

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА
ГРІНЧЕНКА**

ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри дизайну

_____ Віктор КАРПОВ

Протокол засідання кафедри

№ 10 від « 11 » травня 2026 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

**СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ АВТОРСЬКОЇ КНИГИ
«ЩОДЕННИК АЛХІМІКА»**

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітня програма 022.01.01. «Графічний дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач вищої освіти:

Баглай Дар'я Сергіївна

група ГДб-3-22-4.0д

Науковий консультант і куратор дизайн-проєкту:

Старший викладач кафедри дизайну

Штрамило Олексій Володимирович

Рецензент: Тихонюк Олена Володимирівна

АНОТАЦІЯ

Баглай Д. С. Створення дизайну авторської книги «Щоденник Алхіміка». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. 73 с.

Кваліфікаційна робота присвячена розробці дизайну книжкового видання «Щоденник Алхіміка», що включає етапи від написання тексту книги до фінального дизайнерського оформлення. У дослідженні розглянуто особливості верстки книжкових видань, специфіку роботи з тематикою темного фентезі, ілюстрування видань подібної тематики. Особливу увагу приділено роботі з книжковою ілюстрацією, стилізації видання, дотримання чіткого дизайнерського стилю в оформленні книги. Проаналізовано історичні джерела, рукописи та книги створені у період з XVI до XX століття, з метою поглиблення знань про дизайнерське оформлення різних часів, виокремлення специфічних деталей та декоративних елементів, за для досягнення стилістичної достовірності під час роботи у межах жанру. Також розглянуті сучасні твори схожого спрямування, книжкові видання жанрів фентезі, фантастика та псевдодокументалістика. На основі проведеного аналізу сформовано теоретичну базу для подальшого створення чіткої концепції роботи з авторськими книгами жанру темного фентезі, що поєднує роботу з текстом та ілюстрацією, виокремленням констант стилю для спрощення подальшої роботи дизайнера. У межах практичного етапу створено авторський текст для книги, ілюстрації, додаткові декоративні елементи, що включають геометричні та флористичні декоративні елементи, унікальний декоративний шрифт. Отриманий результат є прикладом цілісного дизайнерського проєкту, що може слугувати допоміжним матеріалом для розробки майбутніх книжкових видань тематики темного фентезі, прикладом стилізації фентезійних книжок та роботи з авторським текстом.

Ключові слова: графічний дизайн, книжкова верстка, дизайн книжкових видань, книжкова ілюстрація, стилізація, стилізація ілюстрацій, псевдодокументалістика, темне фентезі.

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

_____ Д. С. Баглай

ANNOTATION

Bahlai D. S. Designing the author's book "The Alchemist's Diary". Qualification work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026. 73 p.

The qualification work is devoted to the development of the design of the book publication "The Alchemist's Diary", which includes stages from writing the text of the book to the final design project. The study considers the features of the layout of book publications, the specifics of working with the theme of dark fantasy, illustrating publications of similar themes. Particular attention is paid to working with book illustration, stylization of the publication, adherence to a design style in the book's decoration. Historical sources, manuscripts and books are analyzed, in order to deepen knowledge about the design of different times, to identify specific details and decorative elements, and to achieve stylistic authenticity when working within the genre. Also considered are modern works of a similar direction, book editions of the genres of fantasy, science fiction and pseudo-documentary. Based on the analysis, a theoretical basis was formed for the further creation of a clear concept of working with author's books of the dark fantasy genre, which combines work with text and illustration, and the isolation of style constants to simplify the designer's further work. Within the practical stage, the author's text for the book, illustrations, additional decorative elements, including geometric and floral components, and a unique decorative font were created. The result obtained is an example of a holistic design project that can serve as supporting material for the development of future book editions of the dark fantasy theme, an example of stylization of fantasy books and work with author's text.

Keywords: graphic design, book layout, book design, book illustration, stylization, stylization of illustrations, pseudo-documentary, dark fantasy.

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

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ: ВІД ПОЧАТКУ КНИГОДРУКУВАННЯ ДО КОНКРЕТИКИ ЖАНРУ ТЕМНОГО ФЕНТЕЗІ.....	11
1.1 Історичний екскурс: еволюція стилю від середньовіччя до сьогодення.....	11
1.2 Характерні основи стилю на прикладі зразків.....	15
1.3 Як історичні проблеми стали характерними фішками.....	19
1.4 Переваги та недоліки сучасних видань у порівнянні з історичними зразками	21
Висновки до розділу 1.....	27
РОЗДІЛ II. АНАЛІЗ АУДИТОРІЇ: ВІД ПСИХОЛОГІЇ ЗАЦІКАВЛЕНОСТІ ЖАНРОМ ДО РОЗГЛЯДУ ОБРАЗУ МАЙБУТНЬОГО ПРОЖИВАЧА, ЙОГО ТОЧОК ІНТЕРЕСІВ ТА ПОТРЕБ.....	28
2.1 Чому споживача завжди цікавили книги у жанрі фентезі.....	28
2.2 Як сучасні автори розкривають тематику темного фентезі.....	31
2.3 Точки інтересу споживача та методи створення унікального дизайн-проекту	36
2.4 Психологічний портрет споживача.....	40
Висновки до розділу 2.....	42
РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА: ПРО РОБОТУ НАД ВИДАННЯМ, ОПРАЦЮВАННЯ МАТЕРІАЛУ ТА ЕТАПИ РОЗРОБКИ ВІД ПОЧАТКУ ДО ФІНАЛЬНОГО МАКЕТУ ПРОДУКТУ.....	44
3.1 ВНУТРІШНЄ ОФОРМЛЕННЯ.....	44
3.1.1 Про референси, ідеї, основи стилю та написання тексту книги.....	44
3.1.2 Шрифтове вирішення та робота з текстом.....	47
3.1.3 Ілюстрування видання та створення декоративних елементів.....	50
3.2 ЗОВНІШНЄ ОФОРМЛЕННЯ.....	53
3.2.1 Обкладинка книги.....	53
3.2.2 Суперобкладинка для видання.....	56
3.2.3 Сувенірна продукція.....	58
Висновки до розділу 3.....	59
ВИСНОВКИ.....	61
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	63
ДОДАТКИ.....	68

ВСТУП

Актуальність дослідження. Книжкова індустрія з роками не втрачає своєї актуальності, навіть навпаки, стає більш масовою. Масове виробництво книжок зазвичай ставить дизайнера у чіткі рамки економії часу та грошей замовника. На перший план виходить яскрава обкладинка, що привернула б увагу читача. Але все помітнішою стає скромна верстка, відсутність наскрізного дизайну, ілюстрацій, декоративних елементів, що зводить творчу роботу до мінімуму, перетворюючи дизайн на одноманітну механічну задачу. Актуальність дослідження полягає в тому, щоб довести важливість якісного дизайну для книжкового ринку, виокремити константи стилю та тонкощі роботи саме з авторською книгою у жанрі фентезі, тим самим спростити роботу для майбутніх творців. Дослідження буде важливим для дизайнерської спільноти та ілюстраторів, які прагнуть створити продукт, який не тільки зверне увагу споживача, а й запам'ятається на довго. Це не тільки дозволить дизайнеру попрацювати з цікавим матеріалом, а й вигідно виокремити свою роботу серед великої кількості інших видань. Створити не просто книгу, а справжній дизайнерський арт-об'єкт. Також інформація стане в нагоді замовникам дизайну для кращого розуміння пріоритетів під час роботи, щоб вирішити питання важливості та окупності хорошого дизайну.

Стан наукової розробки проблеми. Попри популярність жанру темного фентезі та суттєвий попит на книги середньовічної тематики, самі питання цікавого та привабливого оформлення подібних видань розглядають досить рідко. Автори досліджень зазвичай розглядають тематику книжкового оформлення більш загально, не прив'язуючись до відмінностей дизайнерського підходу до різних жанрів літератури. До прикладу приводжу статтю Радько К. В. у співавторстві з Мазніченко А. В. "Еволюція книжкової ілюстрації: від сакрального символізму до авторської мови у сучасному візуальному оформленні книги" [35] яка розглядається питання гострої потреби хороших

ілюстрованих видань, правильної підготовки книжкової ілюстрації, історію та розвиток самої концепції ілюстрування. Або ж не менш змістовне та детальне дослідження Здор О. Г. "Рукописна книга художника. Шрифт як засіб створення образу книги" [16] яке не тільки розглядає важливість гнучкого шрифтового оформлення, того, яке зазвичай зупиняється на виборі стандартного "Times New Roman", а й досліджує зразки чудових та різнопланових робіт художників. Дане дослідження відрізняється серед інших більш детальним аналізом книг конкретного жанру, особливостям їх оформлення, константам стилю та деталям, що відрізняють оформлення темного фентезі від детективних книжок, дитячих творів або ж книг-романів.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.

Кваліфікаційну роботу виконано на кафедрі дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Робота є частиною наукової теми кафедри дизайну «Сталий розвиток суспільства та дизайн-діяльність у просторі айдентики територіальних громад», що передбачає проведення досліджень у сфері культури, мистецтва і дизайну та суміжних областей знань, презентацію результатів на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях, публікацію на шпальтах фахових видань, керівництво студентськими творчими та науковими студіями і гуртками, написання випускових кваліфікаційних робіт першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти (протокол засідання кафедри дизайну від 05.02.2025 р. № 5).

Мета дослідження. Мета дослідження полягає в тому, щоб довести важливість якісного дизайнерського оформлення в сучасній літературі, виокремити константи роботи з книгою у жанрі темного фентезі, розробити видання з цікавим та запам'ятовуваним дизайнерським оформленням, що вигідно вирізняється серед інших сучасних видань.

У відповідності до визначеної мети кваліфікаційної роботи авторкою були визначені такі завдання:

- Проаналізувати твори минувшини, рукописи, трактати, історичну літературу та сучасні видання у жанрі темного фентезі.
- Визначити спільні риси видань, умови, за яких вони набули цих рис.
- Провівши аналіз творів-зразків виокремити прийоми, що добре працюють в межах даного жанру, та ті, яких слід уникати під час розробки. Виокремити характерні риси стилю, дизайнерського оформлення, ілюстрування, шрифтового вирішення, підбору декоративних елементів внутрішнього та зовнішнього оформлення.
- Дослідити більш детально як ті чи інші дизайнерські прийоми впливають на сприйняття видання, його атмосферу та запам'ятовуваність.
- Визначити основні точки взаємодії з читачем, його спектр зацікавленості, те, що саме йому потрібно від хорошого сучасного видання.
- Створити авторський примірник книги у жанрі темного фентезі, що включає у себе розробку текстової частини, ілюстрації, декоративні елементи та шрифти, на основі досліджених даних та виокремлених основ стилю.
- У результаті дослідження: виокремити константи роботи зі стилем, основні правила, що допоможуть майбутнім дизайнерам під час розробки, спростять роботу зі стилем, надавши необхідну інформаційну базу.

Об'єкт дослідження – об'єктом дослідження у даному випадку є дизайн книжкових видань, літератури, авторської книги.

Предмет дослідження – книжкове авторське видання, книга у стилі темного фентезі, що включає такі завдання для дизайнера: ілюстрування книжок, робота з рукописним та стилізованим шрифтом, декоративними елементами та стилізуванням проєкту з урахуванням відповідного часу подій та специфіки видання.

Методи дослідження. Під час розробки використовувалися такі методи дослідження як: аналітичний метод (для роботи з зразками, прикладами та референсами, їх детального розгляду, виокремлення основоположних елементів стилю та особливостей оформлення), проведено

історико-мистецтвознавчий аналіз (для покращення розуміння еволюції жанру, стилістики та розвитку оформлення відповідних елементів стилю), порівняльний аналіз (для кращого розуміння спільних і протилежних рис видань, їх вдалих дизайнерських прийомів в оформленні). Також під час розробки автор неодноразово звертався до розгляду сформованої статистичної інформації з вільних інформаційних джерел та власних опитувань споживачів подібних видань для кращого розуміння логіки споживача.

Теоретичне значення. Теоретична користь роботи у можливості її використання як референсу для майбутніх видань. Дослідження, аналітичні данні та готові висновки – цінне підґрунтя для формування якісного та привабливого книжкового дизайну. Сформовані висновки розділів можуть стати в нагоді дизайнерам книжкових видань та їх замовникам, для кращого розуміння споживача, їх потреб та інтересів, які у свою чергу, виокремлюють конкретний продукт серед тисяч подібних.

Практичне значення. З точки зору практики робота надає готовий референс для книги у стилі темного фентезі: варіанти стилізації ілюстрації, її виконання та техніки, варіант роботи з авторським шрифтом, стилізуванням літер, рукописних написів для кращого занурення у атмосферу вигаданого всесвіту, використання незвичайних прийомів та засобів в оформленні обкладинки та сторінок. Таке дослідження буде корисним і для авторів книжок і для дизайнерів, допоможе вирішити спірні питання, що до особистостей стилю та оформлення, підготує основну базу необхідних матеріалів, на основі яких робота з виданнями подібної тематики буде набагато простіша та швидша.

Апробація результатів дослідження. Матеріали кваліфікаційної роботи обговорювались на засіданнях кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Основні положення й результати кваліфікаційної роботи було викладено у повідомленні на всеукраїнській науково-практичній конференції «Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни» (Київ, Київський столичний університет імені

Бориса Грінченка, 11 листопада 2025 року) та «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2026 року).

Баглай Дар'я. Стилістика темного фентезі у сучасній літературі і ілюстрації. *Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни*. Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ. 11 листопада 2025 року / Ред. кол. : О. В. Ковальчук (голова), М. І. Циганик, В. В. Карпов (відп. ред.) та ін. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 308 с. С. 19-22.

Баглай Дар'я. Філософія жанру псевдодокументалістики у дизайні літератури та книжковій ілюстрації. Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Всеукр. наук.-практ. конф. (16 квітня 2026 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. С 18-20.

Баглай Дар'я. Участь у конкурсі студентської графіки університету Грінченка, категорія «Книжкова графіка», назва «Темне середньовіччя», 30/20. Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026.

Структура: робота складається зі вступу, 3 розділів, 14 підрозділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи із додатками складає 73 сторінки, основний текст – 58 сторінок, додатки – 6 сторінок.

РОЗДІЛ І

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ: ВІД ПОЧАТКУ КНИГОДРУКУВАННЯ ДО КОНКРЕТИКИ ЖАНРУ ТЕМНОГО ФЕНТЕЗИ

1.1 Історичний екскурс: еволюція стилю від середньовіччя до сьогодення

Ознайомлення сучасного жанру темного фентезі варто почати з чіткого визначення, що саме являє собою жанр фентезі, про що він розповідає і чим відрізняються від спорідненого жанру фантастики. Як зазначає Логвіненко Н. авторка статті "Фентезі як вид фантастичної прози" посилаючись на Літературознавчу енциклопедію України:

Фентезі (англ. *fantasy*: ідея, вигадка) – жанровий різновид фантастики, в якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, рицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психологією [23].

Виходячи з опису цього терміну можемо зробити чіткий висновок, що фентезі відноситься саме до жанру фантастики, і, у свою чергу поділяються на додаткові під жанри, однак має деякі кардинальні відмінності. До прикладу варто зазначити, що різниця у стилях помітна вже на етапі формування загальної концепції. Фентезі і фантастика хоча й мають спільне коріння зі словом "фантазія" однак фантазують про абсолютно протилежні теми [24].

Фантастичні твори нерідко поєднують земне з далеким, описують видозмінену буденність або малюють абсолютно нові світи майбутнього. Автори фантасти нерідко розповідають про майбутнє, технології, космічні пригоди, альтернативний розвиток людства. Їх світи повні небачених технологій, витворів людського розвитку, незвичної еволюції. Твори, звісно, можуть відрізнятися за своїм напрямом від позитивного майбутнього з хорошим фіналом, до творів-застережень, що нагадували б про увагу людей

до тих чи інших проблем, нерідко техногенного характеру. Так погоджувалися твори утопії та антиутопії, та інші.

