

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

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри дизайну

Віктор КАРПОВ

---

Протокол засідання кафедри

№ 10 від «11» травня 2026 р.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на тему:

**ДИЗАЙН КНИГИ ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА  
«ВОЛОДАР ПЕРСНІВ: БРАТСТВО ПЕРСНЯ»**

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітня програма 022.01.01. «Графічний дизайн»

Перший (бакалаврський) освітній рівень

Здобувач вищої освіти:

Кузменко Вікторія Дмитрівна

група ГДб-1-22-4.0д

Науковий консультант:

Радько Катерина Володимирівна

Куратор дизайн-проєкту:

Старший викладач кафедри дизайну

Радько Катерина Володимирівна

Рецензенти:

## АНОТАЦІЯ

Кузменко В. Д. Дизайн книги Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів: Братство персня». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. 58 с.

Кваліфікаційна робота присвячена розробці дизайну книжкового видання роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів: Братство персня» та дослідженню особливостей візуального оформлення творів жанру фентезі.

У дослідженні розглянуто історичний розвиток візуального дизайну фентезі-літератури та культурно-мистецькі витоки символічних образів у творчості Джона Толкіна. Особливу увагу приділено ролі ілюстрації як ключового елемента формування візуального образу та емоційного сприйняття літературного твору. Проаналізовано ілюстративні інтерпретації роману в різних виданнях, що дозволило визначити основні тенденції формування візуального канону Середзем'я. На основі проведеного аналізу сформовано авторську концепцію дизайну видання, що поєднує традиції книжкової графіки із сучасними підходами. У межах практичного етапу розроблено ілюстративне та графічне оформлення книги й створено оригінал-макет. Отриманий результат є прикладом цілісного дизайнерського проєкту, що забезпечує гармонійне поєднання тексту та візуального ряду.

Ключові слова: графічний дизайн, книжкова ілюстрація, візуальне оформлення, дизайн книги, фентезі.

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

\_\_\_\_\_ В. Д. Кузменко

## ANNOTATION

Kuzmenko, V. D. Book design of J. R. R. Tolkien's «The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring». Qualification work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026. 58 p.

The qualification work is devoted to the development of a book design for the novel «The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring» and to the study of the visual design features of fantasy literature.

The research examines the historical development of visual design in fantasy literature as well as the cultural and artistic origins of symbolic imagery in the works of John Ronald Reuel Tolkien. Particular attention is paid to the role of illustration as a key element in shaping the visual image and emotional perception of a literary work. The study analyzes illustrative interpretations of the novel in various editions, which made it possible to identify the main trends in the formation of the visual canon of Middle-earth. Based on the analysis, an original design concept for the book edition has been developed, combining the traditions of book graphics with contemporary approaches. Within the practical stage, illustrative and graphic design solutions were created, and an original layout of the book was developed. The obtained result is an example of a coherent design project that ensures a harmonious integration of text and visual elements.

Keywords: graphic design, book illustration, visual design, book design, 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**.....

**РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИКО-МИСТЕЦЬКІ АСПЕКТИ КНИЖКОВОЇ  
ГРАФІКИ ТА ІЛЮСТРУВАННЯ ТВОРІВ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ**.....

1.1 Історичний розвиток візуального дизайну фентезі-літератури.....

1.2 Культурно-мистецькі витоки символічних образів Толкіна у дизайні  
книги.....

1.3 Роль ілюстрації у формуванні візуального образу літературного  
твору.....

1.4 Аналіз ілюстративних інтерпретацій «Володаря Перснів» у  
ключових виданнях.....

Висновки до розділу І.....

**РОЗДІЛ ІІ. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ КНИГИ ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА**.....

2.1 Визначення цільової аудиторії видання: аналіз та стратегія.....

2.2 Аналіз ідейної концепції роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володаря  
перснів: Братство персня». Розробка дизайн-концепції.....

2.3 Розробка ілюстративного та графічного вирішення видання.....

2.4 Розробка оригінал-макету.....

Висновки до розділу ІІ.....

**ВИСНОВКИ**.....

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**.....

**ДОДАТКИ**.....

**ДОДАТОК А**.....

**ДОДАТОК Б**.....

## ВСТУП

**Актуальність теми.** У сучасному культурному та інформаційному просторі візуальна складова відіграє визначальну роль у сприйнятті будь-якого продукту, зокрема й книги. В умовах перенасичення візуальним контентом увага читача стає обмеженим ресурсом, тому саме дизайн здатен привернути інтерес і сформувати перше враження про видання. Таким чином, друкована книга сьогодні постає не лише як носій тексту, а як цілісний візуально-комунікаційний об'єкт. Особливої актуальності це набуває в контексті літератури жанру фентезі, де візуалізація є важливою складовою сприйняття вигаданого світу. Роман «Володар перснів: Братство персня» Джона Рональда Руела Толкіна є одним із ключових творів, що сформував як літературні, так і візуальні канони жанру. Попри існування відомих ілюстрацій, зокрема робіт Алана Лі, потреба у нових інтерпретаціях залишається актуальною, оскільки змінюється візуальна мова, естетика та запити аудиторії.

Тенденції сучасного книжкового ринку свідчать про те, що читачі частіше обирають видання з виразним дизайном — ілюстраціями, кольоровим зрізом, декоративними елементами та суперобкладинкою. Людина щодня взаємодіє з великою кількістю зображень, тому саме оригінальність і візуальна виразність стають ключовими факторами зацікавлення. Ілюстрація допомагає порушити одноманітність візуального середовища та створити унікальний образ книги. Також важливо враховувати конкуренцію на книжковому ринку. Сьогодні візуальне оформлення часто вирішує, чи зверне читач увагу на книгу. Нові ілюстрації стають ефективним засобом зробити видання унікальним і виділити його серед інших, навіть якщо текст залишається незмінним.

Отже, актуальність теми зумовлена необхідністю дослідження сучасних підходів до дизайну фентезійної книги, що поєднують класичну художню спадщину з новітніми візуальними тенденціями. Це є важливим для розвитку

графічного дизайну, підвищення якості книжкової продукції та створення конкурентоспроможного видання, здатного ефективно комунікувати з сучасним читачем.

**Стан дослідження проблеми.** Теоретичні та практичні аспекти книжкового дизайну й функціонування ілюстрацій у літературному творі висвітлені в наукових дослідженнях із графічного дизайну, книжкової графіки, композиції та типографіки. Значна увага в них приділяється взаємодії тексту та зображення, організації візуальної структури видання, ролі шрифту у формуванні читацького сприйняття та створенню цілісного художнього образу книги.

Окремий напрямок становлять літературознавчі дослідження творчості Дж. Р. Р. Толкіна, де аналізується міфологічна основа його творів, символіка, архетипи та структура вигаданого світу Середзем'я. Значна увага приділяється інтерпретації образів Толкіна, ескізам автора та впливу екранізацій на сприйняття. Водночас комплексне дослідження засобів графічного дизайну як інструменту візуальної інтерпретації фентезійного сюжету потребує подальшого наукового осмислення. Питання, як ілюстрація, типографіка та композиція можуть не лише супроводжувати текст, а й посилювати його міфологічну та символічну глибину потребує глибшого аналізу.

**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 кваліфікаційної роботи** полягає у розробці візуальної концепції дизайну книги Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів: Братство персня», що передає атмосферу вигаданого світу, його символіку та міфологічну основу, з подальшою розробкою цілісної дизайнерської концепції видання.

**Завдання кваліфікаційного проєкту :**

1. Дослідити особливості жанру фентезі як основи для формування візуальної концепції книжкового видання;
2. Проаналізувати міфологічну та символічну структуру твору Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів: Братство персня» з метою визначення ключових образів для візуальної інтерпретації;
3. Визначити характерні особливості графічного дизайну фентезійних видань шляхом аналізу сучасних прикладів книжкової ілюстрації та оформлення;
4. Проаналізувати принципи типографіки та композиційного оформлення, що сприяють передачі атмосфери вигаданого світу;
5. Оцінити вплив колористики та графічних рішень на емоційне та символічне сприйняття твору;
6. Розробити авторську концепцію дизайну книги, що включає створення обкладинки, титульних сторінок, системи розворотів, внутрішніх ілюстрацій, декоративних елементів та шрифтового оформлення;
7. Створити презентаційні матеріали, що демонструють цілісність та художню виразність розробленого дизайн-проєкту.

**Об'єкт дослідження:** Графічне оформлення книги Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів: Братство персня» у контексті візуальної інтерпретації фентезі-світу.

**Предмет дослідження:** Предметом дослідження є засоби графічного дизайну (ілюстрація, типографіка, композиція, колористика та декоративні елементи), що використовуються у процесі створення дизайну книги Дж. Р. Р.

Толкіна «Володар перснів: Братство персня» та забезпечують візуальну інтерпретацію її міфологічного і символічного змісту.

**Методи дослідження:**

1. Історико-типологічний: для вивчення еволюції оформлення фентезі-видань та аналізу творчого доробку ілюстраторів Середзем'я;
2. Мистецтвознавчий аналіз: для дослідження художньо-образної структури твору, його символіки та міфологічних підтекстів;
3. Компаративний аналіз: для співставлення існуючих дизайнерських рішень та виявлення актуальних тенденцій у сучасному книжковому дизайні;
4. Метод візуально-графічного моделювання: для розробки авторських ілюстрацій, підбору шрифтових гарнітур та побудови модульної сітки видання;
5. Проєктно-синтезуючий метод: для створення кінцевого дизайн-продукту, як цілісної системи.

**Теоретичне значення роботи** полягає у поглибленні наукових уявлень про роль графічного дизайну та ілюстрації у формуванні цілісного художнього образу книги жанру фентезі. У роботі систематизовано підходи до візуальної інтерпретації літературного твору, визначено особливості поєднання тексту і зображення, а також розкрито вплив типографіки, композиції та колористики на сприйняття міфологічного світу твору.

**Практичне значення** полягає у розробці авторського дизайн-проєкту книги Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів: Братство персня», який може бути використаний як приклад оформлення фентезійного видання. Отримані результати можуть застосовуватися у практиці графічного дизайну, зокрема при створенні книжкових видань, ілюстрацій, обкладинок та поліграфічної продукції.

**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).

Кузменко Вікторія «Ілюстративна концепція та художнє оформлення роману Дж. Р. Р. Толкіна “Володар пернів: Братство перня” у контексті сучасної книжкової естетики» *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.166-169.

Кузменко Вікторія «Гене́за візуальної пам’яті: трансформація ілюстрацій роману «Володар пернів» Дж. Р. Р. Толкіна» 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. 135-137.

**Структура:** Вступ, два розділи, відповідні підрозділи, висновки, список використаних джерел та додатків. Загальний обсяг із додатками складає 58 сторінок, основний текст 42 С., додатки 10 С.

## РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИКО-МИСТЕЦЬКІ АСПЕКТИ КНИЖКОВОЇ ГРАФІКИ ТА ІЛЮСТРУВАННЯ ТВОРІВ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ

### 1.1 Історичний розвиток візуального дизайну фентезі-літератури

Перш ніж дізнатись про розвиток візуального дизайну фентезі-літератури, варто зрозуміти, як сформувався сам жанр фентезі та чим він відрізняється від міфів, легенд і казок. Саме ці форми народної та давньої літератури стали основою для появи фентезі, а разом із ними почала розвиватися і візуальна мова майбутніх фантастичних світів.

