Мартінівської темряви та жорстокості. У тексті артбуку трагізм підпорядкований ідеї пошуку сенсу в умовах екзистенційної невизначеності.

Наратив тексту — це спосіб опрацювання особистого досвіду автора. Символічна артикуляція особистих переживань, світоглядних пошуків та ідей відбувається завдяки багатоголосцю персонажів, а також взаємодію протилежних концепцій. Текст функціонує як філософське дзеркало, в якому відбивається внутрішній світ автора — але в естетично опосередкованій, міфологізованій формі.

Попри наявність широкої панорами подій, сам текст артбуку ще не виконує функцію повноцінного художнього сюжету. Його мета полягає у формуванні основ, зокрема культурно-символічного ландшафту, в межах якого розгортатимуться наступні сюжетні лінії в інших творах. Це своєрідне підґрунтя, або ж декорація для драматургічної дії, що ще тільки готується.

У підході до побудови світу автор балансує між двома крайнощами: епічністю та глибиною Дж. Толкіна, з одного боку, й актуалізованим, психологічно й політично складним світом Дж. Мартіна — з іншого. Цей симбіоз дозволяє створити унікальне і гнучке фентезійне середовище, яке одночасно відкрите до героїзму, трагізму, філософського пошуку та культурної символіки.

Окрім літературної функції, артбук виконує також роль простору візуального дизайну. Очевидним є вплив фахової дизайнерської освіти та мислення автора: візуальні образи, системи символів, кольорові коди рас і культур вибудовуються як цілісна айдентика. Це не лише естетичний прийом, але й засіб семіотичного структурування світу. Колір, форма, візуальний ритм — усе це стає маркерами приналежності, емоційного тону й наративної функції. Наприклад, для кожної раси притаманний конкретний кольоровий код, що полегшує ідентифікацію персонажів і поглиблює візуальну символіку.

Особливо важливою рисою всесвіту та стилістики артбуку є символізм. Усі персонажі, події, предмети та ситуації наділені додатковим сенсом і виконують не лише сюжетну, а й ідеологічну або культурну функцію. Такий підхід дозволяє створити не просто вигаданий світ, а складну систему символічних взаємозв'язків, що апелює як до свідомості, так і до підсвідомого досвіду читача.

3.3 Промоція видання на ринку

Основним у розробці маркетингової стратегії артбуку «Світи Етви» є не лише наявність продукту на видавничому ринку, а й створення комунікаційною моделі, завдяки якій формуватимуться зв'язки з потенційною читацькою аудиторією. Ефективна рекламна кампанія сприяє зростанню обсягів продажу, а також виконує репутаційну функцію, водночас формуючи навколо видання зацікавлених читачів.

Насамперед важливим інструментом промоції є соціальні мережі, які є не лише джерелом інформування, а й місцем для формування спільноти навколо видання. Активне ведення сторінок у Instagram, Facebook, Tik Tok автором та видавцем дозволить створити міцний зв'язок з читачами.

Стратегія промоції видання передбачає підхід, який охоплює цифрові й традиційні платформи. Одним з перспективних напрямків поширення видання є розробка настільних та відеоігор, які будуть засновані на візуальних та наративних мотивах артбуку. Такий підхід дозволить розширити сприйняття видання через інші медіа. Ігрова адаптація перетворить фентезійний всесвіт на інтерактивне середовище, в якому читає стане учасником подій.

Також провідну роль відіграє створення офіційного вебсайту артбуку, який виконуватиме функцію інформаційного ресурсу та онлайн-магазину. Завдяки сайту читачі ознайомляться ближче з артбуком, авторським задумом, а також зможуть здійснити передзамовлення видання та мерчу до нього.

Для видання доцільно створити електронну версію артбуку «Світи Етви», яку можна буде придбати на книжкових платформах (наприклад, український сервіс Yakaboo або на іноземних сервісах Google Books та Amazon).

Для промоції видання важливо взяти участь у книжкових фестивалях, презентаціях та фестивалях на тематику фентезі, адже комунікація з читачами створять живий емоційний контакт, який сприятиме інтеграції видання в культурний контекст.