Фентезі ж навпаки на фоні фантастики здається доброю казкою. Перш за все, час на якому базується жанр – приблизно раннє або пізнє середньовіччя. Автор акцентує слово "приблизно", бо твори жанру фентезі позиціонують себе не як історичну літературу, а як події, що відбуваються за відповідних часів, з характерними для того часу технологіями, рівнем розвитку науки та культури, забобонами, релігією, містицизмом і магією, але у паралельному до нашого всесвіту. Саме таке уточнення дозволяє авторам активно розвивати жанр, додавати нові деталі та події, які б не перечили сучасній історії та не підпорядковувались фундаментальним законам нашого світу. У фентезі творах нормою є наявність альтернативних рас, що живуть поряд з людською (до прикладу ельфи, гноми, дракони, гобіти та інші), їх існування, як і існування подібних міфічних істот не заперечується і не підлягає сумніву в контексті книги. Такими ж особливими деталями жанру є активне використання магії, містичних ритуалів, впливу божественних та паранормальних сил. Такі аспекти додають у роботу дизайнера додаткові потреби – потребу в створенні цілісної візуалізації відповідного виміру з урахуванням її специфічних відмінностей від нашого світу, інших законів і логіки, нерідко інших стандартів і мов.

Сам жанр поєднує у собі мотиви міфології, щільно сплітається з етнокультурної та історією. Міфологія дає жанру багате підґрунтя, на якому базується безліч фентезійних істот та персонажів (цей аспект більш детально буде розглянуто у підрозділі 1.2). Так європейське фентезі буде наслідувати культурні особливості свого регіону, а українське, відповідно, часом посилається на власну етніку, влітаючи у сюжети та стиль видання забобони, повір'я, культурних персонажів, створінь, об'єкти, рослини та усталені героїчні й злодійські образи. Нерідко такі твори мають спільні риси з казками та частково наслідують їх сюжетні принципи. Спільними у даному випадку є активне висвітлення сюжетної арки герой-злодій, яскрава боротьба добра та зла, епічність

та помпезність сюжету, який, зрештою, приводить читача до фіналу з домінуючим принципом "все погане буде покарано". Однак, характерною відмінністю є відсутність акценту на підсумку, виокремлення повчальної моралі.

У жанрі фентезі вирізняють більш ніж десять піджанрів, одним з яких як раз і є темне фентезі. Особливістю цього жанру серед інших є менший наліт казковості, на її заміну приходять збільшена частка історично достовірних сюжетів, підняття тем жорстокості, несправедливості, смертності людини або іншого виду істот, й значно поглиблена частина містичних, магічних, окультних мотивів. Таким чином темне фентезі стає більш дорослою літературою, й, відповідно, вимагає корекції в оформленні таких видань. Дизайнер може бути більш вільним у виборі тем, незручні для дитячої та підліткової літератури мотиви тут зазвичай не цензуруються так сильно. У ілюструванні можуть використовуватися більш жорстокі й правдиві сцени, які б не таїли від читача реальну, незручну і іноді зовсім не казкову історію, за "ширмою" метафор та спрощень. Такий похмурий сюжет, темний та нарочито жорстокий всесвіт, та персонажі, не ідеалізовані, а досить живі, інколи підлі, своєрідні, вирізняють світи цього піджанру.

Першим твором у жанрі темного фентезі є "Елрік з Мелнібоне" Майка Муркока, який як раз і може слугувати прикладом твору з не класичним героєм головної ролі. Це не "обраний" персонаж, не якийсь особливо сильний чи кмітливий воїн, навпаки. Звична людина, як і читач, повна сумління, страху, переживань та болю від важкого життєвого вибору. Саме такий підхід, що розповсюджується і на головного героя, і на всесвіт, стає панівним мотивом в оформленні та стилізації видань жанру темного фентезі.

Історично жанр має досить розмиті рамки створення. Історики-літературознавці виокремлюють всього три основоположні етапи для історії фентезі: раннє фентезі, сучасне до-толкінівське та пост-толкінівське.

– Коріння ранніх етапів відсилає нас до часів середньовіччя, здебільшого до прози, казок та повістей, найбільш щільно пов'язується з

міфологією та етнікою [43]. Так першими творами, що уподібнюються спільним темпи з жанром фентезі можна назвати "Смерть Артура" Т. Мелорі який є яскравим прикладом героїчного напрямку літератури, та "Королеву фей" Е. Спенсера, що використовує міфологічні образи фантастичних крихітних створінь у сюжеті. За цими даними історичний початок жанру датується 1400-тими роками. До цього ж етапу можемо віднести знайомих кожному з дитячої бібліотеки книжки: повість про "Дон Кіхота" Мігеля де Сервантеса, творчість Братів Грімм, Ганса Крістіана Андерсена та Шарля Перро з їх незліченними казками, східні мотиви "1000 і 1 ночі" та інші. Останнім твором раннього фентезі вважається "Фантазміон" за авторством Сари Колрідж який був написаний у 1837 році і вже мав чіткі риси жанру фентезі з відповідними діючими персонажами, особливостями й логікою всесвітів та деталями сюжету.

– До-толкінівський період відрізняється вже більш конкретними рисами жанру та діючими персонажами [42]. Так цікавим представником жанру фентезі є "Різдвяна пісня" Чарльза Діккенса, яку сучасні школярі проходять як частину обов'язкової до ознайомлення літератури у середній школі. У даному творі якраз помітні казкові мотиви (раніше згадані взаємодії добра і зла, виховання головного героя, щасливий фінал з мораллю) які, до того ж, вплітаючи духів Різдва у сюжет, як частину міфологічного спадку Європи. До цього ж етапу відносять класичні дитячі та підліткові твори за авторством Джеймса Баррі, Френка Баума та Льюїса Керролла, мотиви таємничих жахів від Едгара Аллана По та Оскара Вайлда.

– Толкінівський та пост-толкінівський час за думкою автора все ж варто об'єднати воедино, по причині того, що твори Джона Рональда Руела Толкіна стали популярними та заклали важливі основи жанру ще за його життя. Його світові бестселери "Гобіт" та "Володар перстнів" стали основою для багатьох світів, уклали основні константи стилю, всесвітів та еталонного сюжету. У його творах розкриваються і особливості інших рас фентезійних персонажів, їх внутрішні взаємодії, прописується вигляд, умови життя, важливі деталі й нюанси світів. Його творчість просунула жанр фентезі, популяризувала їх серед різних

прошарків населення і породила неабиякий інтерес до жанру, що з того моменту і по нині не згасає. Але не одним Толкіном єдині. Варті неабиякої уваги твори Стівена Кінга, до прикладу його "Темна вежа" як еталон темного фентезі, безмежні і детальні всесвіти Ендрю Нортана, та творчість Говарда Лавкрафта [29, 2], як особливий жанр горору. Серед найсучасніших представників які відомі кожному читачу – "Гаррі Поттер" та "Пісня льоду та полум'я" більш відома за назвою своєї кіно адаптації "Гра Престолів" [34].

Тож, жанр фентезі, і, більш конкретно, темного фентезі – це сотні років історії, еволюції жанру, його розвитку для набуття таких чітких й запам'ятовуваних жанрових рис. Ці риси й стануть основою для розвитку стилю видань, їх особливої верстки та дизайнерського оформлення.

1.2 Характерні основи стилю на прикладі зразків

Починати розгляд теми варто здалеку, а саме з часів, коли книгодрукування фактично не існувало. Як згадувалось у минулій роботі автора, тезах за темою "Філософія жанру псевдодокументалістики..." [4], жанр псевдодокументалістики, як і темне фентезі, тісно пов'язане з міфологією, культурою та етнічними традиціями людства [50]. Сам жанр увібрав у себе колорит та фольклор різних регіонів, що виражається в широкому спектрі міфічних істот, чудовиськ, створінь та людиноподібних збірних образів. Однак, варто зазначити, що європейське, американське, азійське та слов'янське темне фентезі відрізняється кардинально і деталями й образами. До прикладу можемо порівняти слов'янське темне фентезі та темне фентезі європейських країн.

Слов'янські мотиви щільно пов'язують рослинні й тваринні образи (до прикладу можна привести історії про цвіт папороті на свято Івана Купала або ж образ чорної кішки, що має особливий символізм як сакральний образ нечистої сили) та духів й чудовиськ (відомі кожному з дитинства русалки, мавки, домові та інші). Вони можуть відігравати й ролі оберіга й прокляття, завдавати шкоди людині або навпаки, рятувати від напасті. Одні приносять

удачу, інші – хвороби й смуток. Наші пращури вірили у ці забобони, чітко слідували традиціям і віруванням, що ставало невід'ємною частиною життя кожного. Так звані "негласне правило" якому без зайвих обговорень слідували, інколи навіть цього не помічаючи [49].

Європейські ж країни більш схильні до міфічно-фантастичних образів й антропоморфних людиноподібних створінь [13]. Основний прошарок сучасного фентезі базується саме на фольклорних образах європейського та американського зразка. До популярних істот та створінь з цих культур можемо віднести ельфів, гномів (вони ж, за альтернативної назви, дварфів), лепреконів, драконів, кентаврів та інших. До прикладу можемо віднести мабуть найвідоміше сучасне фентезі яке стало базою для сюжетів тисяч книг – "Володар перстнів" за авторством Джона Р. Толкіна. Якраз вищеназвані "дварфи" [9] отримали свою назву у його творах, де, окрім них, ми можемо побачити образи голумів, гобітів, демонічних створінь, які взаємодіють з звичайними, людськими, персонажами.

Тож можемо підсумувати – особливості й колорит фентезі різних регіонів щільно пов'язані з культурою відповідного народу, релігією, повір'ями та місцевою міфологією. Це, у свою чергу, поєднує у жанрі фентезі казковість та реальність, вигадане з буденним. Саме тому у народі розповсюджена думка, що "фентезі – це казки для дорослих". Однак, це не зовсім правильне твердження.

Основними відмінностями дитячої казки від фентезі, а, тим паче, від темного фентезі, є більш складний сюжет, піднята проблематика соціальних, політичних та романтичних проблем, по дорослому розкрита тема зради, добра і зла, помсти, несправедливості. Попри візуальну "казковість" темне фентезі може мати зовсім не дитячий сюжет, що відрізняється нарочитим реалізмом, який не уникає жорстокості реального світу, а навіть навпаки, висвітлює її, іноді проходить основною сюжетною аркою твору. Казка намагається "згладити

кути", спростити складні аспекти життя для дитячого мозку, поділити буденне на "чорне і біле", поки фентезі на них сміливо концентрує увагу читача.

Повертаючись до питання "чим саме відрізняється фентезі від темного фентезі?" хотілося б звернути увагу на ще одну тезову роботу автора "Стилістика темного фентезі у сучасній літературі та книжковій ілюстрації" й нагадати, що темне фентезі поєднує у собі також напрямки готики та літературного горору [19]. Така особливість напряду впливає на стиль письма та акценти. Тяжка буденність, проблематика насилля та людської жорстокості, несправедливості, бідності, смутку та горя – проблеми людства з первісних часів і до сьогодні. І ці проблеми залишаються актуальними ще не одну сотню років. Тож жахи у такому фентезі не завжди вигадані та далекі читачу, навіть навпаки, вони ближчі, ніж здається, інколи вони й просто являють собою частину історії [21]. У книгах тематики темного фентезі нерідко можна зустріти образи відомства, ритуальні, поклоніння, що вже відсилають нас за стилістикою і тематикою до іншої епохи, в сама до середньовічної історії, проте залишаючи акцент на реальності подій, збереженій до наших часів у вигляді рукописів, відомостей та трактатів [18].

Такі акценти напряду впливають на стиль оформлення книжок, їх дизайн та ілюстрування. Ілюстрації жанру частіше відсилають нас до реалізму, стилізації під середньовіччя та гравюри, що в свою чергу споріднює стиль з історичною книгою. Якщо розглянути зразки, такі як "Рукопис Войнича" [12, 36, 38] та "Трактат Росхорци" [22], підмітимо характерний "середньовічний" стиль, який вирізняється великою кількістю додаткових декоративних елементів (такі як орнаментальні композиції, рамки, буквиці, примітки, замальовки), містять сцени релігійного, побутового та ритуального характеру, з урахуванням відповідного стилю зображення людської та тваринної анатомії того часу. Що до першого прикладу також можемо підмітити ще одну особливість – псевдодокументалістичні мотиви та енциклопедичну ботаніку, як частину стилю і направлення видання.

Ботанічні й анатомічні ілюстрації – цікаве доповнення фантастичних видань. У доповненні тематики псевдодокументалістики нерідко можна зустріти ілюстрації, що зображують види рослин, їх ботанічний розріз (Рукопис Войнича) вигаданих або реальних [28], дещо прикрашених з перебільшеними, або умовно фантастичними властивостями [51]; анатомічну зовнішню будову або внутрішній розріз тварин чи істот (до прикладу книг. "Воскреситель: анатомія фантастичних істот" або "Химера" Е. Хадспета, що являють собою суміш сюжетної історії та атласу анатомічних ілюстрацій скелетної будови міфічних істот), до якого відносяться замальовки зовнішньої будови, м'язові та скелетні замальовки, замальовки окремих видозмінених частин тіла і тому подібне [47].

Цікавим і вартим уваги видом ілюстрації також можна віднести підвид різноманітних містичних символів, рун, магічних кіл і заклинань які є частиною книг-гримуарів [31]. Вони не тільки створюють особливу, чарівну атмосферу навколо книжкового твору, а й допомагають простіше заглибити читача в атмосферу містичності шляхом вдалої ілюстрації з "таємним підтекстом". До таких відносимо, як приклад, "Малий ключ Соломона" [25] з його Гоетією (списком демонічних істот, з детальним описом та ілюстраціями зовнішнього вигляду) та частинами, що зображують різноманітні начерки "кіл виклику".

До гравюри, або, що частіше, імітації цього стилю, можна віднести серію книжок "Відьмак" за авторством А. Сапковського [32], зокрема одне з перших ілюстрованих видань "Останнє бажання" з роботами польського художника Богуслава Польха. В ній також можемо побачити яскравий відбиток міфологічних образів, середньовічних стилей в одязі та образі зображуваних персонажів, а характерні рамки навколо ілюстрацій відсилають нас до теми історичних книжок, іконопису та літописів.

Орнаментальні мотиви – досить різноманітний елемент додаткового оформлення книжкових видань у жанрі темного фентезі. Автори дизайну та ілюстрацій нерідко використовують ботанічні та геометричні орнаменти (в'язь,

квіткові, трав'яні орнаменти, геометрію) для покращення сприйняття основних ілюстрацій або як самостійний прикрашальний елемент в оформленні.

Також широко використовується прийом "начеркової ілюстрації" [33], легкої, ручної, зазвичай нарочито неохайної. Такий елемент може використовуватися як проміжний посеред повноцінних ілюстрацій або ж як повноцінна стилістика для всього дизайнерського оформлення, що надає книзі більш легкого, "рукописного" виду, або відтворює прийом щоденника героя, відображення його думок і оточення. Такий прийом використовувався автором у даній роботі, за для створення записів і нотаток головного героя твору.

1.3 Як історичні проблеми стали характерними фішками

Перш за все варто уточнити, що темне фентезі не завжди базується на тематиці середньовіччя або ж відтворює естетику "загублених записів", але така тенденція прослідковується серед багатьох популярних творів. Однак, якщо розібрати стилізацію саме цього напрямку, то постає додаткове питання: "Як покращити сприйняття атмосфери твору якщо ілюстрацій і тексту замало?".

Для вивчення цього питання автор роботи вдався до аналізу старовинних творів й рукописів, віком щонайменше 100 років. Також для отримання прикладів подібних книжок були розглянуті онлайн бібліотеки з колекційними виданнями та антикварні аукціони які спеціалізуються на продажі і оцифровці саме старовинних книг [17].