Фентезі як літературний жанр бере свій початок у міфології, фольклорі та давніх епічних текстах. Ще в античних міфах, скандинавських сагах, кельтських легендах і середньовічних лицарських романах формувалися перші образи магичних світів, надприродних істот, героїчних персонажів та боротьби добра зі злом [21]. Такі твори, як англосаксонський героїчний епос «Беовульф», легенди про короля Артура чи скандинавська «Старша Едда», створювали основу для майбутнього жанру фентезі [34]. Спочатку ці історії передавалися усно, а з розвитком писемності почали фіксуватися у рукописах, що стало важливим етапом не лише для літератури, а й для розвитку книжкової ілюстрації.

Саме поява письмових текстів сприяла виникненню перших візуальних супроводів до літературних творів. У середньовіччі рукописні книги часто прикрашалися мініатюрами, орнаментами, ініціалами та сюжетними ілюстраціями (див. рис. А.1, Додатку А). Особливо це стосувалося релігійних текстів, лицарських романів і збірок легенд [21]. Ілюстрації виконували не лише декоративну функцію, а й допомагали читачеві краще уявити персонажів, події та простір твору. Наприклад, у рукописах артурівського циклу зображувалися лицарі, замки, дракони, чарівні артефакти та сцени битв (див. рис. А.2, Додатку А). Саме тоді почали формуватися перші візуальні архетипи, які згодом стануть характерними для фентезі: мудрий чарівник, герой-мандрівник, темний ліс, древній замок, магична зброя.

Особливо важливу роль у формуванні майбутньої фентезійної естетики відіграли середньовічні бестиарії (див. рис. А.3, Додатку А) та ілюміновані манускрипти. У цих рукописах художники зображували драконів, грифонів, єдинорогів, демонічних істот, магичні рослини та вигадані світи. Такі образи не лише прикрашали текст, а й виконували символічну та пізнавальну функцію. Цей етап став визначальним для формування канонічних образів фантастичних істот, які згодом стали важливою частиною фентезі-літератури та її візуальної мови.

Однак, незважаючи на спільне походження, фентезі не можна повністю ототожнювати з міфами, легендами чи казками. Для кращого розуміння розвитку жанру важливо визначити його основні відмінності. Брайан Стеблфорд у праці «Historical Dictionary of Fantasy Literature» наголошує, що міф — це історія, у правдивість якої люди вірили, тоді як фентезі є свідомо вигаданим художнім світом, створеним автором для літературної мети. Міф пояснював походження світу, природи чи богів, а фентезі не претендує на історичну чи сакральну істину — воно створює окрему художню реальність [7]. Цю думку продовжує Джон Клот у «The Encyclopedia of Fantasy». Він зосереджує увагу на визначенні фентезі як жанрові, що має справу з неправдоподібним: «A fantasy text is a self-coherent narrative. When set in this world, it tells a story which is impossible of the world as we perceive it; when set in an otherworld, that otherworld will be impossible, though stories set there may be possible in their terms» [13]. У фентезі-книгах світ має чітку географію, власну історію, політичний устрій, карту, раси та закони магії. Саме така побудова світу стала однією з головних ознак сучасного фентезі. Наприклад, у творах Дж. Р. Р. Толкіна Середзем'я існує як повноцінний окремий світ із власною міфологією, мовами та історією. Формування такого самостійного художнього простору стало передумовою для появи перших творів, які вже можна назвати фентезі у сучасному розумінні.

Одним із найперших зразків вважають роман Вільяма Морріса «The Tale of the House of the Wolfings and All the Kindreds of the Mark» («Повість про будинок Вовкінгів і всіх родичів Марка», 1889). У цьому творі вже присутні риси,

характерні для жанру: вигаданий світ, героїчний конфлікт, поєднання історичних мотивів із міфологічними елементами та особлива атмосфера давньої легенди [23].

Ще раніше важливий внесок у формування жанру зробив Джордж Макдональд, якого часто називають одним із засновників сучасного фентезі. Його твори «Phantastes» («Фантасти», 1858) та «The Princess and the Goblin» («Принцеса та гоблін», 1872) містили образи чарівних світів, символізм, фантастичних істот і морально-філософський підтекст [40].

Разом із розвитком самого жанру змінювався і візуальний вигляд книги. У добу Відродження, а згодом у XVIII–XIX століттях, розвиток гравюри та книжкової ілюстрації сприяв появі більш деталізованих художніх інтерпретацій літературних сюжетів [10]. Особливе значення мали ілюстрації до народних казок, легенд та епічних поем [21]. Важливий фундамент цієї естетики заклав Гюстав Доре, чії масштабні роботи до «Божественної комедії» Данте (див. рис. А.4, Додатку А), «Втраченого раю» Мільтона (див. рис. А.5, Додатку А) та казок Шарля Перро (див. рис. А.6, Додатку А) стали еталоном монументальності та драматизму. Його майстерність у зображенні величних архітектурних образів, демонічних істот та похмурих фантастичних просторів значно вплинули на подальше формування візуальної мови фентезі. Особливу роль у переосмисленні книги як цілісного мистецького твору відіграв Вільям Морріс. Через рух «Arts and Crafts» він прагнув повернути виданню художню цінність, використовуючи складні орнаменти та гармонійне поєднання тексту з ілюстрацією [23]. Цей підхід став передвісником справжнього розквіту книжкової графіки на межі XIX та XX століть. Винахід фотографії та нових методів друку дозволив митцям вийти за межі традиційних технік, що ознаменувало початок «Золотої доби ілюстрації» (1880–1920). У цей період творчість таких майстрів, як Артур Рекхем, Обрі Бердслі, Едмунд Дюлак, Кей Нільсен та Йон Бауер, сформувала унікальний візуальний код, що спирався на естетику прерафаелітів, символізм та орієнталізм [22]. Їхні роботи відзначалися декоративністю, складною орнаментикою,

виразною стилізацією персонажів та особливою увагою до атмосфери казкового світу. Саме в цей період закладаються основи візуальної атмосфери, яка пізніше стане характерною для жанру фентезі.

Поступово ці принципи переходять у новий етап розвитку жанру — епічне фентезі. Якщо раннє фентезі тяжіло до казковості та символізму, то епічне фентезі розширює масштаб до великих світів, масштабних конфліктів і складної міфології. Тут особливого значення набуває візуальний дизайн: карти світу, герби, архітектура, костюми, зброя та пейзажі стають важливою частиною сприйняття тексту й допомагають створити цілісне уявлення про вигаданий світ [16].

Найбільш вагомий розвиток епічного фентезі пов'язують з творчістю Дж. Р. Р. Толкіна, роман «Володар пернів: Братство перня» не лише зробив жанр масовим, а й сформував його візуальні канони. Толкін сам створював карти Середзем'я, ескізи архітектури, символіку, написи ельфійськими мовами та декоративні елементи для своїх книг. Такий підхід став прикладом того, як текст і візуальний дизайн можуть існувати як єдина художня система.

Саме з Толкіна починається новий етап розвитку фентезі-ілюстрації: художники вже не просто супроводжують текст зображеннями, а створюють повноцінну візуальну концепцію світу.

У другій половині XX століття розвиток поліграфії, кольорового друку та масового книговидання значно розширив можливості оформлення фентезійних книг. З'явилися яскраві обкладинки, детальні ілюстрації, серійне оформлення видань, що стало важливим маркетинговим інструментом.

Сьогодні, у XXI столітті, цифрові технології докорінно змінили підхід до візуалізації фентезі. Використання графічних планшетів, цифрового живопису, 3D-моделювання дозволяє художникам створювати неймовірно реалістичні, масштабні та атмосферні образи. Проте, попри технологічний прогрес, у жанрі й надалі зберігається живий інтерес до традиційної ручної графіки, акварелі та класичних технік, що підкреслює глибоку спадкоємність художніх традицій минулого [32].

Таким чином, сучасний візуальний дизайн фентезі-літератури поєднує історичну спадщину з новітніми технологіями. Його головне завдання полягає не лише в естетичному оформленні книги, а й у створенні повноцінного художнього середовища, яке допомагає читачеві глибше зануритися у вигаданий світ твору. Саме тому розвиток фентезійної ілюстрації є важливою складовою сучасного графічного дизайну та книжкового мистецтва.

## **1.2 Культурно-мистецькі витоки символічних образів Толкіна у дизайні книги**

З огляду на сучасні культурні тенденції посилюється інтерес до фентезі як жанру, що має значний культурний та творчий потенціал. Підвищення уваги обумовлене безперервною творчою діяльністю авторів від початку ХХ століття і до сьогодні. Особливим прикладом став внесок Дж. Толкіна, який ще в 50-х роках минулого століття представив світові трилогію «Володар пернів». У цій роботі він створив складну міфологічну систему, що гармонійно поєднує стародавні мотиви з глибоким осмисленням сучасних для його часу проблем і тем, що робить твір актуальним і сьогодні. Трилогія не лише визначила подальший розвиток жанру фентезі, але й слугує потужним культурним феноменом із багатовимірними літературними, філософськими і художніми аспектами.

Роман Дж. Р. Р. Толкіна «Володар пернів: Братство перня» є одним із найвизначніших творів фентезійного жанру, в якому описується уявний світ Середзем'я з численними народами, культурами та міфологією. Ця книга не лише розповідає про героїчну подорож, а й закладає основу для багатьох подальших творів у жанрі фентезі, задаючи тон оповіді, глибинність образів і символіку, що підтримує єдність світу [37].

Щоб краще зрозуміти символічну систему роману, варто звернути увагу на самого автора та джерела його натхнення. Саме особистий досвід, світогляд і культурні зацікавлення Джона Рональда Руела Толкіна допомогли сформувати унікальний художній світ «Володаря пернів». Толкін був професором

Оксфордського університету, де викладав англосаксонську та англійську мови. Він дуже любив мови, історію слів і стародавні тексти, тому саме це стало основою для створення його власного фантастичного світу. Завдяки своїм знанням він не просто писав історії, а створював цілі культури, народи та навіть окремі мови для своїх героїв. Він був дуже побожною людиною і залишався вірним католиком упродовж усього життя. Його віра сильно вплинула на світогляд і творчість. Хоча у його книгах немає прямого опису релігії чи церковних обрядів, християнські ідеї добре відчуються через сюжет, вчинки героїв, боротьбу добра і зла, жертвність, прощення та надію. Разом із Клайвом Стейплзом Льюїсом вони були учасниками неформального літературного гуртка «Інклінги». Це була спільнота письменників і літературних ентузіастів, які цінували силу художнього слова, важливість міфу та значення глибокого сюжету в літературі. У межах цього гуртка вони обговорювали свої твори, підтримували одне одного та заохочували написання фентезі. І Толкін, і Льюїс згодом наповнили свої книги глибокими християнськими мотивами [38].