Промоція артбуку «Світи Етви» на українському видавничому ринку потребує комплексного підходу, який поєднуватиме традиційні та інноваційні методи просування видання. Такий підхід створить довготривалий зв'язок та довіру з читацькою аудиторією.

Висновки до розділу 3.

У третьому розділі здійснено комплексне обґрунтування проєкту артбуку «Світи Етви» як цілісного творчого продукту, що поєднує авторський художній задум, візуальну естетику та сучасні маркетингові практики.

Аналіз загальної концепції видання засвідчив, що «Світи Етви» вирізняється сформованим ідеологічним ядром: побудова унікального фентезі-світу з власною міфологією, культурними кодами та персонажами є не лише основою для ілюстративного оформлення, а й формує концептуальну рамку для текстового наповнення. Особлива увага приділена центральному образу Етви — архетипній постаті богині-творчині, яка структурує світобудову та наративну логіку всесвіту.

У другому підрозділі досліджуються художньо-технічні характеристики проєкту, а саме формат видання, інструменти для створення графічного матеріалу, мовно-стилістичні особливості артбука та роботу над текстом. Використання професійних програм, зокрема Adobe Illustrator, Adobe Photoshop і Midjourney, демонструє поєднання методів художньої ілюстрації зі штучним інтелектом, що відповідає актуальним тенденціям у сфері графічного дизайну.

Третій підрозділ присвячений розробці ефективної маркетингової стратегії промоції артбуку, в якій визначено основні канали просування. Використання

соціальних мереж, створення власного сайту та ігрових продуктів, які базуватимуться на структурі художнього всесвіту. Такий підхід сприяє формуванню міцного зв'язку й довіри з цільовою аудиторією.

Фентезі «Світи Етви» — зразок сучасного артбуку, що поєднує концептуальну глибину, технічну досконалість і стратегічно обґрунтовану модель просування. Завдяки поєднанню новітніх технологій, мистецького бачення та комплексної маркетингової стратегії, проєкт демонструє перспективи розвитку мистецької книги в сучасному медіапросторі.

ВИСНОВКИ

Під час виконання дипломної роботи було проведено комплексний аналіз редакторських принципів та практик, що застосовуються при створенні артбуку в жанровій площині фентезі. Об'єктом дослідження став фентезійний проєкт «Світи Етви», на прикладі якого реалізовано міждисциплінарний підхід, що поєднує теоретичні положення літературознавства, аналіз читацької аудиторії та актуальних тенденцій книжкового ринку з практичними аспектами редакторської і візуальної розробки видання.

У першому розділі дипломної роботи здійснено спробу систематизувати базові характеристики фентезі як художнього жанру, зокрема розглянуто його структурні елементи, наративні особливості та культурно-семантичну природу. Особливу увагу приділено аналізу цільової аудиторії, що дало змогу виявити основні мотиваційні чинники, які визначають інтерес до фентезі-продукції. Окрему увагу приділено аналізу українського книжкового ринку, з акцентом на динаміку попиту на фентезі й трансформацію читацьких практик у післякризовому культурному контексті.

Другий розділ присвячено аналізу особливостей редакторської роботи з текстовим і візуальним матеріалом артбуків. Досліджено жанрово-естетичну специфіку артбуку як видання, що поєднує в собі літературну й візуальну складову. Особливо підкреслено значення стилістичної цілісності тексту та мовної адаптації до естетики вигаданого світу. Розглянуто сучасні підходи до оформлення артбуків, а саме інструменти цифрового дизайну та інноваційні рішення на перетині мистецтва і технологій.

У третьому розділі здійснено практичне обґрунтування проєкту артбуку «Світи Етви». Визначено концепцію видання, розкрито художньо-технічні параметри його реалізації, а також розроблено стратегію просування на ринку з урахуванням актуальних комунікаційних каналів. Встановлено, що поєднання унікального авторського всесвіту з сучасними інструментами графічної верстки та

інтерактивного просування створює передумови для формування стійкої читацької зацікавленості.