Під час розгляду був підбитий короткий підсумок з деталей, на які варто звернути увагу під час розробки видань. Найбільш важливим етапом серед інших є робота з матеріалами книги. Переглянувши будь-яку сучасну книгу ми зможемо зрозуміти – матеріал це не тільки про візуальне сприйняття твору, доповнення його атмосфери і цілісності, а й про приємні тактильні відчуття, що відіграють не останню роль в формуванні думки про видання. Якщо ми розглянемо історичні приклади то зможемо виокремити характерну домінацію природних матеріалів (шкіри, тканого полотна, характерних для того часу підв'язаних товстою ниткою корінців книг, дерева). Обкладинка з природного

матеріалу, або якісна стилізації під такий матеріал, значно покращує перше сприйняття видання, його первинну візуальну оцінку. Це також одразу налаштовує читача на відповідний настрій та поглиблює в атмосферу починаючи з першого дотику. Такий прийом досить ефективно діє з колекційними або ексклюзивними виданнями. Майбутній читач починає взаємодію з книгою ще на етапі, коли не прочитала жодна сторінка тексту [15].

Значущу роль відіграє і вибір "особливого" паперу для друкованого видання. Ефект пожовклих сторінок використовується вже достатньо давно для стилізації видань під старовину. Наразі у деяких випадках його використання навіть почали відносити до дизайнерського кліше, бойкотуючи через занадто поверхневий і примітивний вигляд. Саме тому автор рекомендує уникнути використання класичної текстури або патерну старовинного паперу, натомість надавши перевагу якісному й сучасному тонованому паперу для книгодрукування. Це дозволить досягнути того самого ефекту книги з історією, не вдаючись до стандартизованих методів стилізації.

Натомість навпаки – тонкий крейдований папір руйнує ефект заглиблення в історично стилізований твір, і у деяких випадках навіть створює небажаний ефект ксерокопії-роздруківки.

Ще одна важлива для сенсорики частина – тактильність. Грубість і нарочита нерівність матеріалу вибудовує відповідний асоціативний ряд, який зрештою відсилає нас до історично стилізованої літератури. Наприклад, грубо ткані матеріали для оздоблення обкладинки можуть додавати асоціації з рукотворністю книги, що є досить хорошим доповненням до загальної стилізації.

Також особливої виразності набувають вироби з залученням рукописних шрифтів. Така деталь, яка до часів книгодрукування була невід'ємною частиною книги, недосконалим, але єдиним засобом для збереження інформації на папері. Індивідуальність почерку автора, специфіка його рукопису літер, подекуди навіть помилки або недоліки можуть "оживити" видання, надати йому особливого та неповторного характеру. До того ж, використовуючи рукописний оцифрований шрифт, або переносячи вже

написані автором вручну частини тексту у книгу можна напряму встановлювати взаємозв'язок "дизайнер-читач". Використання рукописних елементів може допомогти й у переданні або посиленні відповідного настрою фрагменту твору. Для напруженого моменту – рубаний, різкий, неохайний рукопис; для важливих приміток – виведені, охайні літери; для романтичних та любовних сюжетів – декоровані шрифти з прикрашальними елементами, використання курсивного накреслення.

Те ж можна сказати і про додаткові, начеркові, ілюстрації. При вмілій роботі дизайнера вони можуть вигідно доповнювати та поглиблювати закладений зміст основних ілюстрацій, розкривати їх з іншої сторони, або ж просто нести прикрашально-декоративний характер [27]. Такі ілюстрації також нерідко можуть бути оцифрованими версіями та відмальовуватися вручну для спрощення роботи. Саме такий підхід дозволяє зберігати ефект рукотворності та людської творчої недосконалості після перенесення у цифрові програми для верстки. Серед прикладів таких додаткових елементів можуть бути схеми, замальовки ситуацій, маршрути та мапи, скетчеві начерки будівель, осіб, предметів, математичні, астрономічні, ізоетричні елементи та інші.

Але варто пам'ятати, що перед використанням такого прийому варто чітко зрозуміти, чи підходить він саме цій відповідній книзі. Найпоширенішими жанрами які доповнює такий елемент є книга-щоденник, псевдодокументалістика, книга від першої особи. У зворотному випадку такий прийом є небажаним, виглядати дешево або вибивалися з контексту твору.

1.4 Переваги та недоліки сучасних видань у порівнянні з історичними зразками

Для дослідження даного питання були розглянуті представники жанрів фентезі та темного фентезі починаючи різних часів створення, видавництва та країн походження. Аналіз стосувався основних рис видання, їх обкладинки та декоративних елементів, використовуваних матеріалів та дизайнерських вирішень. Особливу увагу приділено зовнішньому оформленню книжкових

видань середньої цінової політики (мас маркет), що становить більшу частину сучасної доступної літератури в Україні.

Повернемося у часі, щоб розглянути більш старі видання художньої літератури, до прикладу часів УРСР. Загальна бідність і відсутність зайвих коштів, згідно інформації історичних хронік, зовсім не заважали випускати книги величезними тиражами, що, під час збору статистики вивело Радянський союз у лідери по кількості читаючого населення [45]. Однак попри великий запит на розважальну літеру від населення, нажаль, акцент робили на мемуарах, збірках прози, віршах, класичній літературі та науково-просвітницьких довідниках. Іноземні автори були екзотичною рідкістю, тогочасні "земляки" не відрізнялися особливо сміливими сюжетами та вимогами до стилю. Це породжувало особливі задачі для книжкового дизайнера. Обкладинка не могла стати провокацією, дотримувалася загальних норм толерантності і етики, тому увагу споживача привертали іншим – змістом. Більшу частину книжкових видань становили, згідно статистичних даних, саме книги з якісним папером у твердій обкладинці, що була розрахована на довготривале використання для загальних (шкільних, бібліотечних) та індивідуальних цілей [14]. Видання у м'якій обкладинці також існували, але, здебільшого, у вигляді брошур, журналів, або дешевих книг кишенькового формату, які зручно було б брати з собою у дорогу. У даному випадку якість була первинною задачею, якщо це відносилось до дозволеної офіційної літератури.

Нерідко обкладинка містила невелику ілюстрацію, або ж, якщо видання в шкірі, не містило її взагалі. Зустрічалися видання й у обкладинці з тканини. До прикладу цікавий примірник "Таємничого острова" за авторством Жуля Верна у дизайні Івана Гаврилюка з ілюстраціями Сержа Фера. Каліграфія, штамп, гравюра – прийоми, що могли використати тогочасні видавництва як той самий строгий, стриманий дизайн для загалу.

Для серійних багатотомних книжок дизайнери інколи використовували ілюстровані корінці. Такі книги, при отриманні повного

комплекту, складали невеличкий спільний малюнок, або продовжували орнамент одна одної. Велику увагу було приділено ілюстраціям видань, які найчастіше виконувалися професійними художниками та людьми зі знанням справи. Такого поняття як "фан арт" тоді й чути не могли. Для наукових та історичних книжок не рідко використовували фотоілюстрації, що до інших видань надзвичайно популярними були саме гравюри. Травлені гравюри на міді і ліногравюри прикрашали сторінки видань, могли містити як невеличкі сюжети так і повноцінні масштабні сцени. Такий вид ілюстрації був не тільки приємним на вигляд, а й мав низку значних переваг: зручний у роботі порівняно з іншими варіантами ілюстрацій, простий у багаторазовому відтворенні, контрольований за змістом і тематикою, досить дешевий у друці за рахунок обмеженої кольорової палітри (найчастіше моно-колір або кольорова пара, серед яких найпоширенішими були варіанти чорний-червоний та чорний-зелений).

Тож, верстка радянських книжкових видань була лаконічною, простою та надійною, про дизайнерські перформанси та сміливий дизайн-виклик мови не було.

Загалом складно заперечувати факт того, що за останні пів століття нас стали оточувати приємні оку книжки. Автори сучасних видань почали розуміти – споживач – "купує товар очима". Тож, попит на приємний оку та гаманцю дизайн стає все більшим. Споживач вже не має особливої потреби їхати в спеціалізовані магазини та книгарні, натомість, будь-який найближчий гіпермаркет пропонує вибір надзвичайно різноманітної літератури, від дитячої до наукової. І перше, що помічає відвідувач – велике різноманіття надзвичайно красивих обкладинок.

У цьому криється наріжний камінь сучасного книжкового дизайну. Найбільше уваги видавництва приділене зовнішньому дизайну, що продає його на полиці навіть у запакованому плівкою вигляді. Майбутній споживач оцінює обкладинку, купує, отримує видання посередньої якості з, у кращому випадку, примітивною наскрізною версткою, надрукованою на тонкому папері. Ілюстрації в таких виданнях це неабияка рідкість. І це зрозуміло, бо

немає сенсу переплачувати за те, що помітять вже після покупки товару. Невеличкі декоративні елементи як пік ілюстрування дорослої літератури. Акцентую увагу на тому, що дитячої літератури така проблема поки не доторкнулась і навряд чи колись торкнеться.

Еволюція сучасних літературних видань дійшла до того, що ілюстрацію інколи продають не як частину книги, в як додаткову сувенірну продукцію. Художники-аматори в співавторстві з видавництвом можуть випустити окремий примірник повнорозмірних ілюстрацій, які читач за бажанням вкладає у книгу згідно її сюжету.

Іншою ефектною фішкою для сучасних видань є нині популярні кольорові зрізи сторінок, що можуть вигідно вирізняти книгу серед інших, доповнюючи або продовжуючи обкладинку. Виокремлюють як одноколірні зрізи (популярними є варіанти з чорним, червоним кольорами, або фарба під позолоту, срібло) або ж повноцінні ілюстрації, орнаментальні композиції, абстрактні патерни.

Однак, сучасні видання вигідно вирізняються за якістю деталізації сюжетів ілюстрації. Винайдення нових технологій обробки, перенесення та друку, значно урізноманітнили дизайн, а цифрове мистецтво зробило творчі можливості ілюстратора практично безмежними. Сучасні видання вже не мають особливої потреби в обмеженій палітрі, багатоколірний друк став значно доступнішим. Сюжети для зображення вже не цензурують так ретельно. Тож, якщо видавництво дає можливість ілюструвати видання і за страву береться хороший дизайнер, то з рештою книга перетворюється на захоплюючий арт-проект який хочеться довго розглядати та передивитися раз за разом. Почали випускати й графічні романи у книжковому форматі (до прикладу один з представників темного фентезі "Дім дивних дітей" Ренсома Ріггза у дизайні Кассандри Джин), що за своїм змістом є переосмисленням американського жанру коміксів. Як цікавий феномен сучасного прогресу ілюстрування можемо привести роботу з 3Д-об'ємом та простором. За допомогою технік орігамі та паперової пластики деякі унікальні книжкові видання вийшли за рамки звичних

паперових сторінок, дозволивши ілюстраціями "рухатися і жити" у прямому сенсі слова. Однак, подібні видання складно назвати рідкістю, скоріше вони є поодинокими виключеннями серед тисяч і мільйонів загальномасних усталених видань з накрейдованих сторінок.

Нерідкою проблемою останніх років у недорогих виданнях стало використання штучного інтелекту замість роботи ілюстраторів. Такий спосіб ілюстрування як спроба економії коштів видавництва спочатку може здаватися досить логічним. Серед професійних кіл такі дизайни відрізняються від людської роботи великою кількістю "аномалій" – неправильних та нелогічних, нічим не обумовлених деталей, таких як: поламана анатомія тіла персонажів, відсутність або наявність зайвих пальців на руках, їх погана деталізація, злиття, загальна "мильність" ілюстрації, відсутність чіткого акценту, різноплановості, дефекти у логіці зображеного світла, тіні та поєднань кольору. При роботі з ШІ дизайнеру слід приділити особливу увагу таким деталям, навіть якщо генерований контент використовують як ескіз. Тож, на даному етапі розвитку штучного інтелекту такі ілюстрації потребують ретельної обробки людиною з метою корекції недоліків. Зрештою читач має одноразовий товар – так звану "несмачну цукерку в яскравій обгортці" яка забувається одразу ж після завершення читання й, у кращому випадку, ставиться на полицю як симпатична інтер'єрна декорація. Тож, можемо підсумувати думки й винести основні плюси і мінуси у порівняльну таблицю:

Таблиця №1. Порівняльний аналіз історичних та сучасних видань

ІСТОРИЧНІ ВИДАННЯ	
Переваги	Недоліки
Якісні матеріали і верстка	Застаріла база стандартизованих шрифтів
Робота за матеріалом і текстурою	Одноманітність в оформленні обкладинок
Залучення професійних дизайнерів та ілюстраторів до роботи	Відсутність візуальної індивідуальності та стилізації під конкретне видання
Змістовні, прості та лаконічні ілюстрації	

СУЧАСНІ ВИДАННЯ	
Чітко витриманий стиль видання або серії	
Переваги	Недоліки
Яскравий і привабливий дизайн обкладинки	Значна економія на матеріалах, зниження якості паперу
Книги нерідко мають велику варіабельність в дизайні обкладинки, від мінімалістичних до ексклюзивів з кіно- або ігро-дизайном	Зниження попиту на ілюстровані видання
Вміле використання сполучень матових та глянцевиx поверхонь на обкладинках	Залучення до роботи непрофесійних дизайнерів, які не мають бази знань у питаннях правильної верстки
Деталізовані ілюстрації, нерідко яскраві й насичені	Використання штучного інтелекту для генерації зображень
Велике різноманіття декоративних шрифтів під різні випадки, активне використання принципів шрифтової пари	Відсутність уваги до деталей
Різнманітні комплекти, що пропонують додаткові декоративні пакування, суперобкладинки, чоxли, ілюстровані набори фан-артів	
Для зручності читача все частіше додають вбудовані закладки	
Цифрові платформи для читання надихнули дизайнерів додавати у видання посилання на музикальні збірки для фонового відтворення, qr-коди з посиланнями на фото і відео матеріали, що допомагають додавати деталі, які неможливо відтворити у друкованому вигляді	

Таблицю створено на основі даних, отриманих з джерел [10, 14] та [15], та додаткової сторонньої інформації.

Тож, проаналізувавши плюси та мінуси старих й нових видань можемо більш чітко зрозуміти на яких саме аспектах варто акцентувати увагу для отримання якісного дизайн-проекту.

Висновки до розділу 1

Під час роботи над першим розділом дослідження автор розглянув історичне підґрунтя жанру, еволюцію стилю на прикладі найкращих представників жанру темного фентезі. Проведений детальний порівняльний аналіз видань, розглянута специфіка верстки, відмічені акценти та найважливіші елементи дизайнерського оформлення. Окремо й більш детально розглянуто специфіку ілюстрування таких видань, стилі ілюстрації та її стилізації, використання декоративних елементів оформлення та їх вплив на загальне сприйняття продукту.

Підсумовуючи дослідження літератури, книжкового дизайну та розвитку стилю темного фентезі від витоків до сучасних зразків які були наведені у розділі 1 можемо зробити висновок:

- Дослідження даної тематики є актуальним для сучасних дизайнерів, тому що спрощує роботу зі стилем, надає необхідну інформаційну і історичну базу для роботи.
- Перед початком роботи з книжкою даного жанру дизайнер має необхідність в поглибленні своєї професійної та теоретичної бази знань для спрощення роботи у напрямку історичної стилізації видання.
- Дизайнерська спільнота має потребу у даному дослідженні, уточненні етапів та специфіки роботи зі стилем темного фентезі. Наразі ця тематика є недостатньо дослідженою у науковій та дизайнерській спільноті.
- Стиль сьогодні живе і активно розвивається, виникають нові напрямки і тенденції які потребують висвітлення.

РОЗДІЛ II

АНАЛІЗ АУДИТОРІЇ: ВІД ПСИХОЛОГІЇ ЗАЦІКАВЛЕНОСТІ ЖАНРОМ ДО РОЗГЛЯДУ ОБРАЗУ МАЙБУТНЬОГО ПРОЖИВАЧА, ЙОГО ТОЧОК ІНТЕРЕСІВ ТА ПОТРЕБ

2.1 Чому споживача завжди цікавили книги у жанрі фентезі

Як вже було згадано у розділі 1, який коротко викладає усі необхідні історичні тонкощі, еволюцію стилю темного фентезі та специфіки роботи з цим жанром, інтерес до подібної літератури є досить стабільним більш ніж сто років.