Великий вплив на творчість Толкіна мала також міфологія, особливо давньоскандинавська та кельтська. Він захоплювався старими легендами, героями, символами та архетипами, які згодом використав у власних творах. Саме тому його книги мають відчуття справжнього давнього епосу, де кожен образ має глибокий зміст. Важливо розуміти, що любов до мови, міфологія, дружба з Льюїсом, глибока віра, родина та навіть досвід війни разом сформували творчість Толкіна. Без цих складових неможливо повністю зрозуміти силу та глибину його романів, які й сьогодні залишаються важливими для читачів у всьому світі. Толкін часто використовував символи та архетипи як художній спосіб передати духовні, моральні та філософські ідеї [30]. У його творах релігійні мотиви не подаються відкрито чи прямо, а природно вплітаються в сюжет, характери персонажів і саму структуру оповіді. Сам Толкін зазначав: «“Володар перснів”, звичайно, є твором, що має глибоко релігійний і католицький характер — спочатку несвідомо, а вже під час переробки — свідомо. Саме тому я не вводив або вилучив практично всі

можливі згадки про “релігію”, культу чи обряди у вигаданому світі. Адже релігійний елемент органічно вплітається в сюжет і символіку».

Ще одним важливим джерелом формування художнього стилю Толкіна стали культурно-мистецькі традиції, зокрема ідеї Вільяма Морріса. Джон Рональд Руел Толкін надихався творчістю В. Морріса, ключової постаті руху «Arts and Crafts» («Мистецтв та ремесел»), який акцентував увагу на відродженні середньовічних ремесел, використанні архаїчних форм і орнаментів у мистецтві та літературі. Морріс наполягав на поєднанні естетики з функціональністю, вважав, що художні твори мають викликати не лише естетичне задоволення, а й певні емоції, а їхнє оформлення має бути орнаментованим та багат шаровим [23]. Ці ідеї надихнули Толкіна на використання середньовічних сюжетів, архаїчної мови, складних описів і символіки у своїй творчості.

Також важливим було вплив символістської поезії В. Б. Єйтса, яка додавала творчості Толкіна містичні та символічні аспекти [14]. Значно вплинув на Дж. Р. Р. Толкіна Ерік Рюкер Еддісон. По-перше, роман Еддісона «Змій-уроборос» є одним із перших зразків епічного фентезі, з яким пізніше працював Толкін. По-друге, стиль Еддісона із використанням архаїчних мовних форм і складної міфологічної системи вплинув на формування мовної та сюжетної структури у творах Толкіна, особливо у «Сильмариліоні» і «Володарі перснів». Таким чином, творчість Еддісона стала важливою підґрунтям для розвитку жанрового фентезі і вплинула на стиль і концепції Толкіна.

Нещодавнє дослідження, книга Голлі Ордвей «Tolkien's Modern Reading» пропонує погляд, який переосмислює впливи на Толкіна, акцентуючи, що його творчість не є лише пережитком середньовічного стилю, а інтегрує численні ідеї та літературні реалії модерної доби, починаючи з середини XIX століття. Ордвей доводить, що Толкін активно читав та сприймав сучасну літературу і культуру, і саме ця складна взаємодія формувала багатогранність його світу, поєднуючи традиційні та модерні естетичні канони [1].

Щодо художньої естетики Середзем'я, варто розглянути, чи саме Толкін створив усталену візуальну концепцію уявного світу, чи сучасні уявлення базуються радше на подальших інтерпретаціях. У більшості сучасних фентезі книгах та екранізацій ельфи представлені як народ, що відзначається тонкою естетикою, їхня зброя має плавні, вигнуті лінії, що нагадують природні форми, як-от листя або гілки дерев, що підкреслюють їхню гармонію з природою і витонченість. Ці форми не просто естетичні, а також символізують легкість, швидкість і грацію ельфів, відображаючи їхню духовну красу та майстерність. Такі плавні вигини зброї контрастують із суворими та грубими формами гномів, які репрезентують їхню стійкість і ремісничу точність. Проте оригінальна літературна оповідь Толкіна дає лише натяки на ці характеристики, залишаючи значну свободу для художників інтерпретувати світ. Це підтверджують роботи таких ілюстраторів, як Алан Лі і Джон Хоу, які протягом десятиліть розвивали й деталізували візуальний образ Середзем'я задовго до появи відомої екранізацій Пітера Джексона [9]. Сам режисер свідомо обрав співпрацю з цими художниками, щоб створити знайому і водночас унікальну візуальність фільмів, що збігалася із попередніми уявленнями фанатів.

Разом ці впливи сформували неповторний художній і творчий стиль, який відображає багатогранність і глибину світу Середзем'я, створеного Толкінім [6].

### **1.3 Роль ілюстрації у формуванні візуального образу літературного твору**

Ілюстрація — це зображення, створене для пояснення, доповнення, візуалізації чи емоційного посилення тексту, яке допомагає читачеві глибше зрозуміти наратив, атмосферу чи ідеї. Залежно від змісту, техніки виконання та ролі у виданні, ілюстрації класифікують за кількома ключовими ознаками. За способом відображення дійсності їх поділяють на художньо-образні та науково-пізнавальні. У художній літературі графічний ряд є бажаним, проте не обов'язковим елементом. Натомість у наукових працях, підручниках чи технічних

інструкціях ілюстрація стає невід'ємною частиною змісту: карти, схеми технологічних процесів та креслення є обов'язковими, оскільки вони візуалізують складну інформацію та полегшують її засвоєння. За ступенем точності зображення варіюються від максимально деталізованих, як-от фотографія чи креслення, до мінімальних або умовних, до яких належать малюнки та схеми. За походженням ілюстрації можуть бути оригінальними, створеними спеціально для конкретного видання, або запозиченими з інших джерел, а окрему групу становлять документальні матеріали. Суттєву роль відіграє розміщення графічних елементів у книзі, адже саме воно визначає їхню роль і значення. Ілюстрація може прикрашати обкладинку чи палітурку або розміщуватися на фронтиспісі — лівій сторінці розвороту титулу, де зазвичай подають портрет автора чи ключовий символ твору. Особливу роль відіграють елементи внутрішнього оформлення: заставки на початку розділів готують читача до сприйняття тексту, вказуючи на місце дії чи кульмінаційний момент, тоді як кінцівки завершують оповідь. Ці елементи можуть бути сюжетними, декоративними або символічними, створюючи цілісний художній образ видання [26].

У формуванні візуального образу літературного твору ілюстрація створює перше емоційне враження від книги та допомагає читачеві глибше зануритися у художній світ твору. Вона є не просто доповненням до тексту, а повноцінним елементом книжкового дизайну, що поєднує інформаційну, естетичну та емоційно-психологічну функції [45]. Завдяки ілюстрації літературний твір набуває конкретного візуального образу, який сприяє кращому сприйняттю сюжету, атмосфери та авторського задуму [41, 36]. Однією з найважливіших функцій ілюстрації є інформаційна. Вона уточнює, пояснює або доповнює текстову інформацію, робить складні образи більш зрозумілими та доступними для сприйняття. Наприклад, у фентезі-літературі ілюстрація допомагає візуалізувати вигадані світи, міфічних істот, архітектуру чи символічні предмети, які складно уявити лише за текстовим описом. У наукових, історичних чи дитячих виданнях ця функція ще важливіша, оскільки зображення значно полегшують

розуміння матеріалу. Не менш важливою є емоційно-психологічна функція, де ілюстрація формує настрій твору, впливає на емоційний стан читача, підсилює драматизм, романтичність, тривожність або казковість тексту [26, 20]. За допомогою композиції, кольору, світла, деталей і художньої манери ілюстратор передає атмосферу книги ще до того, як читач почне знайомитися зі змістом. Отже, обкладинка часто є одним із ключових чинників, що впливають на вибір книги.

Всі хоча б раз у житті чули вислів: «Не суди книгу за обкладинкою». Звучить мудро, адже він закликає не робити поспішних висновків лише за зовнішнім виглядом. Але чи справді це правило працює, коли йдеться про саму книгу? Обкладинка книги є першим візуальним контактом читача з твором. Вона виконує не лише рекламну, а й художню функцію, оскільки формує перше враження про жанр, стиль і зміст книги. Обкладинка виконує одразу кілька важливих функцій. По-перше, вона інформує: передає жанр, настрій і приблизний зміст книги. По-друге, вона створює емоційний контакт із читачем через колір, ілюстрацію, композицію. По-третє, вона формує впізнаваність як самого твору, так і автора чи видавництва. У сучасному книжковому ринку, де конкуренція між виданнями дуже висока, дизайн обкладинки має вирішальне значення [19]. Дослідження показують, що значна частина читачів звертає увагу насамперед саме на оформлення книги, а вже потім на автора чи анотацію. Таким чином, візуальний образ книги безпосередньо впливає на її комерційний успіх.

Особливу роль у формуванні візуального образу відіграє колір. Психологія кольору є важливим інструментом у дизайні книги, адже різні кольори викликають різні емоції та асоціації. Темні кольори, такі як чорний, темно-синій або фіолетовий, часто використовуються в трилерах, містичних і драматичних творах, оскільки створюють відчуття напруги, таємничості та небезпеки. Натомість світлі пастельні кольори характерні для романтичної літератури, дитячих книжок або ліричних творів, де важливо передати ніжність, тепло та емоційну легкість [35]. У фентезі-літературі колір і символічна ілюстрація мають

особливе значення. Вони допомагають створити відчуття іншого світу, магії, давніх легенд і міфологічного простору. Саме тут активно використовуються образи дерев, замків, мечів, карт, драконів, корон, стародавніх символів та орнаментів. Такі візуальні елементи не лише прикрашають книгу, а й формують її символічну систему, що стає частиною художнього сприйняття твору.

Не менш важливою складовою є типографіка. Шрифт у книжковому дизайні несе не лише інформаційне, а й естетичне навантаження [25]. Назва книги, ім'я автора, оформлення розділів повинні відповідати стилю твору та гармонійно поєднуватися з ілюстрацією. Наприклад, класичні шрифти підходять для історичних романів, декоративні — для фентезі, а мінімалістичні — для сучасної прози. Вдала типографіка підсилює цілісність композиції та робить книгу впізнаваною [28].

Внутрішні ілюстрації також мають важливу роль у формуванні художнього образу твору. Вони можуть бути сюжетними, коли зображують конкретні сцени; портретними — коли передають образ персонажа; декоративними — для оформлення сторінок; або символічними — коли через умовні знаки передають головну ідею твору [24]. Такі зображення створюють візуальний ритм книги, допомагають структурувати текст і підтримують інтерес читача. Особливо важливою ілюстрація є у дитячій літературі. Для дітей зображення часто є основним способом сприйняття інформації. Ілюстрація допомагає зрозуміти сюжет, формує емоційне ставлення до персонажів, розвиває уяву та художній смак [33]. Саме завдяки вдалому візуальному оформленню дитяча книга стає привабливою, доступною та цікавою для читання.

У сучасному дизайні книги ілюстрація перестала бути лише допоміжним елементом. Вона стала важливою частиною маркетингової стратегії, художньої концепції та візуальної ідентичності видання. Ілюстрація формує «візуальну пам'ять» книги — той образ, який залишається у свідомості читача навіть після прочитання. Часто саме обкладинка або певний художній образ стають символом цілого твору.