Успішна реалізація артбуку у жанрі фентезі потребує від редактора міждисциплінарної підготовки, здатності працювати на перетині тексту й образу, а також глибокого розуміння читацьких очікувань. Важливу роль відіграє інтеграція сучасних технологій у редакторський процес, що дозволяє не лише розширити межі художнього оформлення, а й забезпечити актуальність і конкурентоспроможність продукту на культурному ринку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. ДСТУ 3017:2015. Видання. Основні види. Терміни та визначення понять. Київ: Держспоживстандарт України, 2016. С. 38.
2. ДСТУ 3018-95. Видання. Поліграфічне виконання. Терміни та визначення. Київ: Держспоживстандарт України, 1995. С. 14.
3. ДСТУ 3772-98. Оригінали для поліграфічного відтворення. Загальні технічні вимоги. Київ: Держспоживстандарт України, 1998. С. 21.
4. ДСТУ 4489:2005. Видання книжкові та журнальні. Вимоги до форматів. Київ: Держспоживстандарт України, 2006. С. 2.
5. 54 % українців обирають книжки українською мовою. URL: (<https://www.village.com.ua/village/city/city-news/344377-54-ukrayintsiv-obirayut-knizhki-ukrayinskoyu-movoyu>) (дата звернення: 20.02.2025).
6. Аналіз авторських ілюстрацій у артбуках і пікчербуках. URL: https://www.researchgate.net/publication/366921345_ANALIZ_AVTORS_KIH_ILUSTRACIJ_U_ARTBUKAN_I_PIKCERBUKAN (дата звернення: 15.03.2025).
7. Артбуки та з чим їх можна сплутати. URL: <https://skvot.io/uk/blog/artbooks-and-how-to-recognize-them> (дата звернення: 20.03.2025).
8. Бідун А. Артбук у теоретичному вимірі й у системі практик редактора. Наукові записки Інституту журналістики. 2019. №1 (74). 92 с.
9. Магдисюк Л., Бульчик Т. Артбук як сучасна форма збереження та структурування наративів особистості. Інноваційні арт-терапевтичні технології: матеріали І Всеукр. наук. Інтернет-конф. Переяслав-Хмельницький. 2019. С. 82–86.
10. Підопригора С. Артбук у просторі літератури: художні особливості.. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. 2018. Філологічні науки (мовознавство і літературознавство). С. 44–50. (Серія 8).
11. Підтримка промоції читання в Україні» URL: <https://www.sapiens.com.ua/publications/socpol->

- research/288/%D0%A7%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3_%D0%B7%D0%B2%D1%96%D1%82%2011-10-2023.pdf (дата звернення: 02.04.2025).
12. Стилїстика вигаданих мов у трилогїї Дж. Р. Р. Толкїна «Володар перснїв» URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/6789/7892/1/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%8F.pdf> (дата звернення: 02.04.2025).
 13. Текстовий процесор Microsoft Word, його основнї функцїї. URL: https://kafinfo.org.ua/files/Informatyka_10_11/Glava_5_18.pdf (дата звернення: 20.04.2025).
 14. Функцїї ілюстратора. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html> (дата звернення: 20.04.2025).
 15. Функцїї фотошоп. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html> (дата звернення: 20.04.2025).
 16. Чабаненко Д. О. Мотиви читацького вибору молодї Києва пїсля початку повномасштабного вторгнення росїї в Україну / Нацїональний унїверситет «Києво-Могилянська академїя». Київ. 2024. 138 с.
 17. Штучна мова як особливїсть жанру фентезї. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/28326/1/%D0%9C%D0%B0%D1%86%D1%8C%D0%BA%D0%BE.pdf> (дата звернення: 30.03.2025).
 18. Як читають українцї пїд час повномасштабної вїйни — 2023. URL: <https://www.sapiens.com.ua/ua/publication-single-page?id=288> (дата звернення: 20.02.2025).
 19. 10 Illustration Trends to Look Out for in 2025. URL: https://designshack.net/articles/trends/illustration-trends/?utm_source=.com (дата звернення: 25.03.2025).
 20. An Empirical Revision of the Definition of Science Fiction. URL: https://www.researchgate.net/publication/346151320_An_Empirical_Revision_of_the_Definition_of_Science_Fiction_It_Is_All_in_the_Techne (дата звернення: 03.04.2025).