Автор у даному розділі повинен розібрати точки інтересу споживача, його потреби та вимоги до літератури жанру темного фентезі, й більш детально зосередитися на питанні «якими саме принципами й прийомами дизайнери подібних видань досягають необхідного їм результату?».

Тож, можемо згадати перший пік інтересу до творів фентезі направлення, а саме часи середньовіччя. Як відомо з історичних джерел, у часи так званого Відродження панувала мода на повернення до пишності образів, культурного розвитку та помпезності. Ці тонкощі більш детально було розглянуто у минулій роботі автора, а саме частині, яка стосується книг-гримуарів [52]. Надалі цитую: «Людство, стомлене «дикарською» культурою минулого почало прагнути до чогось нового, більш високого і духовного. Містика і магія зароджувалися як близька до релігії та вірування річ, але поступово відійшла від витоків, отримавши власну, ні на що не схожу філософію та образ. Повертаючись до літератури та книжкового оформлення не можна не помітити вплив цих двох течій.» [5]

Тож містичні й релігійні мотиви значною мірою вплинули на зацікавленість жанром темного фентезі, породивши особливу атмосферу в оформленні подібних видань. «Наліт» таємничого й потойбічного, те, що цікавило й продовжує цікавити людей. Особливий вплив такі характерні риси

мають на підліткову і молоду аудиторію, що завжди більше інших прагнула експериментів і пошуків чогось, що виходить за рамки усталеного.

Містичні мотиви в технічному оформленні й дизайн оформленні видання допомагають відчутти читачу особливий взаємозв'язок з твором, додають ефекту «дотику до чогось аномального», створити атмосферу унікального досвіду під час читання. До того ж абстрактні образи які дизайнер може закладати в ілюстрації або деталі оформлення допомагають зробити дизайн більш гнучким для аудиторії.

Пояснюючи останнє твердження автор хотів би загострити увагу на феномені індивідуального сприйняття об'єкту та суб'єктивній думці читача, що до нього. У данному випадку об'єктом буде деякий абстрактний образ, що виражається схемою, піктограмою, печаттю або незвичайною ілюстрацією.

Перше, що шукає читач якщо натикається на незрозумілий для себе образ – трактування та пояснення від автора. На щось незрозуміле завжди хочеться знайти пояснення і краще, щоб ці пошуки були простими та швидкими. Однак, не знайшовши на сторінках пояснення ні в тексті книги ні в примітках автора читач починає підключати до пошуків власну уяву та індивідуальне сприйняття. Тому, там де маємо відсутність чітких відповідей отримуємо теорії та різні точки зору.

Так, споглядаючи одну й ту ж ілюстрацію, людина з творчим мисленням почне шукати відповіді в образах та асоціаціях, людина з більш практичним складом розуму спробує побудувати загальний алгоритм для розуміння на основі всіх невідомих та незрозумілих частин, а дитина, що вірогідно, просто створить зрозумілий та логічний для себе образ, що пояснив би суть ілюстрації. На цьому простому прикладі можемо зрозуміти, що умілий дизайнер повинен вміти маніпулювати не тільки чіткими та зрозумілими практичними образами, які б могли доповнити текст та розкрити його по новому, а й образами теоретичними, залишивши читачу простір для власної думки й інтерпретації.

Також для роботи з жанром фентезі та темного фентезі важливо звернути увагу на сюжет ілюстрації. У популярних виданнях вони досить рідко зображують посередні епізоди з твору, навпаки, роблять акцент на гострих моментах та масштабних сценах. Читач же, у свою чергу, буде акцентувати на таких сценах особливу увагу, вдивлятися в деталі історичних реконструкції, стилістичні моменти та дизайнерську стилізацію ілюстрацій. Саме у таких дрібницях дизайнер та ілюстратор може розкрити свій справжній потенціал, отримавши увагу від поціновувачів реалізму та документалістики. Особливо цей етап роботи поцінують колекціонери та любителі ексклюзивних видань. Добре пропрацьованих ілюстрації у цьому випадку можуть вигідно виокремити твір серед інших.

Просунемося по історії трохи далі, на момент раннього фентезі, яке поступово окріпло й перестало бути дитячою казкою.

На данному етапі з'являється попит саме на яскраві фольклорні стилізації, появу характерних для фентезі образів та створінь. На думку спільноти читачів та деяких експертів з психології споживання, такий інтерес до чогось незвичного породжений способом життя людини.

Для деяких людей читання добре пропрацьованих книг у жанрі фантастики (а особливо це відноситься до космічного піджанру та стилізації під далеке майбутнє) може здатися занадто складним та зовсім не розслабляючим. Виною тому може стати політ фантазії автора. Його індивідуальний, зрозумілий тільки для нього, вигаданий світ може бути пропрацьованим, детальним в описі, але занадто чужорідним для посереднього читача. Так, деякі аномальні для нашого сприйняття образи залишають «прогалину» в виданні, мозок просто ігнорує їх, залишаючи аморфну чорну пляму з клеймом «щось дуже незрозуміле». Саме тому деякі читачі, особливо це відноситься до людей з слаборозвиненою уявою, читання подібної літератури без чітких ілюстрацій та пояснень може бути обтяжуючим.

Книги жанру фентезі навпроти рідко обтяжують читача такими проблемами. Оскільки сюжет у таких творах може бути цікавим, інколи заплутаним та інтригуючим, однак більш «прозорим», таким, що не буде таїти відповідей за ширмою недовомленості. Саме структура відрізняється простішим складом, конкретною різницею між образами доброго та злого, та, звісно, приємними образами чогось природнього. Сама тематика стилізації під середньовічну історію спрощує сприйняття твору, бо її образи для візуалізації та сприйняття є набагато легшими, аніж футуристичні образи, що поки не мають чіткого прообразу серед нині існуючих речей. Так кожна людина у сучасному світі має досить впевнену базу теоретичних знань з історії яку отримує протягом життя з учбових закладів та власних пошуків. Маніпулюючи цими знаннями вона без особливих зусиль зможе візуалізувати незнайомі образи, знайшовши для себе «опорні стовпи» у вигляді раніше відомих історичних фактів, міфічних створінь, фольклорних образів та інших.

Цей низький поріг входження в літерний жанр допомагає читачеві розслабитися та сприймати книгу саме як дозвілля, а не як роботу з розшифровки термінів. Тож, для більшої частини читачів книга у жанрі фентезі це не просто розвага, а спосіб відсторонитися від складнощів буденного життя та на деякий час забути про земні проблеми, занурившись у сюжети паралельних світів. Такий аспект можна вважати повноцінною психологічною практикою: читач переживає моменти емоційного напруження у рамках основного сюжету, щоб зрештою отримати задоволення від щасливого фіналу після важких подорожей.

Тож, підсумовуючи, можемо зробити висновок, що кожен читач знаходить у книзі щось необхідне саме йому, а умілий баланс між цими компонентами допоможе дизайнеру у створенні успішного та високоякісного продукту.

2.2 Як сучасні автори розкривають тематику темного фентезі

Література та книжкове оформлення у жанрі темного фентезі не стоїть на місці, а сучасні автори, у силу створення все нових і нових течій у сфері дизайну

підлаштовуватися в роботі під сучасні стандарти. Звісно, наразі дизайнери рідко бувають обмежені чимось, окрім власної фантазії та умовних потреб замовника. Такий вільний простір для думок породжує плодове підґрунтя для експериментального дизайну та незвичного оформлення видань.

До прикладу можемо розглянути раніше згадуваний «несучий стовп» сучасного книжкового дизайну – обкладинку. Питання обкладинки не у кожному виданні вирішується методом «чим пишніше тим краще», навпроти, для деяких творів надмірність деталей може бути зайвою. Сучасні творці досить майстерно обігрують зміст самої книги починаючи з стилю оформлення, що задає необхідну атмосферу для сприйняття з самого початку, навіть без розгляду основного сюжету.

Серед популярних нині варіантів оформлення усе частіше можна побачити сюжетно-ілюстровану обкладинку. Мода на яскраву ілюстрацію, що передавала б сюжет і настрій твору з'явилася відносно недавно. Якщо розглянемо зразки книжок з історією то можемо у цьому впевнитися. Тодішні технології книгодрукування й способи перенесення ілюстрацій не дозволяли поміщати на обкладинки над деталізовані мотиви, саме тому перевагу надавали невеличким монохромним або кольоровим (з обмеженою кольоровою гамою) гравюрам або ілюстраціям. Наразі ж такі деталізовані сюжети є скоріше усталеними, вважаються досить звичайними для книжкового дизайну.

Також популярністю за останній десяток років почали користуватися обкладинки у стилі мінімалізму. Глядач не бачить нічого зайвого – простий контурний сюжет, інколи навіть звичайна лінія, або ж поєднання геометричних примітивів. Основний акцент в таких виданнях робиться на назві. Однак типографічна обкладинка взагалі без декоративних елементів наразі використовується дуже рідко. Нудна, самотня назва посеред пустого полотна наразі вважається пережитком радянського дизайну, тож, якщо дизайнер і береться за створення чистої текстової обкладинки, то перевагу надають шрифтовим композиціям, лєтерінгу та грі з текстом.

Третім цікавим винаходом сучасних видань є варіації кіно- та ігрово-обкладинок. Таке оформлення зазвичай являють собою редизайн уже існуючого видання, його фанатську доробку або ж колекційне оформлення, яке приурочене до певної події, заходу, прем'єри. Так раніше згадуваний «Відьмак» А. Сапковського [39] після виходу знаменитої гри отримав цілий ряд ігрових обкладинок. Таку ж популярність отримали і серіальні обкладинки «Сутінок», що заповнили ринок типографії у 2010-х роках.

Також до нових течій у дизайні обкладинки можна віднести генеровані обкладинки або ж генерацію ілюстрації за допомогою штучного інтелекту. Така практика за умов влучного використання та доопрацювання значно пришвидшує роботу дизайнера, однак, слід зазначити, що за правилами дизайнерської етики у сучасній творчій спільноті такі обкладинки варто чітко позначати приміткою «створено за допомогою штучного інтелекту». Така деталь допомагає підтримувати етичне ставлення до творчості ілюстраторів, підтримувати, поважати їх працю, та в загальному вигляді вважається добрим тоном.

Загалом сучасні творці приділяють багато уваги «продовженню життя» літературного твору. На вже існуючі видання часто випускають декілька додаткових варіацій, до прикладу книги з кольоровими ілюстраціями, ексклюзивні видання, доповнені видання та, звісно, колекційні набори які окрім звичайного наповнення можуть містити додатковий мерч по книзі. До таких доповнень у класичній комплектація можемо віднести чохла, суперобкладинки, закладинки, або ж невеличкі листівки з ілюстраціями. Також активно набирають популярність додаткові стилізовані під видання паперові стікери. Таке нововведення зумовлене сучасною практикою «розбору книги» до якого все частіше прибігають сучасні поціновувачі літературного мистецтва. Цікаві сюжетні моменти, недоліки або ж просто цікаві деталі у таких випадках позначають за допомогою наклеювання паперового стікера на край сторінки. Тож, для підтримування гарного стану книги й збереження її цілісності додавання таких стікерів у комплект є досить хорошою ідеєю.

До сучасних видань також досить часто можна побачити редизайни від різних авторів або фанатів. Цей підхід здебільшого відноситься до усталених, класичних творів літератури, як от раніше згаданого Толкіна, твори якого наразі мають більш ніж десяток варіантів різнопланового оформлення.

Не зважаючи на широке різноманіття варіацій обкладинок дизайнери також не цураються використання додаткових декоративних методів, які могли б доповнити та прикрасити видання.

Послідовністю матовими або глянцевими обкладинками вже нікого не здивуєш, саме тому дизайнери нерідко прибігають до одночасного використання цих двох покриттів. Популярний варіант використання – матовий шар з поодинокими глянцевими деталями, як от головний герой, точки інтересу на ілюстрації або сюжетно виправдані моменти. Також нерідко зустрічаються використання декоративних покриттів, як от плавок з голографічним орнаментом, відблиском, сяючими елементами.

Для стилізації видань у стилі фентезі розробки інколи прибігають до використання додаткових матеріалів, як от нитки, шнури та в'язь на корінці, та стилізації матеріалів під натуральні (шкіру, дерево, тканину). Це допомагає читачеві краще сприйняти стилізацію видання, поглибитися в сюжет, розглядаючи його не просто як «у цій книзі написано про середньовіччя» а так, начебто саме книга й є предметом з того часу.

Для покращення роботи цього ефекту дизайнер за потреби може використовувати спокійну, теплу та м'яку кольорову гаму в оформленні видання. Штучно виведені кольори зазвичай заважають сприйняттю стилізованого твору, занадто сильно нагадуючи футуристичні й авангардні течії в оформленні. До таких колірних поєднань можемо віднести: зелений (трав'янистий), що створює асоціації з природою, синій та блакитний, коричневий, що може використовуватися у поєднанні з шкірою, як текстурним матеріалом, піщаними кольорами, які добре поєднуються з тканими матеріалами при створенні тканевих обкладинок, та кольори й імітації золота

і срібла, що в поєднанні з чорним або білим, створюють усталений і надійний варіант для оформлення. Такі варіанти часто використовують сучасними дизайнерами і в оформленні обкладинок, і в внутрішньому ілюструванні.

Другому аспекту наразі творці приділяють особливу увагу. Ілюстрації, а особливо цифрові варіанти, поступово витісняють традиційні мальовані. Це й не дивно. Для ілюстрації книжок у жанрі темного фентезі часто відбирають масштабні бойові сцени, походи, багатопланові сюжети, пророка яких у традиційних техніках зайняла б занадто багато часу. Тож, для зручності ілюстрації стиль твору нарочито спрощують до раніше згадуваних варіацій скетчевих ілюстрацій або стилізації під гравюру, чи переносять у діджитал формат. Такий варіант значно пришвидшує роботу, дозволяє вільно редагувати або масштабувати деталі ілюстрації, локально виправляти помилки та підганяти загальне кольорове вирішення всіх ілюстрацій буквально в одну дію. Тож, вміння обробити ілюстрацію при її створенні або оцифровці для сучасного графічного дизайнера це один з ключових вмінь, на ряду з основами верстки та загальними знаннями з конструктивної побудови книжок.

Одним за найбільш цінних деталей сучасного оформлення темного фентезі звісно є символізм у дизайні. Автори, застосовуючи комплекс раніше згадуваних методів та прийомів намагаються добитися максимального ефекту занурення у твір. Зображення рун, древніх мов, артефактів, істот та рослин, використання відповідних текстур та кольорів, матеріалів та форм – лише методи для досягнення цього результату.

Тож, можемо зробити висновок, що сучасні дизайнери не тільки використовують методи класичного оформлення книжкових видань, а й активно доповнюють їх, використовують сучасні практики й методи, які стали доступними для творців з розвитком нових технологій. Така дизайнерська гнучкість дозволяє робити сучасний книжковий дизайн більш адаптивним під різні стилі, теми та вікові категорії продукту.

2.3 Точки інтересу споживача та методи створення унікального дизайн-проекту

Проаналізувавши дизайнерське оформлення середньовічних книг, книг-гримуарів та, власне, прикладів сучасної літератури, яка була вдало, за думкою читачів, стилізована під історичну, можемо зробити перелік важливих деталей, які наявні у подібних виданнях. Використання таких методів оформлення й прийомів допоможе дизайнеру спростити роботу або краще зрозуміти у якому напрямку рухатись під час роботи над виданням.

Як раніше було згадувано робота сучасного дизайнера полягає в переданні атмосфери видання за допомогою основних засобів книжкового дизайну як от кольору та текстури, ілюстрації, типографіки, орнаменту та інших. Ці компоненти роботи з книгою є загальновикористовуваними й завдання дизайнеру у данному випадку полягає у розробці нового й впізнаваного продукту на їх базі. Тож, гостро постає питання сучасних інтерпретацій та переосмислень у сфері книжкового дарк фентезі дизайну.