У контексті фентезійної літератури ілюстрація виконує роль «візуального мосту» між абстрактним текстом та уявою читача. Оскільки цей жанр будується на створенні вторинних світів, що існують за межами нашого повсякденного досвіду, графічне втілення стає інструментом верифікації вигадки [15]. Художник-ілюстратор виступає в ролі першого провідника, який матеріалізує магичні артефакти, небачені ландшафти та анатомію фантастичних істот, надаючи їм переконливості та фізичної відчутності. Через візуальні образи формується специфічна атмосфера твору — від суворого реалізму епічного фентезі до химерної декоративності казки. Колірна палітра, гра світлотіні та стиль штриха диктують емоційний тон: похмурі, деталізовані гравюри можуть підкреслити епічність і драматизм, тоді як м'які акварельні малюнки налаштовують на ліричний або ностальгічний лад. Таким чином, перше візуальне враження від обкладинки чи ілюстрацій усередині твору стає орієнтиром для подальшого сприйняття книги. Крім того, ілюстрація часто стає фундаментом для колективного сприйняття твору. Візьмемо для прикладу таких митців, як Алан Лі та Джон Хоу, які працювали над візуальним оформленням «Володаря перснів» (див. рис. А.7, рис. А.8, Додатку А). Саме вони сформували уявлення про світ Середзем'я: їхні образи настільки закріпилися в культурі, що впливають на сприйняття твору навіть у тих, хто знайомий лише з ілюстраціями. У такий спосіб графіка не просто відтворює події, а стає активним інструментом формування художнього міфу твору, перетворюючи літературний опис на цілісний культурний код, який легко впізнається і транлюється крізь покоління.

Таким чином, ілюстрація є потужним засобом формування візуального образу літературного твору. Вона поєднує художню виразність, психологічний вплив, естетичну цінність і функціональність. Через ілюстрацію книга набуває індивідуальності, стає впізнаваною та емоційно близькою читачеві. З огляду на це в сучасному книжковому дизайні роль ілюстрації є не другорядною, а визначальною, адже вона формує цілісне сприйняття твору як художнього та культурного явища.

#### **1.4 Аналіз ілюстративних інтерпретацій «Володаря Перснів» у ключових виданнях**

Роман «Володар перснів: Братство персня» Дж. Р. Р. Толкіна є фундаментальним твором світової літератури в жанрі фентезі. Завдяки значній популярності книга багаторазово перевидавалася у різних країнах світу, що сприяло появі великої кількості варіантів художнього оформлення. Обкладинки та ілюстрації різних епох відрізняються за стилістикою, композиційними прийомами та колористикою. Аналіз цих видань дозволяє простежити еволюцію книжкового дизайну та виявити чинники, що сформували сучасний візуальний канон твору [31, 44].

Об'єктом дослідження стали ключові видання роману, задокументовані в архівах книжкового дизайну та відкритих джерелах. У роботі застосовано методи візуально-стилістичного аналізу, порівняння та узагальнення художніх рішень обкладинок та ілюстрацій [12]. Особлива увага приділялася композиції обкладинок, еволюції художньої техніки, палітрі кольорів та авторському впливу ілюстраторів на сприйняття тексту.

Проведений аналіз показує, що ранні видання роману (до 1990-х років) не мали єдиного усталеного візуального стилю [29]. Ілюстратори пропонували авторські, подекуди експериментальні бачення світу Толкіна. У цей період оформлення схилилося до декоративності та казкової графіки, яскравим прикладом є ілюстрації 1965 року нідерландського художника Кор Блока (див. рис. А.9, Додатку А), чий мінімалістичний стиль відображав середньовічну естетику [3]. Водночас американське видання Ballantine 1965 року з обкладинкою Барбари Ремінгтон запропонувало сюрреалістичну панорамну композицію (див. рис. А.10, Додатку А), яка, попри критику самого Толкіна стала популярною серед шанувальників [2]. Разом з тим Ballantine вирішило використати ілюстрації

самого Толкіна для обкладинки, представленої в наступних виданнях (див. рис. А.11, Додатку А) [5].

Окремі видавництва того часу демонстрували ще більш неординарні рішення: наприклад, польські обкладинки 1981 року, намальовані Єжи Чернявським (див. рис. А.12, Додатку А), містили експресивні зображення, які створювали атмосферу загадковості та принципово відрізнялися від традиційних фентезійних зразків [8].

Важливий етап візуалізації твору стався у 1991 році з виходом ювілейного видання HarperCollins, проілюстрованого Аланом Лі (див. рис. А.13, Додатку А). Його акварельна техніка, що базувалася на стриманій природній палітрі та високому рівні архітектурної деталізації, змінила вектор сприйняття світу Толкіна з декоративно-казкового на епічно-реалістичний [9]. Ця естетика була остаточно закріплена екранізацією Пітера Джексона, де Алан Лі виступив концепт-художником, фактично перенісши своє книжкове бачення на великий екран. Як наслідок, у сучасному книжковому дизайні сформувалася стійка «візуальна пам'ять», де образи персонажів та ландшафтів орієнтуються на встановлений канон.

Візуальна пам'ять тепер працює як зворотний зв'язок: нові видання книг часто використовують шрифти, колористику та композиційні прийоми, що відсилають до фільмів, навіть якщо вони не використовують прямі кадри з кіно. Це створює ефект «історичної достовірності» вигаданого світу, глядач і читач сприймають архітектуру чи костюми Середзем'я не як плід художньої фантазії, а як реальні артефакти певної минулої епохи. Таким чином, візуальний образ твору перетворився на самодостатню мову символів, де форма та колір важать стільки ж, скільки й текст, зберігаючи єдину лінію художнього оформлення протягом усієї історії існування твору. Аналіз різних видань роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар пернів: Братство персня» дозволив простежити еволюцію художнього оформлення книги та визначити основні тенденції формування її візуального образу.

Аналіз різних видань роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів: Братство персня» дозволив простежити еволюцію художнього оформлення книги та визначити основні тенденції формування її візуального образу. Ранні обкладинки характеризувалися стилістичною різноманітністю, яскравою кольоровою гамою та індивідуальними інтерпретаціями ілюстраторів. Поступово під впливом ілюстрацій Алана Лі та екранізації режисера Пітера Джексона сформувався більш усталений візуальний образ світу Середзем'я. У результаті цього процесу сформувалася так звана візуальна пам'ять твору — стійке уявлення про вигляд світу роману, яке підтримується як книжковими ілюстраціями, так і кінематографічними образами. Сучасні видання часто орієнтуються на цей сформований канон, використовуючи подібні композиційні рішення, кольорову палітру та символічні елементи (див. рис. А.14, Додатку А). Таким чином, художнє оформлення роману поступово трансформувалося від різноманітних авторських інтерпретацій до формування єдиної візуальної традиції, що забезпечує впізнаваність та цілісність художнього образу Середзем'я.

### **Висновки до розділу I**

У першому розділі було досліджено теоретико-мистецькі аспекти книжкової графіки та ілюстрування творів жанру фентезі, а також проаналізовано особливості формування візуального образу літературного твору на прикладі роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів: Братство персня». Проведене дослідження дозволило простежити історичний розвиток фентезі-літератури та визначити основні етапи становлення її візуальної мови.

У процесі аналізу встановлено, що витoki жанру фентезі беруть початок у міфології, фольклорі, середньовічних легендах та епічних текстах, які сформували основні образи й архетипи майбутнього жанру. Разом із розвитком книжкової культури поступово формувалася і система візуального супроводу літератури — від середньовічних мініатюр та ілюмінованих манускриптів до професійної книжкової графіки XIX–XX століть. Особливе значення у формуванні естетики

фентезі мали творчість Гюстава Доре, Вільяма Морріса, Артура Рекхема, Едмунда Дюлака, Йона Бауера та інших митців, які заклали основи сучасної візуальної атмосфери жанру.

Важливим етапом розвитку фентезі стало формування епічного фентезі, у якому візуальний дизайн набув особливого значення. Було з'ясовано, що творчість Дж. Р. Р. Толкіна стала визначальною для становлення сучасного уявлення про фентезійний світ, адже автор створив не лише літературний текст, а й цілісну художню систему зі своєю символікою, картографією, мовами та декоративними елементами. На формування символічних образів Толкіна значний вплив мали міфологія, християнська традиція, середньовічна культура, ідеї руху «Arts and Crafts», а також творчість Вільяма Морріса, В. Б. Єйтса та Е. Р. Еддісона. Саме поєднання цих чинників сформувало глибоку художню та символічну структуру світу Середзем'я.

У ході дослідження також визначено, що ілюстрація є не лише декоративним доповненням до тексту, а важливим інструментом формування візуального образу літературного твору. Вона виконує інформаційну, емоційно-психологічну, естетичну та маркетингову функції, допомагає читачеві глибше сприймати атмосферу твору та формує його візуальну пам'ять. Особливу роль у книжковому дизайні відіграють колір, композиція, типографіка та символічні елементи, які створюють цілісне художнє середовище видання.

Аналіз ілюстративних інтерпретацій роману «Володар перснів: Братство персня» показав, що художнє оформлення твору змінювалося відповідно до розвитку книжкової графіки та культурних тенденцій різних періодів. Ранні видання характеризувалися різноманітністю авторських стилів і декоративністю, тоді як роботи Алана Лі, Джона Хоу та подальша екранізація Пітера Джексона сформували усталений візуальний канон Середзем'я. У результаті виникла так звана «візуальна пам'ять» твору — стійка система образів, яка визначає сучасне сприйняття світу Толкіна.

Отже, проведене дослідження підтверджує, що книжкова ілюстрація у жанрі фентезі є важливою складовою художньої концепції видання. Вона не лише доповнює текст, а й формує цілісний образ вигаданого світу, впливає на емоційне сприйняття твору та забезпечує його культурну впізнаваність. Саме тому візуальний дизайн фентезі-літератури сьогодні виступає важливим напрямом сучасного графічного дизайну та книжкового мистецтва.

## РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ КНИГИ ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ: БРАТСТВО ПЕРСНЯ»

### 2.1 Визначення цільової аудиторії видання: аналіз та стратегія

Визначення цільової аудиторії є фундаментальним етапом у процесі проєктування книжкового видання, адже саме від розуміння читача залежить ефективність усіх подальших дизайнерських рішень — від концепції обкладинки до типографіки та ілюстративного ряду. У сучасному культурному та ринковому контексті книга вже не сприймається виключно як носій тексту: вона функціонує як візуальний, матеріальний і комунікаційний об'єкт, який конкурує за увагу читача з цифровими медіа. Тому аналіз цільової аудиторії дозволяє не лише підвищити комерційну привабливість видання, а й забезпечити його культурну релевантність.

Перш за все, слід враховувати історичну еволюцію читацької аудиторії Толкіна. Його ранній твір «Гобіт, або Туди і звідти» був написаний як казкова історія для дітей, що визначило його легший стиль і більш спрощену структуру оповіді. Натомість «Володар перснів» орієнтований на старшу аудиторію та вирізняється складною композицією, багаторівневою міфологією, глибокою символікою та філософським підтекстом. Це зумовлює зміщення цільової аудиторії в бік підлітків старшого віку, молоді та дорослих читачів (приблизно 14–45 років), які здатні до глибшого аналізу та емоційного співпереживання. Однак віковий критерій є лише базовим і не може повністю описати специфіку аудиторії. Значно важливішими є психографічні характеристики, які визначають мотивацію читання та сприйняття книги.