21. Book Sales and Readership Statistics: Ukrainian Trends 2021. URL: https://socialscienceresearch.org/index.php/GJHSS/article/view/3760/4-Book-Sales-and-Readership_LaTeX_pdf (дата звернення: 02.03.2025).
22. Clute, John and John Grant. *Fantasyland. The Encyclopedia of Fantasy*. Eds. John Clute and John Grant. London: Orbit, 1999. 341. Print.
23. Drucker, Johanna. *The Century of Artists' Books*. New York: Granary Books, 1995.
24. Fantasy Book Sales Statistics. URL: https://wordsrated.com/fantasy-book-sales-statistics/?utm_source=.com (дата звернення: 10.04.2025).
25. Hermann Hesse on the Three Types of Readers and the Most Transcendent Form of Reading. URL: <https://www.themarginalian.org/2016/07/11/hermann-hesse-types-of-readers/> (дата звернення: 02.04.2025).
26. Historical Fantasy. URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HistoricalFantasy> (дата звернення: 14.02.2025).
27. J. R. R. Tolkien: Author of the Century. URL: <https://dokumen.pub/j-r-r-tolkien-author-of-the-century-9780007381951.html#Tom+Shippey> (дата звернення: 02.04.2025).
28. Loincloth, Double Ax, and Magic: "Heroic Fantasy" and Related Genres. URL: <https://www.depauw.edu/sfs/backissues/14/alpers14art.htm> (дата звернення: 14.02.2025).
29. Realising the dream: the story of epic fantasy. URL: <https://flex.flinders.edu.au/file/fbc25d30-7244-4f99-8a99-1e22051a1ab0/1/Thesis-Ward-2011.pdf> (дата звернення: 12.02.2025).
30. Rieder J. *Science Fiction and the Mass Cultural Genre System*. Middletown, CT : Wesleyan University Press. 2017.
31. Suvin D. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New ed. Oxford : Peter Lang. 2016.
32. The value and impact of reading imaginative literature. URL: <https://www.deepdyve.com/lp/sage/the-value-and-impact-of-reading-imaginative-literature-lswwSyr6pn> (дата звернення: 02.04.2025).

33. Thoughtful Laughter: Fantasy and Satire as Social Commentary in Terry Pratchett's Discworld. URL: https://libres.uncg.edu/ir/unca/f/S_Britton_From_2018.pdf?utm_source=.com (дата звернення: 18.02.2025).
34. Todorov T. The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre / trans. by R. Howard. Ithaca, NY : Cornell University Press. 1975.
35. Tolkien, J.R.R. On Fairy-stories. Tolkien on Fairy-Stories: Expanded Edition, with Commentary and Notes. Eds. Verlyn Flieger and Douglas A. Anderson. London: HarperCollins, 2008. 27-84. Print.
36. Trask L. A Dictionary of Grammatical Terms in Linguistics. London: Routledge. 1993. 389 p.
37. Typological features of the artbook as a special type of book. URL: <https://visnyk.lnam.edu.ua/system/files/202248/visnyk-lnam-no-48-2022-yuriy-denysenko-ganna-omelchenko-nataliya-thir-125-131.pdf> (дата звернення: 15.03.2025).
38. What Is a Picture Book? URL: <https://www.thoughtco.com/what-is-a-picture-book-626980> (дата звернення: 05.03.2025).
39. What Is the Fantasy Genre? History of Fantasy and Subgenres and Types of Fantasy in Literature. URL: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-fantasy-genre-history-of-fantasy-and-subgenres-and-types-of-fantasy-in-literature> (дата звернення: 12.02.2025).
40. Who Reads Science Fiction and Fantasy, and How Do They Feel About Science? Preliminary Findings From an Online Survey. URL: https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2158244018780946?utm_source=.com (дата звернення: 02.04.2025).
41. Worlds of Phantasmagoria. Vol. 1. URL: https://www.waone.net/bookstore/the-worlds-of-phantasmagoria-by-waone-interesni-kazki?utm_source=.com (дата звернення: 02.04.2025).
42. Young Readers Find Hope — and Escape— in Sci-Fi and Fantasy Books. URL: https://www.yesmagazine.org/health-happiness/2023/06/02/sci-fi-fantasy-gen-z?utm_source=.com (дата звернення: 02.04.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А

Ілюстрована книга



Зін



Комікс



Книга з ознаками артбука