Найперше, що варто пам'ятати при створенні нового й незвичного дизайну для подібних книг це факт того, що вже створено надзвичайно багато досконалих дизайнерських видань за цією тематикою. Перевершити за якістю виконання деякі з них майже неможливо. Тому одне з найкращих рішень для дизайнера-початківця який прагне створити унікальний продукт який виділявся б серед тисяч інших – показати щось авторське та фірмове. Це не обов'язково означає створення чогось кардинально нового, дизайнер може оперувати технікою редизайну або творчим переосмисленням вже існуючих наробок, використовуючи їх під свій лад.

Головне – створити продукт який запам'ятається і про який читач зможе одноставно сказати, що він вартий уваги.

Навіть якщо сюжет продукту дано посередній, одним з можливих шляхів урізноманітнення є використання незвичайних технік або

нестандартної графіки. До прикладу – компонування ескізної стилістики з колажем, варіант, що може надати виданню авторського стилю. До цього ж методу можна віднести й використання нестандартних матеріалів для виконання ілюстрації – вугілля, кава замість акварелі, малювання плямами або використання штампів у роботі. Такі матеріали допоможуть дизайнеру дещо видозмінити підхід до ілюстрування шляхом переосмислення роботи з матеріалом, тим самим надавши виданню відмінних рис. Також варто підмітити, що незвичайна техніка виконання обов’язково зацікавить ту групу споживачів, які й самі розбираються у сфері мистецтва і дизайну, а, отже, заманеться й трикутник принципу «натхнення-переосмислення-наслідування». Тож нестандартна використовувана техніка стане в нагоді усій дизайнерській спільноті як джерело натхнення у кризовій ідейній ситуації.

Іноді при створенні твору у жанрі темного фентезі варто не просто додавати деталі до нині існуючого або видозмінювати реальне, а й активно породжувати нове. У нагоді дизайнеру може стати абсолютне абстрагування від земних образів й пошук чогось нового, спільного з витоками від природніх форм. Такою технікою користувався й автор дослідження, коли, наслідуючи умовні образи з світу флори і фауни інтерпретував їх на свій лад, тим самим породжуючи абсолютно нових створінь, тварин та рослин. Такі елементи можуть стати ключовою фішкою конкретного видання, тим, що запам’ятається читачу та в майбутньому буде мати стійку асоціацію з конкретним виданням. До прикладу можна навести будову Саруміна, вигаданої істоти з авторського твору «Щоденник Алхіміка» основою для будови якого послужили анатомічні моделі звичайної собаки та диких вовків, або ж Ліфів, що за своєю будовою досить далекі від існуючих тварин, однак з першого погляду можуть нагадати сучасних верблюдів. Таким методом дизайнер може створити візуалізацію майже будь-якої речі, спираючись лише на природні образи або формальні асоціативні зв’язки які, у данному випадку, можуть бути абсолютно суб’єктивними.

Однак, варто зазначити, що ілюстрська робота у фінальному вигляді не повинна залишати питань, що до конкретного змісту образу. Якщо на зображенні тварина це повинно бути зрозумілим без додаткових уточнень або пояснень, навіть якщо вона антропоморфна. Тож, кардинально видозмінених й аморфна будова для видань даного жанру у більшості випадків є недоречною. Слід пам'ятати, що події таких творів здебільшого проходять у часи середніх віків, тож відверто футуристичні образи також можуть порушувати загальний ефект заглиблення, якщо такий відступ від стилістичних канонів не є сюжетно виправданим.

Якщо ж творчий потенціал дизайнерського видання не обмежений конкретною ідеєю замовника, мінімілітниз фінансових ресурсів або масовим тиражем, то варто звернути увагу на можливість видозміни стандартних конструктивних елементів. За бажанням дизайнер може відійти від усталеного книжкового формату, створивши видання альбомного формату, квадраної, круглої чи навіть абстрактної форми, якщо остаточно вирішено питання доцільності та умісності такого прийому. Вкотре повертаючись до теми обкладинок варто згадати що й їх дизайн не обмежується 2Д друком та, з огляду на сучасні технології 3Д друку, які з кожним роком стають все більш доступними, може створювати об'ясний дизайн. До прикладу – книги з очима або зубами, редизайни, обкладинки, які деякі фанатські автори перетворюють на витвори мистецтва. Також у нагоді дизайнеру можуть стати базові знання з паперопластики та макетування, які зазвичай викладають у учбових програмах з сфери дизайну, за для створення незвичайних деталей для фізичної взаємодії. Технік, які допомагають створювати рух на сторінках наразі є безліч, від простих паперових згинів, до використання електронних допоміжних деталей, однак результат у такому випадку завжди є вражаючим. Таким чином дизайнер може вплинути на сприйняття аудиторією твору не тільки візуано, а й тактильно. Фізична взаємодія з подібними елементами дизайну завжди запам'ятовується надовго.

Іншим варіантом альтернативних взаємодій читача з виданням та використання новітніх технологій є доповнення книжки медіа супроводом або додатковими онлайн матеріалами. Така методика зараз широко використовується у навчальній літературі та додаткових матеріалах у підручниках, але взаємодії друкованого видання й його додаткових онлайн може бути уміло використано. Принцип роботи з аудиторією у такому випадку досить простий, онлайн або медіа доповнення нагадують за своєю суттю сувенірну продукцію до видання. Проте, варто зауважити, з розвитком технологій такий варіант може набувати все більш різноманітних форм використання, й, з рештою, стати загальнозживаним. Якщо фізична сувенірна продукція має багато нюансів в процесі створення, виготовлення та продажу, то онлайн матеріали можуть бути доступними з майже будь-якої точки світу та більш дешеві у процесі виробництва, а, отже, окупніші.

І, зрештою, варто згадати про ще один досить відомий прийом який може стати фішкою видання у жанрі темного фентезі – прийом дизайнерського перформансу. Такий спосіб взаємодії з вживачем вже давно відомий у творчій спільноті та охоплює безліч напрямків діяльності людства від літератури до скульптури. Елемент перформансу у даному випадку може бути як індивідуальним (тобто розповсюджуватися на кожного споживача окремо, надаючи йому унікальний споживацький досвід) так і загальним (використовується на прем'єрі або анонсі видання, для колективної взаємодії споживачів з дизайн-продуктом). До прикладів перформансу у такому випадку можна віднести упаковку видання, умови замовлення, доставки або отримання видання, елемент гри та інші. У даному випадку метою роботи є створення інформаційного приводу, який би продовжив свою взаємодію вже шляхом так званого «сарафанного радіо», або, іншими словами – передачею новин про видання від читача до майбутнього покупця як вживу, так і через соціальні мережі. Такий дизайнерський метод роботи вже може суміщатися зі сферою маркетингу, що вкотре доводиться важливість та мультифункціональність роботи дизайнера у сучасному світі.

2.4 Психологічний портрет споживача

Проаналізувавши у розділі 2 потреби та інтереси споживацької аудиторії книг жанру темного фентезі, прийоми, якими користуються дизайнери та маркетологи, автор може підсумувати інформацію та скласти портрет майбутнього споживача дизайнерського продукту «Щоденник Алхіміка».

Така практика допоможе зрозуміти на якого саме споживача краще спиратися при розробці дизайну, яких речей у розробці слід уникнути, якими варто користуватися для покращення враження від продукту.

Крім основних характеристик споживача будуть спрогнозовані його можливі думки, рішення та аргументи, що до певних деталей книги, які ґрунтуються на загальній думці незалежних опитуваних осіб та думці автора. Наступне дослідження є лише умовною спрогнозованою думкою і може відрізнятися від думок, цілей та бажань інших осіб-споживачів книги.

Загальні відомості

Аудиторія: Підліткова та молода. Для дитячої аудиторії сюжет та деякі сцени можуть бути занадто жорстокими, продукт не може спиратися на цю категорію. Відсіюється також читацька аудиторія похилого віку, з причини низького попиту на продукцію подібного жанру. Аудиторія середнього віку також розглядається як пріоритетна, однак не потребує особливого підходу й може бути уніфікована з вибраною підлітковою та молодогою.

Вікова категорія продукту: 16+ («R» за американкою системою). Причиною для такого рейтингу можуть слугувати сцени жорстокості, насилля, використання нецензурної лексики, вживання алкоголю та тютюну, складні сцени для сприйняття молодшою аудиторією. Для зручності на майбутній продукт варто розмістити відповідний знак, що сигналізував би про необхідність контролю під час продажу.

Стать: Продукт є універсальним для будь-якої статі.

Регіон розповсюдження продукції/місце проживання споживача: Український ринок. Мова продукту – Українська. Тож виготовлений продукт здебільшого повинен розповсюджуватися на даній території. Для інших регіонів потрібно робити адаптація під мову читача, до прикладу, переклад на англійську.

Сімейний стан: Продукт не залежить від цієї категорії та є універсальним.

Освіта: Середня або повна. Продукт не потребує особливої освіти та поглибленої бази знань для використання.

Професія: Немає конкретних умов. Однак, продукт буде особливо цікавим для аудиторії, що пов'язана роботою з історією, дизайном, мистецтвом, геймдевом.

Рівень фінансової забезпеченості: Середній та високий. Видання спирається на середню цінову категорію, однак може бути дорожчим за мас маркет через використання незвичайних матеріалів, додаткової продукції та кількості ілюстрацій.

Психологічні фактори

Інтереси споживача: Історія, відеоігри, книжки, середньовічні матеріали, казки, фільми та серіали, мода й стиль, комікси, історичні реконструкції, ботаніка, анатомія, біологія, світи Толкіна, Лавкрафта, середньовічних філософів та мислителів.

Хобі споживача: Читання, історичні реконструкції та косплеї, перегляд фільмів, серіалів з атмосферою фентезі, настільні та відеоігри.

Цінності споживача: Спокій та розслаблення під час виконання продукту, яскраві емоції під час та після читання, запам'ятовуваний сюжет та вміст книги, цікаве та приємне оформлення, візуальна привабливість, приємна цінова політика, зручність під час використання продукту.

Мрії споживача: Отримати книгу за приємною ціною, насолодитися її оформленням, сюжетом та вмістом, залишити як приємний спогад, або щоб не соромно було порекомендувати знайомим та близьким.

Поведінкові фактори

Недоліки інших продуктів: Простота оформлення, відсутність ілюстрацій, окрім обкладинки, дешевий вигляд, тактильно та візуально неприємний матеріал, відсутність додаткової сувенірної продукції, нудний дизайн, другосортна верстка, відсутність особливого характеру конкретного видання.

Комунікації з продуктом: Візуальна (людина бачить продукт та споглядає обкладинку), тактильна (людина бере продукт у руки, відмічає матеріал обкладинки та сторінок), емоційна (людина реагує на вміст побаченого та прочитаного), філософський (людина замислюється над загадками, що залишає автор, важкими темами та психологічними аспектами).

Можливі застереження (цих чинників варто уникнути або спробувати мінімізувати їх вплив, щоб покращити дизайн продукту для більш широкої аудиторії): Занадто висока ціна, одноманітна обкладинка, нудний зовнішній вигляд, занадто вичурний дизайн, незрозуміле направлення книги, відштовхуюче кольорове поєднання, невідповідність канонам жанру.

Мотивація до покупки: Цілеспрямоване бажання, рекомендації знайомих, випадковий контакт з продуктом, знайдена інформації після використання подібних видань, пошук цікавих аналогів раніше використовуваних продуктів, зацікавленість після ознайомлення через рекламу (соцмережі, постери, оголошення та інші способи рекламної комунікації).

Висновки до розділу 2

Підсумовуючи інформація дослідження психології споживача, його потреб та інтересів які були наведені у розділі 2, можемо зробити ряд висновків, що до дизайнерської роботи загалом та що до конкретних потреб споживача авторського видання «Щоденник Алхіміка», а саме:

- Доповнюючи багату історію жанру темного фентезі сучасні дизайнери книжкових видань продовжують створювати нові напрямки роботи зі стилем.

- Сучасний книжковий ринок наразі перенасичений шаблонними одноманітними виданнями, тому читачі шукають нестандартні видання які виділялися серед інших.
- Споживач не завжди звертає увагу на зміну верстки або незначні деталі в дизайні, але вони можуть допомогти дизайнеру у створенні комплексної насиченої роботи.
- Важливими складовими продукту для читача виступають яскравий, нестандартний, запам'ятовуваний дизайн, унікальний споживацький досвід та емоції від взаємодії з твором.
- Дизайнер у даному випадку виступає додатково й у ролі психолога, й у ролі маркетолога. Такий багаторівневий підхід дозволяє краще розуміти потреби споживача, а, отже, покращувати якість дизайну.
- Сучасні творці вдаються до різноманітних методів роботи з книгою та її дизайном, у тому числі до генерації ШІ, однак, з урахуванням усіх нюансів роботи, специфіки жанру та конкретного сюжету.

РОЗДІЛ ІІІ

ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА: ПРО РОБОТУ НАД ВИДАННЯМ, ОПРАЦЮВАННЯ МАТЕРІАЛУ ТА ЕТАПИ РОЗРОБКИ ВІД ПОЧАТКУ ДО ФІНАЛЬНОГО МАКЕТУ ПРОДУКТУ

3.1 ВНУТРІШНЄ ОФОРМЛЕННЯ

3.1.1 Про референси, ідеї, основи стилю та написання тексту книги

Проблем з вибором теми роботи не виникло, а, якщо бути точніше, тема дипломної роботи була вибрана автором ще задовго до початку роботи. Література та мистецтво – дві базові опори в творчості автора, те, що захоплює та надихає. Під час написання другої книги з особистої творчості під назвою «Наказ «Жити» вже було визначено, що наступний твір буде приурочений до дипломної роботи. Залишалося лише вибрати точний напрям майбутнього проєкту.

Точне розуміння у данному питанні прийшло ще на третьому курсі навчання, а саме під час роботи над дисципліною Гейм-дизайн. Під керівництвом викладача Петра Олексійовича Малинки за власною ідеєю було створено абсолютно нову карткову гру «Темними тропами» [3] (Додаток 1). Стилiстика темного фентезі, химерні образи, чудернацькі герої, події та пригоди наповнювали картки цієї гри, й, у натхненному настрої, гру було повністю створено й надруковано. Зрештою сюжет гри розповідав про пригоди головного героя (якого можна було вибрати з трьох персонажів) у містичному середньовічному світі, з генерацією випадкових подій, зустрічей та ситуацій. 21 картка з унікальними персонажами та їх історіями, що дають гравцю право вибору, та 42 карти випадкових подій з індивідуальними ілюстраціями створюють безмежний простір для реіграбельності. Саме тоді, по завершенню роботи з грою було закладено основи того всесвіту, на якому базується твір «Щоденник Алхіміка». Слід зазначити– сюжет книги й гри

розповідають про історію з одного всесвіту, однак мають кардинально різних персонажів та події, що не дублюють сенс гри.

Тож ідея, що до змісту дипломної роботи виникла швидко й остаточно, в подальшому не змінювалась, а лише доопрацьовувалась та вдосконалювалась.

Робота над текстовою частиною книги розпочалася на початку четвертого курсу. Сюжетно було прописано та доопрацьовано міфологічну та історичну складову твору, опираючись на документальні матеріали про середньовіччя [30]. Також повністю прописана авторська мова всесвіту (як, до прикладу, привітальні слова які у данному творі звучать як «Shöé»), безліч термінів, внутрішніх канонів і подій, взаємини персонажів та інше. Особливу увагу у творі приділено філософським питанням, нерівності класів суспільства, та проблематиці вибору, душевних переживань головного героя та питанню виживання в тогочасних реаліях світу.

Також багато часу було приділено комплексній побудові цілісного світу з деталізацією моментів, які висвітлюють різність культури, традицій, вірувань, а отже й стилю життя та забобонів, які відмінні від наших і будують іншу атмосферу твору. Такі аспекти як стилізована мова, алфавіт, традиції спілкування – ключові в процесі стилізуванням видання.