У випадку проєктування книги за романом Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів: Братство перснів», питання визначення аудиторії набуває особливої багатогранності. Твір функціонує одночасно як класичний літературний текст, глобальний культурний символ та центральний елемент масштабної медіафраншизи, що унеможливорює розгляд аудиторії як однорідної групи. На

основі аналізу культурного впливу та споживчих практик, можна виділити наступні ключові сегменти:

1. Колекціонери та «толкіністи» : Цей сегмент є ідеологічним ядром аудиторії та вирізняється найвищим рівнем залученості. Для «толкіністів» книга — це не просто текст, а колекційний артефакт і засіб ідентифікації всередині спільноти. Глибоке знання всесвіту Середзем'я зумовлює жорсткі вимоги до канонічності: будь-яка невідповідність описам автора сприймається як професійна помилка дизайнера [4]. Особливого значення набуває автентичність візуальної мови — від специфічної типографіки, що імітує ельфійську каліграфію, до деталізованих карт Середзем'я. Попри те, що цей сегмент менший за масовий ринок, саме він формує репутацію видання та забезпечує попит на ексклюзивні версії.

2. Покоління франшизи (глядачі кінотрилогії): цей сегмент об'єднує аудиторію, чий візуальний досвід обумовлений кіноадаптаціями Пітера Джексона [4]. Для таких читачів образи персонажів, архітектура чи пейзажі існують крізь призму конкретної екранної естетики, що створює запит на високу «кінематографічність» ілюстрацій та емоційну насиченість дизайну. Робота з цією групою вимагає від дизайнера балансу: необхідно або дотримуватися єдиного стилю, зберігаючи впізнаваний «дух» Середзем'я, або пропонувати радикально свіжий авторський погляд, який зможе витримати конкуренцію з усталеними кінообразами. Головним критерієм успіху тут є здатність дизайну викликати той самий рівень епічного занурення, до якого звик глядач, трансформуючи динаміку фільму в статичну, але виразну мову книжкової графіки.

3. Естети та читачі преміум-сегмента: для цієї категорії читачів книга сприймається передусім як цілісний мистецький об'єкт і водночас елемент престижного споживання. Їх цікавить не лише зміст твору, а й естетичне та інтелектуальне задоволення від самого видання як матеріальної форми. Іншими словами, важливим стає не тільки те, що написано, а й те, як це оформлено. У центрі їхньої уваги перебуває загальна культура книжкового дизайну: гармонійна

побудова сторінки, якісно підібрані шрифти, професійно виконані ілюстрації, а також матеріали, з яких виготовлена книга. Важливу роль відіграють тактильні характеристики: щільність паперу, фактура обкладинки, якість друку, що разом формують відчуття цілісності та «цінності» видання.

З огляду на це, стратегія визначення цільової аудиторії повинна базуватися на комплексному підході, що поєднує кілька рівнів аналізу. Вона включає демографічний аналіз (вік, рівень доходу), психографічні характеристики (інтереси, цінності, мотивація), а також поведінкові фактори (звички читання, канали отримання інформації, активність у соціальних мережах). Такий підхід дозволяє не лише сформулювати цілісне уявлення про аудиторію, а й точніше визначити її очікування щодо візуального оформлення. У контексті проектування ілюстрованого видання це означає необхідність створення дизайну, який одночасно враховує канонічність твору, відповідає сучасним естетичним тенденціям і здатний ефективно конкурувати в умовах перенасиченого візуального середовища. Саме узгодження цих факторів забезпечує не лише комерційну привабливість книги, а й її культурну значущість, формуючи цілісний і впізнаваний художній образ видання.

Таким чином, ефективна стратегія дизайну повинна поєднувати канонічність і новизну, естетичну виразність і функціональність, традиційні підходи та сучасні візуальні тенденції. Лише за умови глибокого розуміння цільової аудиторії можливе створення видання, яке буде не лише комерційно успішним, а й культурно значущим, здатним зайняти своє місце у сучасному книжковому просторі.

## **2.2 Аналіз ідейної концепції роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володаря пернів: Братство перня». Розробка дизайн-концепції**

Роман Джона Рональда Руела Толкіна «Володар пернів: Братство перня» є одним із найвпливовіших творів світової фентезі-літератури та важливим культурним явищем ХХ століття. Твір сформував сучасне уявлення про жанр епічного фентезі, вплинув на літературу, кінематограф, ігрову індустрію та

візуальну культуру загалом. Особливістю роману є поєднання міфологічної основи, філософського підтексту, глибокої символіки та масштабного художнього світу [27]. Саме тому під час розробки дизайн-концепції видання важливо було не лише візуально оформити текст, а й передати його ідейну та емоційну сутність.

Однією з центральних тем роману є боротьба добра і зла [39]. Проте Толкін подає це протистояння не як простий конфлікт світлих і темних сил, а як складний моральний вибір, що постає перед кожним персонажем. Влада Персня символізує спокусу, жадобу сили та внутрішню слабкість людини, тоді як головні герої уособлюють вірність, жертвність, мужність і здатність чинити опір темряві [18]. Важливим мотивом твору є також дружба та взаємопідтримка, адже саме єдність Братства дозволяє героям долати труднощі та продовжувати шлях.

Окреме значення у романі має мотив подорожі. У «Братстві персня» дорога виступає не лише фізичним переміщенням простором Середзем'я, а й символом внутрішніх змін персонажів. Подорож героїв супроводжується поступовою втратою відчуття безпеки, зіткненням із небезпекою та переходом від затишного світу Ширу до темної та небезпечної реальності. Саме ця трансформація створює емоційну динаміку твору та формує його атмосферу.

Особливістю першої частини трилогії є поєднання відчуття пригоди з поступовим наростанням тривоги. На відміну від наступних частин, де значно посилюється драматизм і відчуття небезпеки, «Братство персня» ще зберігає відносно світлу атмосферу. У романі важливе місце займають описи природи, архітектури, стародавніх міст і культур, завдяки яким Толкін формує образ Середзем'я як живого, багатогранного та естетично привабливого світу. Це стало основою авторської дизайн-концепції: навіть у сценах небезпеки в ілюстраціях зберігається присутність світла, теплих акцентів і відчуття надії. Таке художнє рішення дозволяє підкреслити протиставлення добра і темряви та підтримати загальну атмосферу першої частини твору.

Атмосфера Середзем'я відіграє важливу роль у сприйнятті роману. Толкін створює світ, який поєднує риси середньовічної міфології, скандинавських

легенд, героїчного епосу та природної романтики. Простір у романі є не просто фоном подій, а окремим художнім образом, що формує емоційний стан читача. Ліси, гори, стародавні руїни, фортеці та дороги допомагають передати масштабність світу та відчуття давньої історії. Саме тому під час аналізу твору важливим стало усвідомлення того, що візуальна концепція повинна акцентувати увагу не лише на персонажах, а й на самому середовищі Середзем'я. Ще однією важливою особливістю роману є його символічність. Світло і темрява виступають не лише візуальними образами, а й символами морального вибору, надії та духовного протистояння. Світло в романі часто асоціюється із захистом, домом, дружбою та магією, тоді як темрява символізує страх, небезпеку та руйнівну силу Мордору. Виходячи з цього, ця символіка стала важливою складовою авторської дизайн-концепції.

На основі проведеного аналізу було сформовано основну ідею дизайн-концепції видання — передати Середзем'я як величний, атмосферний і водночас емоційно-теплий світ, у якому навіть серед небезпеки залишається місце для світла та надії. Концепція не орієнтується на створення похмурого чи надмірно драматичного образу твору, а навпаки прагне показати красу світу Толкіна, його масштабність і магічність. Важливим завданням стало створення візуального образу, який викликав би у читача бажання зануритися у цей світ та стати частиною подорожі.

Дизайн-концепція також враховує поступовий розвиток емоційної атмосфери всієї трилогії. Оскільки «Братство персня» є початком великого шляху, у концепції переважають мотиви пригоди, відкриття нового світу та надії. Водночас у загальному настрої вже присутні передчуття майбутньої небезпеки та наближення темряви. Такий підхід дозволяє створити візуально цілісне оформлення, яке відповідає емоційному розвитку сюжету. Під час розробки дизайн-концепції важливим було також збереження зв'язку з канонічною візуальною традицією твору. Світ «Володаря пернів» уже має сформовану візуальну пам'ять, пов'язану з ілюстраціями Алана Лі, та кіноадаптацією Пітера

Джексона. З огляду на це концепція передбачає збереження впізнаваних символів і атмосфери Середзем'я, проте без прямого копіювання вже існуючих образів. Основною метою стало створення авторської інтерпретації, яка поєднує канонічність із сучасним художнім баченням.

Таким чином, аналіз ідейної концепції роману дозволив сформувати цілісну дизайн-концепцію видання, засновану на поєднанні епічності, атмосферності та емоційної теплоти. Основна увага приділяється не лише боротьбі добра і зла, а й красі світу Толкіна, мотиву подорожі, символіці світла та відчуттю надії, що супроводжує героїв протягом усього їхнього шляху.

### **2.3 Розробка ілюстративного та графічного вирішення видання**

Ілюстративне та графічне вирішення видання ґрунтується на прагненні передати атмосферу Середзем'я як живого, емоційно насиченого та візуально привабливого світу. Основною метою стало створення ілюстрацій, які не лише супроводжують текст, а й формують у читача відчуття присутності всередині історії, дозволяючи глибше зануритися у простір роману. Саме тому візуальна концепція орієнтована не на похмурість чи надмірну драматизацію, а на передачу краси, масштабності та чарівності світу, створеного Дж. Р. Р. Толкіном.

Колористичне вирішення побудоване переважно на теплій гамі коричневих, помаранчевих, золотистих і природних відтінків. Така палітра допомагає створити атмосферу затишку, пригоди та романтизованого сприйняття Середзем'я [11]. Теплі кольори асоціюються з вогнем, світлом, деревиною, природою та стародавніми легендами, що підсилює загальний емоційний характер видання. У сценах, де в сюжеті з'являється небезпека, тривога або психологічна напруга, кольорова гама поступово темніє, стає більш стриманою та контрастною. Проте навіть у таких ілюстраціях не використовується надмірно моторошна або агресивна візуальна мова. Таким чином, важливим елементом концепції є присутність світла навіть у темряві — світла від вогню, ліхтарів, магії чи природного сяйва.

Концепція оформлення також враховує емоційний розвиток усієї трилогії. Оскільки «Братство персня» є першою частиною історії, у дизайні переважає відносно світла та тепла атмосфера. Водночас у композиціях уже присутні натяки на майбутню небезпеку та наближення темряви. Передбачається, що у наступних частинах трилогії кольорова палітра могла б поступово ставати темнішою та драматичнішою, що символізувало б наближення героїв до Мордору — уособлення головного зла у світі роману. Важливим елементом графічного вирішення стали форзац і нахзац, у яких реалізовано ідею протиставлення добра і зла. Це передається через кольорові контрасти, композицію та пози персонажів, які ніби перебувають у стані конфлікту або протистояння. Таке рішення дозволяє ще до початку читання створити емоційне напруження та візуально окреслити головний ідейний конфлікт твору.

Під час розробки графічного оформлення особлива увага приділялася збереженню канонічних елементів світу Толкіна. У виданні використовуються характерні символи, мапи, орнаментальні мотиви, писемність та знаки, які є важливою складовою візуальної культури Середзем'я [17]. Це дозволяє підтримати впізнаваність твору та зберегти його автентичність для фанатської аудиторії. Окремим рішенням стало використання ілюстрації Толкіна «Ворота Морії», що підкреслює зв'язок проєкту з оригінальною художньою спадщиною автора.

Типографічне вирішення видання також підпорядковане загальній атмосфері книги. Для основного тексту обрано читабельний шрифт із класичними рисами, який забезпечує комфортне сприйняття великого обсягу тексту та підтримує стилістику епічного літературного твору. Водночас для заголовків, декоративних елементів та окремих акцентів використовуються більш стилізовані шрифтові рішення, натхненні середньовічною каліграфією. Це допомагає створити відчуття занурення у міфологічний світ роману та підсилює його автентичність.

Окрему увагу приділено розробці обкладинки та суперобкладинки. Основна палітурка задумана більш стриманою та лаконічною. Її оформлення базується на мінімалістичному підході із використанням декоративних елементів та можливого золотого тиснення, що підкреслює статусність і колекційну цінність видання. Такий підхід створює відчуття класичної, майже «артефактної» книги. Натомість суперобкладинка виконує роль більш емоційного та візуально насиченого елемента, вона містить повноцінну кольорову ілюстрацію, яка розкриває атмосферу твору та привертає увагу читача. Поєднання стриманої палітурки та деталізованої суперобкладинки дозволяє одночасно досягти естетичної вишуканості й маркетингової привабливості видання.

Таким чином, ілюстративне та графічне вирішення книги спрямоване на створення цілісного художнього образу, що поєднує канонічність, емоційну атмосферність і сучасні принципи книжкового дизайну. Усі елементи — від кольорової гами до типографіки та конструкції обкладинки — працюють на формування в читача відчуття занурення у світ Середзем'я та підкреслюють унікальність видання як мистецького об'єкта.

## **2.4 Розробка оригінал-макету**

Розробка оригінал-макету видання є важливим етапом у створенні цілісного книжкового проєкту, оскільки саме на цьому рівні відбувається поєднання художньої концепції, ілюстративного матеріалу та поліграфічних вимог у єдину композиційну систему. Головним завданням стало створення макету, який би не лише відповідав естетичній атмосфері роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів: Братство персня», а й забезпечував комфортне сприйняття великого обсягу тексту та візуального матеріалу.

Було обрано формат видання 220×290 мм та система полів сторінки (18;22;27;31 мм) з урахуванням сучасних поліграфічних стандартів. Такий формат дозволяє повноцінно розкрити ілюстративний матеріал, передати масштабність світу Середзем'я та водночас створити відчуття подарункового або колекційного

видання. Великий формат надає можливість використовувати як деталізовані односторінкові ілюстрації, так і повноцінні розвороти без втрати композиційної цілісності. Крім того, він дозволяє органічно інтегрувати декоративні елементи, карти та великі композиційні акценти у структуру книги. Під час проєктування макету було ретельно опрацьовано систему полів сторінки. Корінцеве поле становить 18 мм, верхнє — 22 мм, зовнішнє — 27 мм, а нижнє — 31 мм. Така система побудови забезпечує візуальний баланс сторінки та створює достатню кількість «повітря» навколо текстового блоку. Збільшене зовнішнє поле покращує зручність читання та візуально полегшує масив тексту, що особливо важливо для видань великого обсягу.

Через великий формат книги було прийнято рішення використовувати модульну систему верстки. Текст розміщується у дві колонки із середником 8 мм (див. рис. Б.10, Додатку Б). Таке композиційне рішення значно покращує читабельність, оскільки надто довгий рядок у широкому форматі ускладнює сприйняття тексту та швидко втомлює читача. Поділ на колонки дозволяє створити більш комфортний ритм читання, зберігаючи при цьому елегантність та класичність книжкової верстки. Крім функціонального значення, двоколонкова структура також асоціюється зі старовинними літописами та енциклопедичними виданнями, що додатково підсилює атмосферу епічного фентезійного світу.

Важливу роль у створенні загального візуального образу книги відіграє типографіка. Для основного тексту використано гарнітуру «Minion Pro», для заголовків, назв розділів, колонтитулів та декоративних елементів використано гарнітуру «Cormorant Garamond». Її витончені форми та характерні засічки створюють асоціацію зі стародавніми рукописами та середньовічною естетикою, що гармонійно поєднується з тематикою роману. Додатковим елементом типографічного оформлення стали буквиці, які розміщені на початку кожного розділу. Вони виконують не лише декоративну функцію, а й допомагають візуально структурувати текст та створюють відчуття класичного ілюстрованого видання (див. рис. Б.13, Додатку Б).

Особлива увага була приділена роботі з ілюстративним матеріалом та його інтеграції у структуру книги. У виданні присутні як односторінкові ілюстрації, так і розворотні (див. рис. Б.1-20, Додатку Б). Такий підхід дозволяє урізноманітнити ритм сприйняття книги та акцентувати увагу читача на ключових моментах сюжету. Великі розвороти використовуються для передачі масштабності світу Середзем'я, архітектури та пейзажів, тоді як односторінкові ілюстрації виконують роль емоційних або сюжетних акцентів. Важливу роль у формуванні цілісного візуального образу видання відіграє кольорове рішення. Основою палітри стали теплі коричневі, охристі, золотисті та помаранчеві відтінки, які допомагають передати атмосферу затишку, пригоди та живого світу Середзем'я. Така кольорова гама асоціюється із природністю, стародавністю та теплом, завдяки чому книга сприймається не лише як художній твір, а як своєрідний артефакт із власною історією. Теплі кольори також підсилюють емоційне сприйняття пейзажів, архітектури та природних мотивів, які займають важливе місце в ілюстративному рішенні.

Окремим композиційним рішенням стало оформлення сторінок: «Змісту», а також початкових розворотів «Книга I» та «Книга II» (див. рис. Б.7, рис. Б.8, рис. Б.15, Додатку Б). На цих сторінках ілюстрації займають приблизно третину розвороту, створюючи візуальний вступ до нової частини твору. Таке рішення дозволяє зробити структуру книги більш динамічною та емоційно насиченою. Крім того, після початку «Книги I» та «Книги II» розміщені розвороти з мапами Ширу та Середзем'я (див. рис. Б.9, рис. Б.16, Додатку Б). Їхнє використання виконує одразу декілька функцій: допомагає читачеві краще орієнтуватися у просторі твору, підсилює атмосферу подорожі та створює своєрідну паузу перед початком нового етапу сюжету. Таким чином, мапи стають не лише декоративним, а й композиційним та навігаційним елементом видання [42, 43].

Конструкція книги також підпорядкована ідеї створення колекційного та естетично цінного видання. Було обрано тверду палітурку, яка забезпечує довговічність книги та підкреслює її статусність. Основна обкладинка виконана у

більш стриманому стилі, вона містить невелике зображення та елементи золотого тиснення (див. рис. Б.2, Додатку Б). Таке рішення створює враження стародавнього артефакту та надає виданню вишуканості. Водночас суперобкладинка є більш емоційною та візуально насиченою, на ній розміщена повноцінна кольорова ілюстрація, яка розкриває атмосферу роману та привертає увагу читача (див. рис. Б.1, Додатку Б). Додатковим елементом оформлення стало використання лясе, що не лише підвищує функціональність книги, а й підсилює її преміальний характер.

Під час підготовки макету до друку було враховано основні поліграфічні вимоги. Усі зображення підготовлені у кольоровій моделі СМҮК з роздільною здатністю 300 dpi, що забезпечує якісний друк і точну передачу кольору. Також були враховані технічні параметри верстки, необхідні для професійного поліграфічного виробництва.

Таким чином, розробка оригінал-макету базується на поєднанні функціональності, естетики та атмосфери твору. Усі елементи: формат, типографіка, система верстки, ілюстрації та матеріальне оформлення працюють як єдина система, спрямована на створення цілісного художнього образу видання та максимального занурення читача у світ Середзем'я.

## **Висновки до розділу II**

У другому розділі було здійснено комплексну розробку дизайн-концепції книжкового видання за романом Дж. Р. Р. Толкіна «Володар пернів: Братство перня», що включає аналіз цільової аудиторії, ідейної основи твору, а також формування ілюстративного та макетного вирішення книги.

У межах аналізу цільової аудиторії було встановлено, що видання має багаторівневу структуру сприйняття та орієнтоване на різні групи читачів: від фанатської спільноти та колекціонерів до молодіжної аудиторії та поціновувачів естетично оформлених книжкових видань. Визначено, що сучасний читач очікує від книги не лише текстового змісту, а й візуальної та матеріальної цінності, що

робить дизайн ключовим фактором сприйняття видання. Поєднання канонічності твору та візуальної спадщини «Володаря пернів» дозволило реалізувати стратегію, де класичний образ Середзем'я гармонійно співіснує з авторською інтерпретацією та актуальним дизайном.

Аналіз ідейної концепції роману дав змогу визначити основні смислові опори майбутнього дизайну: протиставлення добра і зла, мотив подорожі, розвиток персонажів, символіку світла і темряви, а також атмосферність і багат шаровість світу Середзем'я. На основі цього була сформована дизайн-концепція, що спрямована на створення емоційно теплого, епічного та водночас гармонійного візуального образу, який передає як масштабність, так і поетичність твору.

У процесі розробки ілюстративного та графічного вирішення видання було визначено кольорову стратегію, типографічну систему та принципи побудови композиції. Важливим стало збереження канонічних елементів світу Толкіна при одночасному створенні нової авторської інтерпретації. Також було розроблено концепцію обкладинки та суперобкладинки, яка поєднує стриманість основного оформлення із виразною ілюстративністю додаткового шару.

Розробка оригінал-макету забезпечила цілісність усіх елементів видання. Обрані формат, модульна система верстки, двоколонкове розміщення тексту, типографічні рішення та система ілюстрацій сформували зручну та естетично збалансовану структуру книги. Додаткові елементи, такі як мапи, буквиці, декоративні акценти та матеріальне оформлення, підсилюють атмосферність видання та сприяють глибшому зануренню читача у світ твору.

Отже, у другому розділі було сформовано цілісний підхід до проєктування книжкового видання, де поєднуються аналіз аудиторії, глибоке розуміння ідейного змісту твору та практична реалізація дизайнерських рішень. Це дозволило створити концепцію, яка забезпечує баланс між художньою виразністю, функціональністю та культурною значущістю видання.

## ВИСНОВКИ

У ході виконання кваліфікаційної роботи було досліджено особливості художнього та графічного оформлення фентезі-літератури на прикладі роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар пернів: Братство перня» та розроблено авторську дизайн-концепцію ілюстрованого книжкового видання. Проведене дослідження дало змогу комплексно проаналізувати історичний розвиток візуальної мови жанру фентезі, визначити роль ілюстрації у формуванні художнього образу книги та створити цілісний оригінал-макет видання, орієнтований на сучасного читача.

У першому розділі було розглянуто теоретичні та мистецькі аспекти розвитку книжкової графіки у жанрі фентезі. Встановлено, що витoki фентезі-літератури походять із міфології, середньовічного епосу, легенд і фольклору, які сформували систему символів, архетипів та візуальних образів жанру. У процесі аналізу визначено, що розвиток книжкової ілюстрації тісно пов'язаний із розвитком друкарства, графічного мистецтва та змінами у візуальній культурі суспільства. Значний вплив на формування естетики фентезі мали митці ХІХ–ХХ століть, зокрема Гюстав Доре, Артур Рекхем, Едмунд Дюлак, Вільям Морріс та інші художники, творчість яких заклала основи сучасного художнього образу жанру.