Жанрово книгу «Щоденник Алхіміка» можна віднести до темного фентезі написаного у вигляді щоденника, або ж рукопису головного героя. Такий вибір не є випадковим. Саме через рукописи головного героя, примітки, можна краще зрозуміти хід його думок, роздивитися зсередини культуру та традиції внутрішнього світу книги. Також це вплинуло безпосередньо й на стилістику твору, а саме його ілюстративний та шрифтовий матеріал. Детальніше ці тонкощі були розкриті у наступних підрозділах.

Тож, основний акцент у дизайні був зроблений саме на роботі з стилізацією. За задумом книга повинна виглядати саме як артефакт минулого, знайдений та прочитаний споживачем, як людиною, що змогла доторкнутися

до чогось унікального. Це було підкреслено й індивідуальними рисами твору, написами скетчевою, ніби намальованою від руки, ілюстрацією, версткою, що інколи ніби то навмисно порушеною автором щоденника, щоб максимально зручно й інформативно заповнити його сторінки. Як результат – твір оживає на розгортах, перетворюється з «книги про...» на знайдені робочі примітки звичайної людини, деталь з минувшини.

Для досягнення цього ефекту був проведений аналіз історично значущих творів та їх оформлення (розділ 1) та дослідження, що до впливу роботи матеріалів на сприйняття твору (розділ 2). На основі цих даних був визнаний пріоритетний колір, текстура та навіть тон паперу, який дозволив би читачу максимально зануритися у сюжет твору.

Для посилення цього ефекту автор частково відходив від канонічного вигляду книги, з усталеною концепцією розділів та частин, усталеною версткою та структурою. Частини і розділи твору замінені на фази місяця, що надають додаткового містичного сенсу твору. Таким же чином можна виокремити сторінки які майже повністю заповнені рукописним тестом та ілюстрацією, що взагалі не містять друкованих рядків. Така концепція поєднання читання з спогляданням суміщає у проєкті «Щоденник Алхіміка» ідеї від класичної книги та арт-буку.

Саме така концепція «читай і дивись» стала характерною фішкою твору. Читач не просто занурюється в події, а й знаходить час щоб зупинитися, розглянути бойові сцени, схеми та ілюстрацій, вчитатися в терміни та розпізнати особливості місцевої мови. Він не просто читає історію про пригоди головного героя, а досліджує світ навколо нього через призму науки та коментарів героя, викладених у його записах. Тож, споживач у цій книзі стає не простим посереднім глядачем подій, а вчиться й аналізує світ паралельно сюжету твору.

Увага до деталей, велика кількість ілюстративного матеріалу, робота з стилізуванням, приписування людяності героя, прийоми, що руйнують

четверту стіну, зануренням читача у події твору й комплексна робота з його сприйняттям світу – фундаментальні ідеї твору, що відрізняють його серед інших зразків сучасної літератури у сегменті мас маркету та створюють після читання незабутні враження.

3.1.2 Шрифтове вирішення та робота з текстом

Під час роботи над книгою значну увагу було приділено саме роботі з текстом книги, шрифтами та додатковими шрифтовим елементами. Така увага зумовлена не тільки жанром видання, а й його сюжетом. Як було згадано у минулому підрозділі – книга являє собою щоденник головного героя, Алхіміка на ім'я Аерен, тож і оформлення вибране відповідно до потреб стилю.

Жанр книги-щоденника у масовій культурі має деякі характерні риси, відмінні від оформлення інших видів літератури. До прикладу – доречне використання рукописного тексту або варіантів курсивного шрифту. Така особливість породила потребу у виборі особливого шрифту.

Завданнями автора під час роботи були підбір двох видах шрифтів для книги – основний (для масивів тексту) та декоративний (для деталей рукопису). Необхідність саме в двох видах шрифтів була зумовлена проблемою читабельності та зручності використання видання. Великі масиви рукописів або курсивного тексту хоч і можуть мати непоганий вигляд, однак незручні для ока людини під час довгого читання. Тож, створення книги цілком написаної курсивом було б недоречним.

Під час вибору автор роботи керувалася принципом вибору шрифтової пари, знання про яку були отримані з учбової програми 2 та 3 курсу. Згідно цього правила бажане використання парної кількості шрифтів, що доповнюють одне одного та не сперечаються за стилем і характером. Оптимальна кількість шрифтів – саме пара. Однак, у межах цього конкретного видання було використано дві пари шрифтів за загальним виглядом, пара з яких є рукописним та стилізовано-рукописними, друга пара – набірними.

Під час вибору набірної шрифту основними критеріями для вибору були сумісність та сюжетна значимість. Бажанням автора було дотримання стилістичних норм, саме тому шрифт був вибраний згідно них. У процесі пошуків були проведені дослідження та вивчені статті про історію шрифтів, їх історичні зразки та безпосередньо варіанти шрифтів, стилізованих під старовину [38, 48].

Після процесу підбору та розгляду різних варіантів на носіях було вирішено зупинитися на шрифті сімейства Garamond. Такий вибір у першу чергу зумовлено його історичним підтекстом – згідно загальних даних з вільних джерел перші версії цього шрифту були створені ще у 1530 роках [40], що споріднює його з тематикою твору. Додатковим фактором для вибору саме цього шрифту стала його специфічна плавність та часткова декоративність. Такі елементи шрифту були корисні у створенні кращого зв'язку з декоративними шрифтами, споріднення їх деталей та форм.

Шрифт базовано має досить крупний начерк, саме тому був використаний у розмірі 10.5 рх, замість стандартизованого розміру у 10 – 12 рх. Також була проведена додаткова робота з міжрядковими та міжбуквеними інтервалами для досягнення найкращої зручності читання та візуального комфорту при спогляданні сторінок. Таким чином було отримано шрифт для набору основної маси тексту на сторінках.

Приклад набірної шрифту Garamond (Додаток 2).

Однак Garamond, не зважаючи на свою раніше згадувану плавність, не задовольняв усіх потреб видання. Досить ризикованим, але необхідним, було рішення до вибору іншого шрифту, більш декоративного та вичурного, який доповнював би набірний шрифт, але був підходящим для титульних розгортів і обкладинки. Вибір окремих шрифтів у даному випадку мав поважні причини – набірний шрифт був занадто механічним та порушував цілісний, рукописний, вигляд видання, а рукописні шрифти не задовольняли потреби автора через свою простоту та характерну ескізність.

Саме тоді було вибрано Almendra SC (Додаток 3) та Anaktoría (Додаток 4). Саме ці шрифти були вибрані як додаткові до рукописного та текстового, як проміжний етап, який сполучає два основні накреслення. Шрифт Almendra SC не мав кириличного накреслення, саме тому був адаптований автором для вступної шрифтової композиції.

Від самого початку створення проєкту питання вибору рукописного шрифту стояло гостро. Така потреба знову ж таки була обумовлена специфікою сюжету книги. Тематика щоденника, а саме стилізації під рукопис середньовічного алхіміка, створює необхідність у оформленні записів головного героя, які б доповнювали масиви друкованого тексту і задавали б особливу стилістику й унікальність. Тож, задачею для автора було знайдення особливого шрифту, який би добре поєднувався з друкованим, однак не був штучним і не викликав асоціації з дешевою підробкою на рукописи.

Під час роботи було випробувано більше п'яти курсивних та стилізованих під рукописні, механічних шрифтів, однак жоден із них не відповідав потрібним критеріям та рівню унікальності напису.

Тоді було вирішено замінити шрифт на повністю рукописний. Така задача мала великий ряд переваг, такі як високий рівень унікальності, не одноманітність та живість напису, твір стає унікальним, бо містить частинку ручної роботи самого автора, його характерне письмо з усіма тонкощами, недоліками та аспектами, однак займала досить багато часу в опрацюванні. Кожен рядок, текст або окреме слово було написано вручну на папері, відскановане та стилізоване через трасувальний фільтр програми. Таким чином були написані матеріали записок, сторінок ботанічного характеру, розгортки з тваринами та невеличкі примітки біля основних масивів тексту.

Паралельно з написанням текстів рукописним шрифтом виникла ще одна особлива частина стилю – унікальний рукописний стилізований шрифт, яким розмовляють герої твору. Така особливість додає особливої живості персонажам та виданню в цілому, бо створює свою історію, у якій герої теж

мають свій особливий всесвіт зі своїми, зрозумілими і звичними для них законами, нормальним, але зовсім незвичними для ока читача. Базою для ідеї під час створення були ботанічні й медичні довідники, у яких нерідко поряд з кириличною назвою рослини зазначали й її наукову назву на латині. Ці тонкощі створюють додаткове наукове підкріплення написаного, доповнюють його.

Базою для алфавіту стала латиниця, а якщо більш точно – англійський алфавіт. Англійська, через свою надзвичайну популярність як міжнародна мова, знайома широкому колу читачів, а, отже, не викликає особливих проблем в читанні, навіть за умови стилізації. Стилістично було додано близько 20 унікальних символів які створили ефект інакшості мови. Стилістичною базою для таких символів стала німецька мова, а саме символи з умлаутом (ö, ü, ä та інші). Також додані унікальні символи, що дещо нагадують древньоруські за своїм накресленням. Саме цією мовою, а точніше діалектом, занотовував наукові матеріали головний герой твору. Однак, для написання тексту, який читач обов'язково повинен зрозуміти й без особливих проблем прочитати, була створена кирилична адаптація цього ж шрифту, з унікальною будовою та письмом. Під час творення, оцифровки та редакції цього шрифту автор досконало навчився передруковувати звичайний український текст на Іслівський діалект.

Кириличний алфавіт Ісли з додатковими символами та приклад наукового напису на латинському діалекті (Додаток 5).

Отже, для роботи з текстом книги були використані чотири шрифти, один з яких є повністю унікальним авторським доробком, ще один – рукописом. Така практика дозволила автору максимально чітко наблизитися до стилістики середньовічної книги-щоденника, як зразка чогось унікально та неповторного для споживача.

3.1.3 Ілюстрування видання та створення декоративних елементів

Перед початком роботи з ілюстраціями автор, користуючись проаналізованими творами сучасних авторів та історичними виданнями, зробив ряд висновків, що до змісту й стилю проілюстрованого матеріалу. Підсумком дослідження став такий факт – сучасні ілюстратори все частіше зупиняють свій вибір на класичному й звичному стилі ілюстрування, тобто спрощеного кінореалізму. Така особливість робить видання досить однотипними, бо навіть книги різних авторів та різних дизайнерів зрештою виглядають як один суцільний ілюстративний ряд, однаковий за своєю ідеєю та ступеню проробки у всіх зразках.

Тож первинною задачею автора було створення ілюстративного матеріалу «з характером», який би запам'ятався своїм стилем серед купи інших, та вигідно доповнив би жанрові особливості книги й її текстове вирішення.

Первинним завданням для автора було створення стилістики, що нагадувала б суміш ручної графіки з ілюстраціями старих книжок та довідників. Саме такий вибір дозволив би вписати ілюстративний матеріал у твір максимально лаконічно, щоб це не порушувати загальну естетику твору.

Для того, щоб споріднити за стилем ботанічні розгортки з художніми ілюстраціями було прийнято рішення узагальнити стиль та зробити його дещо спорідненим з гравюрами. Такий прийом широко використовується у ботанічних довідниках та флористичних енциклопедіях [26, 31] для зображення рослин у розрізі та деталізації тонкощів їх будови. Також неочевидним плюсом таких ілюстрацій стала нарочита схожість з рисунком пером. Така техніка також історично відсилає нас до часів середньовіччя, якщо опустити деталі про рівень грамотності серед нижніх верств населення.

Рішення створити монохромні ілюстрації також було не безпідставним. Головне обґрунтування знову ж відсилає нас до стилізації – чорнило та перо. Чорнильні малюнки, як і чорний колір тексту, відсилає нас до інформації про те, що книга це саме записи й нотатки головного героя. Відсутність кольорів обумовлена не тільки специфікою стилю, а й має конкретне історичне

обґрунтування. Створення будь-якого кольорового чорнила або фарби, окрім, хіба що, зеленого, це досить важкий та складний процес, який не є доступним для героїв твору. Кольорові видання могли бути створені лише як примірники дорогих рукописних книг, які були рідкісними та ексклюзивними. Тож, використання виключно чорного лайн арту – фішка твору й неочевидна відсітка на історичний період у якому відбуваються події твору.

Автор під час роботи з книгою вдавався до різностороннього підходу в ілюструванні, тож видання містить велику кількість матеріалу, спільного за стилем однак різним за взаємодією з тестом та розгортом. Серед опрацьованих видів ілюстрації налічується близько 8: полосні, розгортів, односторінкові, ілюстрації вставні, посеред тексту, на полях, вступні до частин та кінцеві.

За змістом вирізняється три основні види: наукові, художні та додаткові.

До так званих наукових ілюстрацій відносяться розгортки з зображеннями флористичних та фаунічних мотивів. До таких можна віднести раніше згадувані ботанічні розгортки та сторінкові ілюстрації, й розгорт з зображенням будови скелету та органів Саруміна. Характерною рисою цих ілюстрацій є їх псевдонаукова цінність, бо, здебільшого, рослини не мають реальних прототипів, їх будова, опис, розріз та характеристика – вигадані автором для твору. Тож задачею автора було максимально детально й реалістично зобразити ілюстративний матеріал, щоб під час читання книги до її деталей не виникало питань. Розробляючи ілюстративний матеріал автор неодноразово звірявся з референсами реальної будови рослин та тварин, та його довідковим зображенням. Така практика дозволила досягнути максимальної реалістичності та детальності у проробці матеріалу.

Другим підвидом є художні ілюстрації, які здебільшого зображують сцени, побачені героєм під час твору, його образи зі спогадів або ж портрети ключових персонажів подій. До таких можна віднести сцену з мертвими (яка була частиною роботи, відправленої на конкурс студентської графіки, як зазначено у вступі) та з кочовим народом, які за змістом є розгортковими, та більш

локальні ілюстрації, як от Ханк, Піщаний мученик у повний зріст, миша та інші. Такий вид ілюстрації зображує образи більш художньо та загально, без прив'язки до реалізму та наукової будови, та за своїм сюжетним сенсом є просто замальовками головного героя, так би мовити «для себе». Однак, не зважаючи на більш прості деталі автор неодноразово звірявся з додатковою інформацією, до прикладу повної будови людського черепа та скелета у різних ракурсах, щоб за допомогою мінімальної кількості деталей зобразити повноцінну картину подій.

До третього виду відносяться начерки, схеми, псевдонаукові замальовки. Такі деталі зображують ескізні швидкі замальовки героя, які для нього виконували суто технічну роль без художньої цінності. До цього виду відносяться замальовки на полях сторінок, при вступі або доповнення основних ілюстрацій. Даний прийом є аналогом підрахунків в стовпчик на полях щоденника, необхідні роздуми для закріплення основних думок.

Ще одним важливим етапом про який варто згадати став форзац видання, прикрашений картою земель. На ній зображені й основні локації й начеркові деталі рельєфу, тож за змістом цей матеріал має водночас і деталі наукової і начеркової ілюстрації. Така замальовка, нарочито швидка та ескізна для головного героя, є конче необхідною для зручності читачів. Завдяки їй споживачу легше орієнтуватися у подіях твору, у конкретній локації та взаєминах деяких думок головного героя, а нарочито ненав'язлива стилістика допомагає дизайнеру ввести карту у сюжет твору, ніби герой замалював її без особливого значення, скоріше від нудьги. Такий нюанс допомагає ввести сюжету інформацію не відриваючи читача від занурення в атмосферу видання [7].

Отже, ілюстративний матеріал твору є комплексним, створеним з декількох основоположних елементів, що вигідно доповнюють один одного та загалом створюють той самий образ знайдених нотаток з середньовіччя.