Також було з'ясовано, що творчість Дж. Р. Р. Толкіна стала визначальною для становлення епічного фентезі як окремого культурного явища. Автор створив не лише літературний текст, а повноцінний художній світ із власною історією, мовами, символами, картографією та системою візуальних образів. Аналіз ілюстративних інтерпретацій роману показав, що у процесі розвитку книжкової графіки сформувався стійкий візуальний канон Середзем'я, який значною мірою базується на творчості Алана Лі та кіноадаптації Пітера Джексона. Саме це сформувало так звану «візуальну пам'ять» твору, яку необхідно враховувати під час створення нових художніх інтерпретацій.

У другому розділі було здійснено практичну розробку дизайну книги «Володар пернів: Братство перня». На основі аналізу цільової аудиторії

визначено, що сучасний читач фентезі сприймає книгу не лише як джерело тексту, а і як естетичний та матеріальний об'єкт. Саме тому при проектуванні видання особлива увага приділялася не лише функціональності, а й емоційній та візуальній привабливості книги. Було враховано інтереси різних сегментів аудиторії: фанатської спільноти, колекціонерів, молоді аудиторії та читачів, орієнтованих на якісні ілюстровані видання.

У процесі аналізу ідейної концепції роману визначено основні художні мотиви твору: боротьбу добра і зла, мотив подорожі, символіку світла і темряви, атмосферу Середзем'я та його емоційно-образну структуру. На основі цього сформовано авторську дизайн-концепцію, головною ідеєю якої стало прагнення передати Середзем'я як величний, атмосферний і водночас теплий та живий світ. Концепція базується на поєднанні епічності, пригодницького настрою та відчуття надії навіть у сценах небезпеки.

Було розроблено ілюстративне та графічне вирішення видання, побудоване на використанні теплої кольорової гами, пейзажних і архітектурних композицій, а також контрасту між світлом і темрявою. Важливим принципом стало збереження канонічних елементів світу Толкіна без прямого копіювання вже існуючих інтерпретацій. Особливу увагу приділено типографіці, системі верстки та матеріальному оформленню книги. У результаті було створено оригінал-макет великоформатного ілюстрованого видання з двоколонковою системою верстки, твердою палітуркою, суперобкладинкою, золотим тисненням та комплексною системою декоративних елементів.

Проведене дослідження підтвердило, що сучасний дизайн книжкового видання у жанрі фентезі виконує не лише естетичну, а й комунікаційну, емоційну та маркетингову функції. Візуальне оформлення значною мірою впливає на сприйняття книги, формування її образу та конкурентоспроможність у сучасному культурному просторі. Саме тому створення ілюстрованого видання «Володар пернів: Братство персня» потребувало комплексного підходу, який поєднує

знання з історії мистецтва, книжкової графіки, типографіки, композиції та сучасного графічного дизайну.

Таким чином, у процесі виконання кваліфікаційної роботи було досягнуто поставлену мету та виконано основні завдання дослідження, пов'язані з аналізом художніх особливостей фентезі-літератури та розробкою авторського дизайн-проєкту ілюстрованого видання роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар пернів: Братство персня».

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Annie Crawford. Review: Tolkien's Modern Reading: Book Reviews, Essays, The Imaginative Harvest of Holly Ordway, 2021.  
URL: <https://anunexpectedjournal.com/review-tolkiens-modern-reading/>
2. Brown A. How Tolkien and The Lord of the Rings Changed Publishing Forever [Електронний ресурс] // ReactorMag. – 2020.  
URL: <https://reactormag.com/how-tolkien-and-the-lord-of-the-rings-changed-publishing-forever/>
3. Interview with Cor Blok about the Tolkien Calendar 2011 [Електронний ресурс] // Tolkien Library.  
URL: <https://tolkienlibrary.com/press/937-interview-cor-blok-tolkien-calendar-2011.php>
4. Jennie S. Scheer Bearing the Ring: The Audience and Consumers of The Lord of the Rings. Joint Graduate Program in Communication & Culture York University-Ryerson University Toronto, Ontario, Canada  
URL: [https://rshare.library.torontomu.ca/articles/thesis/Bearing\\_the\\_ring\\_the\\_audience\\_and\\_consumers\\_of\\_The\\_Lord\\_of\\_the\\_Rings/14646258?file=28126341](https://rshare.library.torontomu.ca/articles/thesis/Bearing_the_ring_the_audience_and_consumers_of_The_Lord_of_the_Rings/14646258?file=28126341)
5. Pictures by J. R. R. Tolkien [Електронний ресурс] // Tolkien Gateway.  
URL: [https://tolkiengateway.net/wiki/Pictures\\_by\\_J.R.R.\\_Tolkien](https://tolkiengateway.net/wiki/Pictures_by_J.R.R._Tolkien)
6. romankorzhyk. Світ “Гобіта” Толкіна у світлинах: колоритні вінтажні ілюстрації. artefact.libroom, 2019.
7. Stableford B. M. Historical Dictionary of Fantasy Literature. Lanham, Md. : Scarecrow Press, 2005. 498 p.
8. Władca Pierścieni – Polish editions [Електронний ресурс] // Tolkien Translations.  
URL: <https://www.tolkientranslations.com/home/table-of-contents/władca-pierścieni-polish>
9. Алан Лі: Твори. WikiArt: Енциклопедія візуальних мистецтв.

URL: <https://www.wikiart.org/uk/alan-li>

10. Алтухова А. В., Сорока К. В. Історичні аспекти розвитку художнього оформлення книги та книжкової ілюстрації. Прага: InterCof, 2022. С.220-224
11. Бабій Н. П., Губаль Б. І. Композиція в дизайні. Особливості емотивного конструкту // Арт-платформа / Візуальні мистецькі практики. 2023.
12. Балабуха Н., Здор О., Радько К. Проекти з дизайну книги студентів Університету Грінченка у виставковому просторі Музею книги і друкарства України // Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів VI Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 25 квітня 2024 року. – У 3-х т. – Т. 1. – Київ : КНУТД, 2024. – С. 74-77.
13. Бехта І. А., Марчук О. В. Структурно-типологічна параметризація художнього текстового простору англomовного фентезі // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2021 № 47 том 1 С. 17-18
14. Блашків О. В. Символістські ознаки творчої спадщини В.Б.Єйтса: наукові записки. Серія : Літературознавство / за ред. проф. М. Ткачука. – Тернопіль: ТНПУ, 2007. – Вип. 22. – С. 224 – 232.
15. Бризгунова М.С. Стилiстичні особливості розробки книжкової ілюстрації у жанрі фентезі // Електронний архів КНУТД. 2024.
16. Василюк С. Жанри фентезі та їх основні характеристики // Аркуш  
URL: <https://arkush.net/book/23501/1>
17. Візуальний геній ілюстрацій Дж.Р.Р. Толкіна // Gallery21. 2025.  
URL: <https://gallery21.blog/2025/12/04/візуальний-геній-ілюстрацій-дж-р-р-то/>
18. Врядник А. Володарі перснів, руйнівники перснів. Образ та функції «кілля» у нордичній традиції // Пломінь. 2025.  
URL: <https://plomin.club/ring-power-tradition/>
19. Єжова О., Плешивцева М., Федорченко А. Дизайн книжкової обкладинки як відображення актуальних стильових тенденцій // Modern Scientific Research: Theoretical and Practical Aspects. 2025.

20. Жукова Н. А. Книжкова ілюстрація як візуальна інтерпретація тексту // Феномен культури постглобалізму. Частина 1. С. 70-75. 2021.
21. Зародження магії: як розвивався жанр фентезі. *YABOOKS*.  
URL:<https://yabooks.com.ua/zarodzhennia-mahii-yak-rozvyvavsia-zhanr-fentezi/>
22. Капралова А. Едмунд Дюлак. Золота доба книжкової ілюстрації // Пломінь. 2021.  
URL:<https://plomin.club/edmund-dulac/>
23. Книга: Графічний дизайн та основи поліграфічного виробництва: Вільям Морріс та рух мистецтв та ремесл: підручник / *BCCampus, Graphic Communications Open Textbook Collective. LibreTexts - Ukrayinska, 2022.*
24. Коваленко М.О. Ілюстрації як форма художнього вираження // Електронний архів КНУТД. 2023. С. 257-259.
25. Ковалишин Г. М. Вплив основних принципів типографіки на якість оформлення сучасних видань. 2002.
26. Ковальчук Г. І. Ілюстрація // Національна бібліотека України імені Ярослава Мудрого. 2014.  
URL:<https://ube.nlu.org.ua/article/Ілюстрація>
27. Коновалова О., Зайцева В., Головченко Д. Фентезі Дж. Р. Р. Толкіна як джерело розвитку візуального мистецтва // *МІСТ: Мистецтво, історія, сучасність, теорія*. 2023. Том 19. С. 31-36
28. Криштопайтіс В. В. Класична типографіка друкованих видань в умовах цифрового набору: функціональні та естетичні аспекти // Репозитарій Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв України. 2011.
29. Кузменко В. Д., Радько К. В. Ілюстративна концепція та художнє оформлення роману Дж. Р. Р. Толкіна “Володар пернів: Братство персня” у контексті сучасної книжкової естетики. – Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. – С. 166-169
30. Кузьменко Д. Ф. Християнський вимір творчості Дж.Р.Р. Толкіна: Огляд досліджень. // Релігійно-інформаційна служба України. 2010.

31. Мазніченко А. В., Радько К. В. Еволюція книжкової ілюстрації: від сакрального символізму до авторської мови у сучасному візуальному оформленні книги. – Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. – С. 121-124
32. Мельник О. Комп'ютерна графіка у сучасній книжковій ілюстрації: проблеми техніки та стилю /О. Мельник // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Сер. Мистецтвознавство. – 2015. – № 1 (Вип.33). – С. 157-161
33. Новік Г. В., Зємцова П. О. Сучасна ілюстрація. Теорія та практика дизайну : зб. наук. праць. Дизайн. №24. Київ: «А-ба-ба-га-ла-ма-га», 2021.С. 88–96.  
URL:<https://jrn1.nau.edu.ua/index.php/Design/article/view/16296/23569>
34. Посібник МОН Запорізький національний університет С. 89-90  
URL:[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjgkScx5iUAxUKKhAIHcQ9OtgQFnoECBsQAQ&url=https%3A%2F%2Fmoodle.znu.edu.ua%2Fmod%2Fresource%2Fview.php%3Fid%3D14084&usg=AOvVaw3MxMZylE\\_CHi8h6AAAWsD3&opi=89978449](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjgkScx5iUAxUKKhAIHcQ9OtgQFnoECBsQAQ&url=https%3A%2F%2Fmoodle.znu.edu.ua%2Fmod%2Fresource%2Fview.php%3Fid%3D14084&usg=AOvVaw3MxMZylE_CHi8h6AAAWsD3&opi=89978449)
35. Прищенко С. Візуальна мова кольору: авторська концепція комплексного дослідження. Мистецтвознавчі записки: зб. наук. праць. Вип. 37. С. 16-21. 2020.
36. Пушкар О. І., Андрющенко Т. Ю. Ілюстрування: навч. посіб. Харків. ХНЕУ ім. С. Кузнеця. 2015. 127 с.
37. Радько К. Методи побудови простору сучасної української книги у творчості Оксани Здор / К. Радько // Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 27 квітня 2023 року. – У 2-х т. – Т. 2. – Київ : КНУТД, 2023. – С. 108-111.
38. Ребро Д. Стаття: Біблійні наративи в книгах Джона Р.Р. Толкіна про Середзем'я  
URL:<https://c4u.org.ua/media/articles/1494>
39. Толкін, володар Середзем'я // Політономія. 2003.