3.2 ЗОВНІШНЄ ОФОРМЛЕННЯ

3.2.1 Обкладинка книги

Робота над обкладинкою була розпочата ще з етапу дослідження референсів та прикладів, які значною мірою вплинули на фінальний результат. Тож, перед початком роботи автор вдався до аналізу раніше згадуваних архівів з оцифрованими варіаціями історичних творів, їх внутрішніх розгортів та зовнішнього вигляду. Слід помітити – історична література яка збереглася до наших часів є антикваріатом, й ретельно оберігалася через свою унікальність та коштовність. Обкладинки таких творів здебільшого представляли собою міцну шкіряну тверду палітурку з досить жорсткою перев'язкою нитками та орнаментальним зображенням. Інколи на обкладинки наносили й самі назви книг, однак така практика була характерна для більш пізнього періоду книгописання. Перші ж зразки візуально мали досить простий вигляд з мінімальною кількістю прикрашальних деталей. Така особливість була зумовлена складністю роботи та недостатнім розвитком штаму та тиснення, як методів роботи з обкладинками.

Натомість сучасні видання навпаки мають кардинально інший підхід. Книги мінімально відрізняються за матеріалами та форматом одна від одної, перевага в дизайні надається ілюстративним обкладинкам з великою кількістю деталей та чітким акцентом на зображенні.

Тож, підтримуючи загальний тон історичної стилізації, під час роботи з твором головним акцентом автора стала стилізація його обкладинки, натхненна середньовічною літературою. Це означало не тільки кардинальну зміну підходу, а й додаткове вивчення аспектів взаємодії матеріалів та загальної сумісності внутрішніх розгортів з зовнішнім оформленням.

Головним акцентом була природність. Домінуючі кольори обкладинки та подальших носіїв були вибрані з урахуванням асоціації з натуральністю, яка відноситься і до кольору і до матеріалів. Ткане полотно, шкіра, дерево, нитки – матеріали, які використовували ще наші пращури для підв'язки книжок, а, отже, така суміш матеріалів створить відповідну асоціацію у читача.

Для виготовлення обкладинки автором було вирішено використати суміш матеріалів – шкіра та полотно. Таке поєднання дозволило дещо зменшити можливу вартість видання, що зробило б його більш доступним, полегшило роботу з нанесенням ілюстративної та текстової частини. Бо, як відомо, робота зі повністю шкіряними обкладинками досить клопітка, а методи нанесення текстового матеріалу досить часто закінчуються на тисненні або гравіруванні. Отже автор бере найкраще від характеристик обох матеріалів: використання шкіри для корінця видання допомагає створити характерність серед інших книжок на полиці, підвищити зносостійкість за рахунок гнучкості матеріалу, в тканева частина дозволяє досить дешево та чітко нанести бажану кількість ілюстративного та текстового матеріалу на обкладинку без зайвих зусиль. Також така сумісність матеріалів значно покращує тактильне сприйняття видання, виглядає дорого й приємно для ока читача. Для додаткового ефекту тактильної взаємодії з видання деякі деталі твору виконані тисненням замість звичайного поверхневого нанесення. Така техніка дозволяє відмовитись від звичайного плаского дизайну, надаючи часткову перевагу грі з рельєфом в доповненні текстурності.

Кольором стилізації був обраний зелений та його відтінки і такий вибір також обґрунтований. Зелений також відносить нас до природності та натуральності стилізації, додатково "перегукуючись" з тематикою ботаніки за асоціативним рядом й створює кольорову пару з пожовклим кольором сторінок, утворюючи тим самим колірну нюансу пару. Таке вирішення не тільки виглядає лаконічно а й дещо неокласично. Бо, як відомо, використання класичної, коричневої шкіри для стилізації твору є досить усталеним та застарілим прийомом, сприймається сучасним читачем як кліше, й обтяжує дизайн занадто пафосним виглядом. Така асоціація завадила б основному сприйняттю книги-щоденника як чогось простого та повсякденного.

Додатковим фактором якого автор дотримувався під час роботи з обкладинкою була доцільність деталей. Видання історичного щоденника за

завданням повинно було вміло балансувати з записами з нотатків, тож занадто вичурний да деталізований дизайн обкладинки став би на заваді основній концепції твору. Нарочита простота та функціональний мінімалізм – константи для роботи зі стилем у даному випадку. Деталі не повинні викликати ефекту зайвих прикрас за для помпезності. Тільки необхідне і обгрунтоване функціоналом.

Тож, обкладинку видання прикрашає всього три функціональні блоки – ілюстративний матеріал, його текстове фірмове доповнення та логотип видавництва. Найбільш значуща частина – велика ілюстрація з вигаданою рослиною, що цвіте черепками. Основою для такого виду стала існуюча рослина Левовий зів, форма насінневих коробочок якої у період засухи нагадує антропоморфні людські черепки. Саме такий вибір обгрунтований сюжетно, бо продовжує загальний ілюстративний ботанічний ряд, й додає додаткової містичності й химерної похмурості твору. Така характеристика в купі з написами на вигаданій мові створює первинну атмосферу, яка так подобається поціновувачам темного фентезі. З цією ж ціллю були додані символи на корінці – оберіг від злого сюжетно, елемент створення таємничого й містичного антуражу на практиці.

Шрифтове доповнення ілюстрації виконано у на раніше згадуваній вигаданій мові, в конкретно на Іслівському накресленні. Таке рішення підтримує загальну парність, а сам шрифт представляє видання як щось одночасно просте й важливе, лаконічне й функціональне.

Тож, основне завдання автора, в саме створення простої й одночасно привабливої обкладинки, яка створювала ефект для щоденника тих часів, суміщаючи функціональний мінімалізм та стилізацію було виконано.

3.2.2 Суперобкладинка для видання

Первинною задачею суперобкладинки у звичайних виданнях є захист книжкової обкладинки від зносу, сторонніх факторів, бруду і пом'ятості. Практика створення суперобкладинок наразі досить популярна у сучасних

азіатських книговидавців, в якщо більш точно – у манзі. Невеличкі тонкі коміксоподібні видання зазвичай у м'якій обкладинці обгортають додатковим шаром, який захищає нижній шар від зносу та додатково посилює м'який перепліт. Таке доповнення дозволяє возити книжки з собою, мінімізувати ризик забруднення та зам'ятості кутів. Зміст же ілюстративного та текстового наповнення зазвичай дублює обгортку або незначною мірою її видозмінює.

У цьому ж конкретному виданні роль суперобкладинки дещо інша. Вона відіграє важливу стилеутворюючу функцію та є не просто доповненням, а невід'ємною частиною видання, суміщає у собі не просто декоративну функцію, а й передає основну масу інформативного наповнення зовнішнього оформлення. Таким чином суперобкладинка бере на себе роль основного покриття книги, доповнюючи тим самим декоративну складову основної обкладинки.

Тож, починаючи роботу над макетом для суперобкладинки було проаналізовано безліч варіацій сучасних чохлаів, суперобкладинок та футлярів для книг. Найкращим вирішенням за думкою автора та керівника стала саме обкладинка класичного стилю, прошита з обох боків, у яку книга вкладається й кріпиться по обидві сторони. Додаткової технічною деталлю є ярличок-кріплення, який дозволяє зафіксувати книгу у закритому положенні та не дає сторінкам пошкодитись під час транспортування. Також такий варіант дозволяє знаходити зручні альтернативні способи кріплення, від звичайного тугого зав'язування, до кріплення-ремінця для транспортування книги.

Матеріалом для такого носія була вибрана та ж шкіра, якою декорувався корінець видання. Зелений колір не дає матеріалу виглядати нудно й архаїчно, але не заважає у переданні основного сенсу та у зручності використання. Така сумісність матеріалів дозволила створити деяку серійність, досягнути ефекту спільності та однорідності компонентів. Додатковим обґрунтуванням у користь такого вибору стала стилізація – шкіряні обкладинки здавна

використовувалися для збереження цілісності особистих щоденників, є функціонально перевіреним та зручним варіантом.

Наслідком для використання такого матеріалу стала домінуюче використання тиснення, як основного способу нанесення інформації. Шрифтові блоки, ілюстрації, геометричний декор – тиснення й тонування цих деталей дозволяє вигідно використати особливості рельєфу та текстури шкіри з максимальною ефективністю. Лаконічна простота носія дозволяє мінімізувати його зношуваність та відкриває безмежний простір для редизайну носія, його функціонального та візуального переосмислення.

3.2.3 Сувенірна продукція

У сучасному світі складно переоцінити важливість сувенірної продукції для книжкових видань. Додаткові дрібнички які додають до основного видання не тільки створюють більш цілісне враження про твір та його дизайнерське оформлення, а й роблять його психологічно більш привабливим для споживача. Споживацька психологія у цьому випадку вбачає певну логіку – читач купує не просто книгу, як один товар, а три чи чотири товари, тобто враховуючи сувеніри як повноцінні частини продукту. Такі тонкощі дозволяють дизайнеру додаткового проявити себе, створивши цілісний та різноплановий продукт, а загальному набору ставати більш окупним та ексклюзивним серед посередніх видань.

Таким чином серед сувенірних продуктів вирізняють декілька підвидів за їх ідейною складовою:

– Продукція, що взаємодіє з читачем. До такої можна віднести види продуктів, які впливають на споживача сенсорно, тобто дотикаються до нього фізично, або через запахи, звуки чи візуально. До прикладу – кільця для читання, сумки для переносу книги, підсвітки для читання вночі, різноманітні види кріплень та ремінців, свічок для ароматизації читацького простору і тому подібне.

– Продукція, що взаємодіє з книгою. До цього виду відноситься більшість книжкової сувенірної продукції. Її основна ідея – це захист, підтримка, або спрощення читання видання. До такої продукції можна віднести як раніше згадувану суперобкладинку книги, так і різноманітні підставки та закладинки.

– Продукція, що відноситься до змісту книги, або ж так званий мерч. До цієї категорії відносяться сувеніри по персонажам, об'єктам, подіям твору які включають безліч варіацій продукції від фігурок до одягу. Цей вид рідше всього додають до продукту у базовій комплектації, оскільки його вибір сильно залежить від пріоритетів та смаків читача, які можуть кардинально різнитися.

Тож під час розробки сувенірної продукції автор роботи спирався на перші дві категорії, щоб зробити продукт більш підходящим та універсальним для загального споживача.

Матеріалом більшості носіїв було обране натуральне дерево. Вибір обґрунтований одночасно і стилістикою видання (у часи середньовіччя дерево вважалось найдоступнішим матеріалом для загальних потреб) так і бюджетом. Дерев'яні вироби поєднують у собі приємну оку натуральність, з функціональною міцністю, простотою в обробці та виробництві, й дешевою ціною, відносно інших матеріалів за критеріями «ціна-якість».

Основний акцент у розробці йшов на функціональність та природність форм і текстур. Тематика видання, що дотримується лаконічної простоти, дозволила зосередитися на тих носіях, що могли б бути використані читачем безпосередньо під час використання продукту.

Базуючись на цих принципах автор відкриває безмежний простір для подальшої розробки сувенірних доповнень, які могли б слугувати як додатковою продукцією для видання так і самостійним продуктом-бонусом, для реалізації окремим набором.

Висновки до розділу 3

Підсумовуючи практичні нароби з розділу 3, а саме процес роботи від ескізування, до фінальних макетів розгортів та зовнішнього оформлення, автор може підвести підсумки:

- Підхід до роботи над виданням є комплексним та охоплює всі основоположні елементи книжкової будови, зовнішньої та внутрішньої.
- Особлива увага була приділена роботі з матеріалом та текстурою, що підтримує стилістику твору й створює ефект містичності та натуральності.
- Текст видання є повністю авторською роботою починаючи з самого книжкового матеріалу, закінчуючи шрифтовою парою рукописного шрифту та кириличної адаптації латиниці.
- Робота зі шрифтами не обмежується вибором шрифтової пари для тексту та заголовків, натомість надається перевага кращій проробці з більшою кількістю сумісних за стилем шрифтів.
- Ілюстративний матеріал створений з урахуванням змісту книги, дотриманням ботанічних та фаунічних норм у науковій літературі.
- Ілюстрації стилізовані під гравюрний стиль та частини основного оформлення відсилають читача до історичного періоду подій.
- У розробці окрему увагу приділено важливості сувенірної продукції для сучасних книжкових видань, її варіаціям, матеріалам, та способам взаємодії з книгою.

ВИСНОВКИ

Підводячи підсумок дослідження книг у жанрі темного фентезі, особливостей їх дизайнерського оформлення, стилю, нюансів та аспектів на яких варто акцентувати увагу при створенні дизайну та роботі з авторською книгою, можемо зробити висновок:

Під час роботи було досліджено, проаналізовано та опрацьовано зразки творів, що охоплюють часовий відрізок від першоджерел до сучасних творів. Така робота дозволила автору максимально чітко і ретельного дослідити еволюцію стилю темного фентезі для дотримання високих стандартів розробки. Також опрацьовані наукові роботи, статті та дослідження які відносяться до тематики фентезі та створення авторської книги. Результатами такого дослідження є впевнена наукова база, яка доповнює практичні напрацювання. Досліджена специфіка жанру темного фентезі й авторської книги у цьому жанрі, виокремлені константи стилю, його взаємодії з іншими стилями, розвиток та видозміна стилю в залежності від історичного періоду та потреб споживача. Проведений детальний аналіз специфіки дизайнерського оформлення, особливостей індивідуального стилю дизайнерів та ілюстраторів, та безпосередньою взаємодію читача з дизайн-продуктом. Порівняні методи та підходи у створенні дизайну книжкового видання залежно від часу і країни походження.

Досліджений психологічний аспект. Під час роботи досліджена аудиторія продукту, її потреби та взаємодії з продуктом. Розглянуто історичні витоки зацікавленості стилем, порушено питання: «Що саме цікавить читача у книгах жанру темного фентезі?», «Які методи взаємодії дизайну з читачем?», «Які потреби споживача та яким саме чином дизайнер може з ними працювати?». Виокремлені основні точки інтересу читача, досліджено рівень зацікавленості у таких етапах роботи з книгою як: обкладинка, текст, ілюстрація, загальне зовнішнє та внутрішнє оформлення. Результатом дослідження психології споживача стали виокремлені у розділі 2.3 методи

створення унікального дизайнерського продукту, особливі дизайнерські прийоми та можливі методи їх використання, та детальний психологічний портрет споживача, який включає основні важливі для дизайнера напрями: загальний, матеріальний, психологічний та поведінковий. Така практика дозволила автору максимально чітко розуміти потреби споживача, його цілі, принципи та страхи під час покупки продукту, тим самим покращити практичний матеріал. На етапі практичної розробки був врахований й загальний споживацький досвід, інформація що до якого була надана під час аналізу аудиторії та її анонімного опитування.

Результатом роботи з історичної та психологічною частиною є створення дизайнерського проєкту авторської книги «Щоденник Алхіміка», яка резюмує отримані під час дослідження висновки з метою створення дизайн-продукту високої якості. Під час роботи були опрацьовані такі основоположні частини книги як: написання авторського тексту, роботу з текстом (що включає такі підпункти як: шрифтове вирішення, робота з шрифтовою стилізацією, створення авторського шрифту та мови, робота з рукописним шрифтом, його редакцією та оцифровкою, робота з шрифтовим композиціями, та робота з написами, як частинами ілюстративного матеріалу), ілюстрація (включаючи роботу з розгортковими, вступними ілюстраціями, ілюстраціями технічного та ботанічного характеру, ілюструванням наукового характеру), загальною композицією, матеріалом, додатковою продукцією.

Отриманий проєкт є цілком авторською розробкою, та може бути використаний дизайнерами, ілюстраторами, маркетологами, замовниками і авторами видань у стилі темного фентезі як зразок, референс або об'єкт для натхнення на теоретичних та практичних напрацюваннях якого можуть розроблятися майбутні видання. Отже, дослідження та приклад дизайн-об'єкту порушують важливі питання роботи з сучасним книжковим дизайном, вирішують ряд проблем та недопрацювань у сфері дизайну, наразі є актуальними та можуть використовуватися для роботи та навчання майбутніх кваліфікованих фахівців у сфері дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Arsenal print. «Загальні вимоги та правила до макетів для офсетного друку та після друкарської обробки», 2026. URL: <https://arsenal-print.com.ua/trebovaniya-k-maketam-osnovnie.html> (дата звернення 1 березня 2026).
2. Арманов О. Історія Некрономікону. Блог Олександра Артамонова, 2015. URL: <https://share.google/VE1wW7tnBXWIoAmKr> (дата звернення 25 грудня 2025).
3. Баглай Д. С. Настільна карткова гра «Темними тропами», Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 3 курс. 2025.
4. Баглай Д. С. Стилiстика темного фентезі у сучасній літературі і ілюстрації, Київ, 2025.
5. Баглай Д. С. Філософія жанру псевдодокументалістики у дизайні літератури та книжковій ілюстрації, Київ, 2026.
6. Балабуха Н., Здор О., Радько К., Дизайн книги як проєктна робота студентів освітньої програми «Графічний дизайн» Університету Грінченка, Том 9 №1, 2024.
7. Балабуха Н., Радько К. Алєгоричні мапи як культурно-мистецький феномен доби бароко. Артпростір 2024. С. 240-249.
8. Батіста К., Стаття «Страх і голод – злети та падіння темного фентезі», 2023. Посилання: <https://recantododragao.com.br/fear-hunger-os-altos-e-baixos-do-dark-fantasy-analise/> (дата звернення 24 лютого 2026).
9. Білецька В. С., Гноми (Середзем'я), стаття, Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8_\(%D0%A1%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B7%D0%B5%D0%BC%27%D1%8F\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8_(%D0%A1%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B7%D0%B5%D0%BC%27%D1%8F)) (дата звернення 28 квітня 2026).

10. Боднар О., Гримдарк: особливості жанру та книжкові рекомендації, 2025. URL: <https://vivat.com.ua/blog/grimdark-zhanr-estetyka-knyhu/> (дата звернення 28 квітня 2026).
11. Брунетті Г., «Чому фанатам Dark Souls сподобається історія Fear & Hunger у інді-кроулери», Редакція від 19 травня 2023. URL: <https://www.cbr.com/fear-hunger-dark-souls-storytelling-indie-game/> (дата звернення 21 січня 2026).
12. Войничезе. «Навігатор персонажів рукопису Войничча», інтерактивний каталог. URL: <https://www.voynichese.com/> (дата звернення 24 лютого 2026).
13. Гурська В. М., Повсякденне життя середньовічної Європи, Всеосвіта, 2021. URL: <https://share.google/sGC8zU6wO2YKyPz2K> (дата звернення від 21 грудня 2025).
14. Ентерпрінт, «Вимоги до готових макетів для друку книг (тверда і м'яка обкладинка)», 2026. URL: <https://www.enterprint.com.ua/requirements> (дата звернення 1 березня 2026).
15. Здор О. Дизайн книги. Синтез змісту і форми: мистецькі та наукові аспекти. Ерделівські читання. Матеріали 25-ї Міжнародної науково-практичної конференції. Ужгород, 11-13 жовтня 2020 р. Сс. 267-281.
16. Здор О. Рукописна книга художника. Шрифт як засіб творення образу книги; Київ; 2022; с. 205-215.
17. Зразки верстки та оформлення антикварних книжок, 2008-2026. URL: <https://share.google/0e9frxTdim1svSo6F> (дата звернення 23 лютого 2026)
18. Калина І., Середньовічна культура, Вікіпедія. URL: <https://share.google/7lOybSZ9Zydo7zgsP> (дата звернення від 21 грудня 2025 року).
19. Клют Д., Ленгфорд Д., SFE: Енциклопедія фентезі, Темне фентезі, 1997.
20. Ковальчук Г. І., Ілюстрація, Українська бібліотечна енциклопедія, 2014-2022. URL: <https://share.google/IH7JXctkrHgaAR2Bo> (дата звернення 23 лютого 2026).

21. Кравченко П. А., Цебрій І. В., Лазаренко Н., Духовне життя країн західної Європи в епоху Середньовіччя та раннього Просвітництва, 2021, с. 206. URL: <https://share.google/zIxgmwTSBY8zRZgT2>
22. Ланг Б., Угорський історичний огляд, Наукова стаття «Код Рохонца», стор. 938-943; 2013.
23. Логвіненко Н., Фентезі як вид фантастичної прози, Українська література в загальноосвітній школі №5, 2014, ст. 38-40.
24. Логвіненко Н., Українська література в загальноосвітній школі, «Фентезі як жанр фантастичної прози», 2014; с. 38. URL: https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:7uC2DHTL4gAJ:scholar.google.com/+%D1%84%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%B7%D1%96&hl=uk&as_sdt=0,5 (дата звернення 23 лютого 2026).
25. Малий ключ Соломона або Лемегетон. Стаття, Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%BB%D1%8E%D1%87_%D0%A1%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D0%BD%D0%B0 (дата звернення 26 березня 2026).
26. Мамчур Т. В. Методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт «Гербарна справа». URL: <https://biology.udau.edu.ua/assets/files/dokumenti/navch.metod.zabezpennya/mamchur/mr-mb-gs-dlya-laboratornih.pdf>
27. Матвійчук Л. О., Книжкове ілюстрування 21 століття, 2023. URL: <https://share.google/VyTRS6WM8sE5cjCxG> (дата звернення від 25 грудня 2025).
28. Монтеверде Н. А., Ботанічний атлас, Опис та зображення рослин, 1906. URL: <https://share.google/PsAOMhvtjYau7u4> (дата звернення 25 грудня 2025)
29. Некрономікон – Вікіпедія, редакція від 16 червня 2025. URL: <https://share.google/gJfEpidGrs2ejh6Qg> (дата звернення 23 лютого 2026).
30. Онацький Є., Українська мала енциклопедія, накладом Адміністрації УАПЦ в Аргентині 1959, 16 к; 8 т; с. 542-543.

31. Онішко (Onishko), Ботанічна ілюстрація – Вікіпедія, редакція від 26 січня 2026. URL: <https://share.google/ZZadrBXhwn3yYKEHR> (дата звернення 23 лютого 2026).
32. Паврусідзе А., Відьмак: Останнє бажання (збірка творів), редакція від 27 вересня 2024, Вікіпедія. URL: <https://share.google/xMNaXnXjDtEDE7anK> (дата звернення 21 січня 2025).
33. Пушкар О. І., Андрющенко Т. Ю., Ілюстрування, навчальний посібник, 2015. URL: <https://share.google/w4FrLQ9fj15HhigHk> (дата звернення 21 січня 2025).
34. Радченко М., Подорож у темні світи: 10 книг у жанрі дарк фентезі, 2025. URL: <https://share.google/Pud5RiksCzjoAu7Om> (дата посилання 23 лютого 2026).
35. Радько К., Мазніченко А., Еволюція книжкової ілюстрації: від сакрального символізму до авторської мови у сучасному візуальному оформленні книги, с. 121-124.
36. Рукопис Войнича. Шифрований рукопис. Бібліотека Єльського університету, 1401 -1599. URL: <https://collections.library.yale.edu/catalog/2002046> (дата звертання 24 лютого 2026).
37. Русина О., Гарвардські українські студії. Стаття «До “неможливих джерел” вітчизняної історії: “Рукопис Войнича” в українському контексті», стор. 611-618; 2011.
38. Сайт ilovetypography.com, Блог «Історія типографіки: старий стиль», «Гріффо до Каслона». URL: <https://ilovetypography.com/2007/11/21/type-terminology-oldstyle/#:~:text=And%20here%20are%20some%20more,to%20name%20but%20a%20few> (дата звернення 1 березня 2026).
39. Сапковський А., Відьмак. Останнє бажання, Переклад з польської: Легеза С.; Харків: Клуб сімейного дозвілля; 2016.
40. Стаття «Garamond», сімейство шрифтів, Вікіпедія, редакція від 20 квітня 2026. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BE%D0%BD> (дата звернення 10 травня 2026).
41. Стаття «Гримуар», Вікіпедія, URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D2%90%D1%80%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%B0%D1%80> (дата звернення 25 березня 2026).

42. Стаття «Історія фентезі», Вікіпедія, редакція від 21 січня 2026.
43. Стаття «Рання історія фентезі», Вікіпедія, редакція від 27 лютого 2026. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D1%96%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F_%D1%84%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%B7%D1%96 (дата звернення 29 квітня 2026).
44. Страх і Голод (Fear & Hunger), відеогра, 2018, Вікіпедія. URL: <https://share.google/ехо7рMAX1NCsp0x60> (дата звернення 5 січня 2026).
45. Тараненко А., стаття «Міф про "найбільш читаючу націю": для чого насправді в СРСР купували книги», Телеграф, 2024. URL: <https://news.telegraf.com.ua/ukr/obshhestvo/2024-08-10/5866758-mif-pro-naybilsh-chitayuchu-natsiyu-dlya-chogo-naspravdi-v-srsr-kupuvali-knigi> (дата звернення 28 квітня 2026).
46. Темне фентезі – Вікіпедія, редакція від 20 серпня 2025. URL: <https://share.google/LeSMEn0dxmaEyOtnT> (дата звернення 21 грудня 2025)
47. Ткаченко М., Сучасні підходи до застосування ботанічної ілюстрації у графічному дизайні Деміурґ: ідеї, перспективи, доробки в дизайні. URL: <http://demiurge.knukim.edu.ua/article/view/347430> (дата звернення 30 березня 2026).
48. Фарлі Д., Стаття «Шрифт старого стилю», 2009 (дата оновлення 12 лютого 2024). URL: <https://www.sitepoint.com/the-old-style-typeface/> (дата звернення 1 березня 2026).
49. Хомутінкіна Є., Українська міфологія у сучасній літературі жанру фентезі, Волинський національний університет імені Лесі Українки, 2025, 55 с.
50. Чайка М., Молодь і ринок №12, Наукова стаття «Жанр мок'юментарі: мистецтвознавчий аспект», 2018.
51. Чугай Н., Луговський О., Ткаченко М., Ботанічна ілюстрація як сполучна ланка між мистецтвом і наукою, Current challenges of science and education, ст. 299 – 303, 2024.

52. Шевченко Б., Стаття від 24 серпня 2025, «Гримуар», Вікіпедія.
URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D2%90%D1%80%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%B0%D1%80> (дата звернення 26 березня 2026).
53. Карпов В., Сиротинська Н. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККиМ, 2019. 80 с.
54. Karpov V. Eidetics of the human art in the context of the neuroart // Cultural and Arts Studies of National Academy of Culture and Arts Management. Lviv-Torun, Liha-Pres, 2019. P. 117 – 133.
55. Карпов, В. В., Лихолат, О. В., Єфімов, Ю. В., Волгін, Ю. Є., & Штрамило, О. В. (2026). Розвиток ідей українського художнього авангарду першої третини ХХ століття в сучасній графіці Анни Миронової. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 134–147.
<https://doi.org/10.32782/uad.2026.1.15>
56. Карпов, В. В., Марченко, А. А., & Мельник, М. Т. (2026). Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 173–179.
<https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.19>
57. Карпов В.В. Тоталітарне мистецтво та мистецтво спротиву в Україні ХХ століття за дослідженням Олексія Роготченко. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 118-125.
58. Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О.. Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 138-146.
59. Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43-53.
60. Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 4. С. 82-90.

61. Karpov Viktor. Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. *Studiul Artelor Şi Culturologie: istorie, teorie, practică*. 2024, nr. 1 (46). P. 103-111.
62. Штрамило, О. В., Волгін, Ю. Є., Єфімов, Ю. В., Рибінський, Б. А., & Миронова, Г. А. (2026). Типологія знаків в контексті візуального брендингу: дійсна і хибна. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 556–562. <https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.61>
63. Лихолат, О. В., Здор, О. Г., & Безпала, М. А. (2026). Ілюстрована енциклопедія як форма візуалізації знань: на прикладі міфологічного образу дракона. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 261–276. <https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.28>
64. Скорич, М.-Д. В., Лихолат, О. В., & Миронова, Г. А. (2026). Дизайн книжкового видання як засіб актуалізації класичної літератури в сучасному культурному просторі України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 434–446. <https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.49>
65. Кошка А. Д., Здор О. Г., Лихолат О. В. Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю (на прикладі авторського дизайну до твору Івана Франка). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 3. С. 60–69. <https://doi.org/10.32782/uad.2025.3.8>
66. Белікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проекту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 4. С. 17–32. <https://doi.org/10.32782/uad.2025.4.2>
67. Лихолат О. В., Миронова Г. А., Єлисеєва, В. В. Сучасні тенденції в дизайні дитячої книги: від класичної ілюстрації до цифрової інтерактивності (на прикладі «Чарівника країни ОЗ»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5. С. 82–98. <https://doi.org/10.32782/uad.2025.5.10>
68. Лихолат, О. В. Стратегічні вектори професійної підготовки магістрів графічного дизайну в Україні в контексті європейської інтеграції та

- технологічної трансформації. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2026. № 27. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18813260>
69. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал*. К.: НАКККиМ, 2018.
70. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проектна робота студентів спеціалізації графічний дизайн університету Грінченка. *АРТ-платФОРМА*, 2024. 9 (1). с. 304-323. <https://doi.org/10.51209/platform.1.9.2024>
71. Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. *Арт-простір*. Вип. 5. 2024
72. Єфімов Ю.В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2024. 120 с.
73. Задніпряний Г. Т. Каліграфія—прекрасна гілка на дереві шрифтів. *АРТ-ПРОСТІР*, КУБГ, 2018. Вип. 3. с. 13-18.
74. Задніпряний Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. *АРТ-ПРОСТІР*, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118. <https://doi.org/10.28925/2519-4135.2024.46>

ДОДАТКИ

ДОДАТОК 1

Гра «Темними тропами», Дар'я Баглай, 3 курс, Гейм-дизайн.



Рисунок 1.Набір гри «Темними тропами».



Рисунок 2. Комплектація гри «Темними тропами».



Рисунок 3. Детальный вид картки гри «Темными тропами».

ДОДАТОК 2

Шрифт Garamond, кириличне накреслення.

Аа Бб Вв Гг Гг Дд Ее Єе Жж Зз Ии Іі Їі Йй
Кк Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх
Цц Чч Шш Щщ Ъь Юю Яя
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Рисунок 1. Приклад шрифту Garamond у вигляді алфавіту та цифр в накресленні Regular.

ДОДАТОК 3

Шрифт *Almendra SC*, латинське накреслення, варіант адаптації.

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM
 NN OO PP QQ RR SS TT Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Рисунок 1. Приклад шрифту *Almendra SC* у вигляді алфавіту та цифр в накресленні *Regular*.

Щоденник
 АЛХІМІКА

Рисунок 2. Приклад шрифту *Almendra SC* у адаптації.

ДОДАТОК 4

Шрифт Anaktorія, кириличне накреслення.

Аа Бб Вв Гг Гг Дд Ее Єе Жж Зз Ии Іі Іі Йй Кк
Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч
Шш Щщ Ъь Юю Яя
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Рисунок 1. Приклад шрифту Anaktorія у вигляді алфавіту та цифр в накресленні Regular.

ДОДАТОК 5

Кириличний алфавіт Ісли з додатковими символами та приклад наукового напису на латинському діалекті.

А а à Б б̄ б̄ В в Т т e Т' e. D d
 Е е̄ е̄ è è Ж ж з з У у І і і
 ù ù ù К к к Л л М м Н н О о̄ о̄ о̄ П п
 Р р С с Т̄ Т̄ У у Ф ф Х х V, v Ч ч W, w
 W w Ь ь ґ ґ Я я ґ ґ ґ ґ ґ ґ ґ ґ
 Чàхотний трут ґohèk kòllfà fältt ґoa

Рисунок 1. Приклад рукописного кириличного шрифту з додатковими символами.

Saffhøk lækak
 (mikimúc)

Kòat kuthà
 liefitum

Cəòtàn
 làc

Рисунок 2. Приклад рукописного наукового шрифту для ботанічних написів.