URL:<https://politonomia.politosophia.org/page/tolkin-volodar-seredzemia-74.html>

40. Фентезійна література // Вікіпедія

URL:[https://uk.wikipedia.org/wiki/Фентезійна\\_література](https://uk.wikipedia.org/wiki/Фентезійна_література)

41. Черевкова К. Р. Концептуально-методологічні основи сучасної ілюстрації. 2023.

42. Балабуха Н. М., Здор О. Г., Радько К. В. The Ukrainian people's house on the allegorical map of Peremyshl. The town as a text // Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції. Київ : КНУТД, 2023. С. 46–49.

43. Балабуха Н., Радько К. Алгоритичні мапи як культурно-мистецький феномен доби бароко // Артпростір. 2024. № 1. С. 240–249.

44. Кузменко В. Д., Радько К. В. «Гене́за візуальної пам'яті: трансформація ілюстрацій роману «Володар перснів» Дж. Р. Р. Толкіна» Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. С. 135-137.

45. Карпов В., Сиротинська Н. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.

46. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проєктна робота студентів спеціалізації графічний дизайн університету Грінченка. АРТ-платФОРМА, 2024. 9 (1). с. 304-323.

47. Белікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проєкту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 4. С. 17–32.

48. Брильов С. В. Ігровий дизайн для графічних дизайнерів: структура, методика, компетенції. АРТ-платФОРМА. 2025. С. 268–281. DOI: [10.51209/platform.2.12.2025.268-281](https://doi.org/10.51209/platform.2.12.2025.268-281) \

49. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Трансформація образотворчого мистецтва та дизайну в умовах цифрової епохи (на прикладі

- Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless). Теорія та практика дизайну. 2026. № 2 (40). С. 327–333. DOI: 10.32782/2415-8151.2026.40.31
- 50.Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Академічна художня школа як основа формування візуальної культури та національної ідентичності: український досвід в образотворчому мистецтві та дизайні. Український мистецтвознавчий дискурс. 2026. № 3.
- 51.Брильов С. В., Кочубей М. С. Роль академічної школи в розвитку образотворчого мистецтва та дизайну в сучасних умовах. Актуальні питання гуманітарних наук. 2026. Вип. 97, т. 1. С. 106–111. DOI: 10.24919/2308-4863/97-1-15
- 52.Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. Арт-простір. 2024. Вип. 4. С. 228-231.
- 53.Єфімов Ю.В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. Київ : КСУБГ, 2024. 120 с.
- 54.Задніпрний Г. Т. Каліграфія—прекрасна гілка на дереві шрифтів. АРТ-ПРОСТІР, КУБГ, 2018. Вип. 3. с. 13-18.
- 55.Задніпрний Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. АРТ-ПРОСТІР, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.
- 56.Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 4. С. 82-90.
- 57.Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43-53.
- 58.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.
- 59.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.

60.Карпов, В. В., Марченко, А. А., & Мельник, М. Т. (2026). Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 173–179.

61.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.

62.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.

63.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.

64.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.

65.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.

66.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.

- 67.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.
- 68.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.
- 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.Karpov Viktor. Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. *Studiul Artelor Şi Culturologie: istorie, teorie, practică*. 2024, nr. 1 (46). P. 103-111.

## ДОДАТКИ

## ДОДАТОК А



Рис. А. 1 — Рукопис «Райський сад» (The Garden of Eden) з ілюстрованого трактату Vita Christi (близько 1490 року)



Рис. А. 2 — «Пошуки Святого Грааля та смерть короля Артура» писар Мішо Гонно для Жака д'Арманьяка (1433-1477)



Рис. А. 3 — Ілюстрація з «Абердинського бестіарію» XII ст.

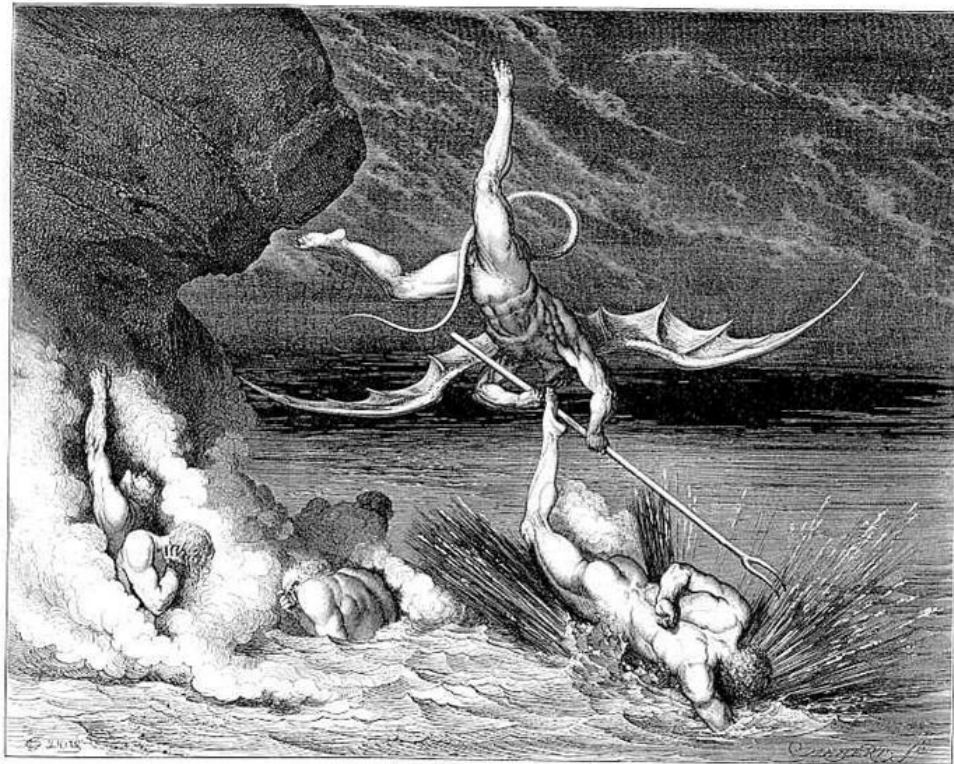


Рис. А. 4 — Гюстав Доре. Ілюстрація до до «Божественної комедії» Данте Аліг'єрі (1832–1883)



Рис. А. 5 — Гюстава Доре. Ілюстрація до поеми «Втрачений рай» Джона Мільтона (1866)



Рис. А. 6 — Гюстава Доре. Ілюстрація до казки Шарля Перро «Фея» (1867)

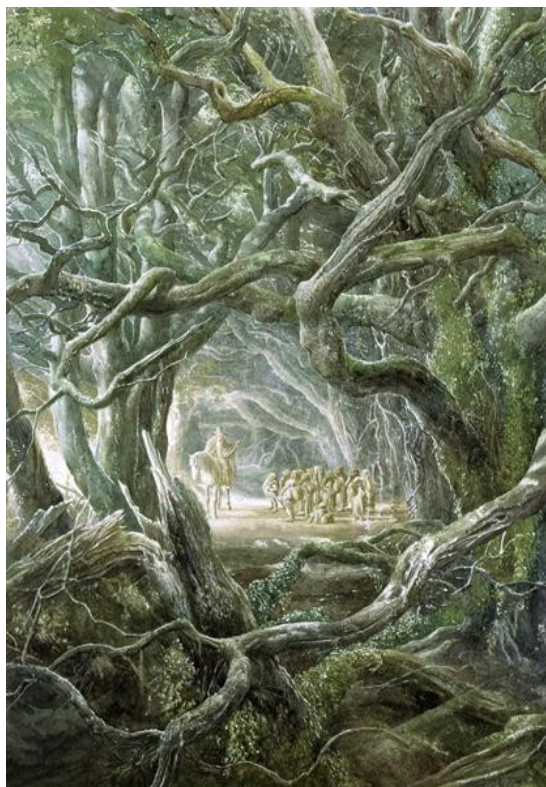


Рис. А. 7 — Алан Лі. Ілюстрація до книги Дж. Р. Р. Толкіна «Гобіт, або Туди і звідти» (1997)



Рис. А. 8 — Джон Хоу. Ілюстрація до роману «Володар пернів» (1985)



Рис. А. 9 — Кор Блок. Обкладинки до трилогії «Володар пернів» (1965)



Рис. А. 10 — Барбара Ремінгтон. Обкладинки до трилогії «Володар пернів» (1965)

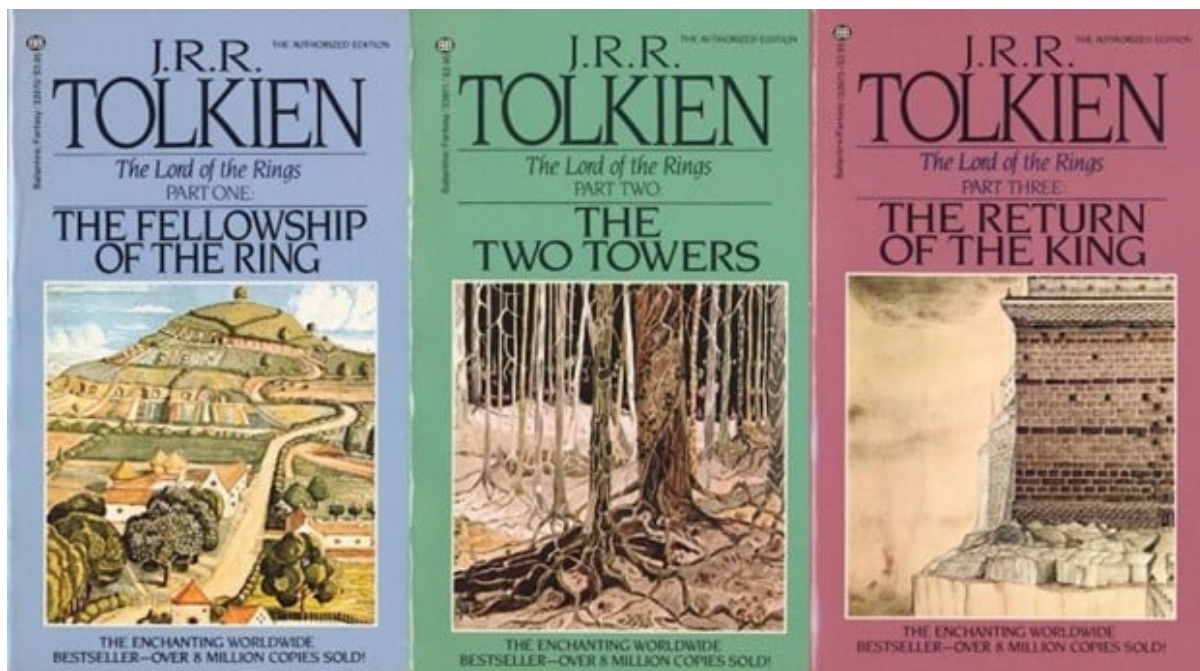


Рис. А. 11 — Дж. Р. Р. Толкін. Обкладинки до трилогії «Володар пернів» (1973-1975)



Рис. А. 12 — Єжи Чернявський. Обкладинки до трилогії «Володар пернів» (1981)

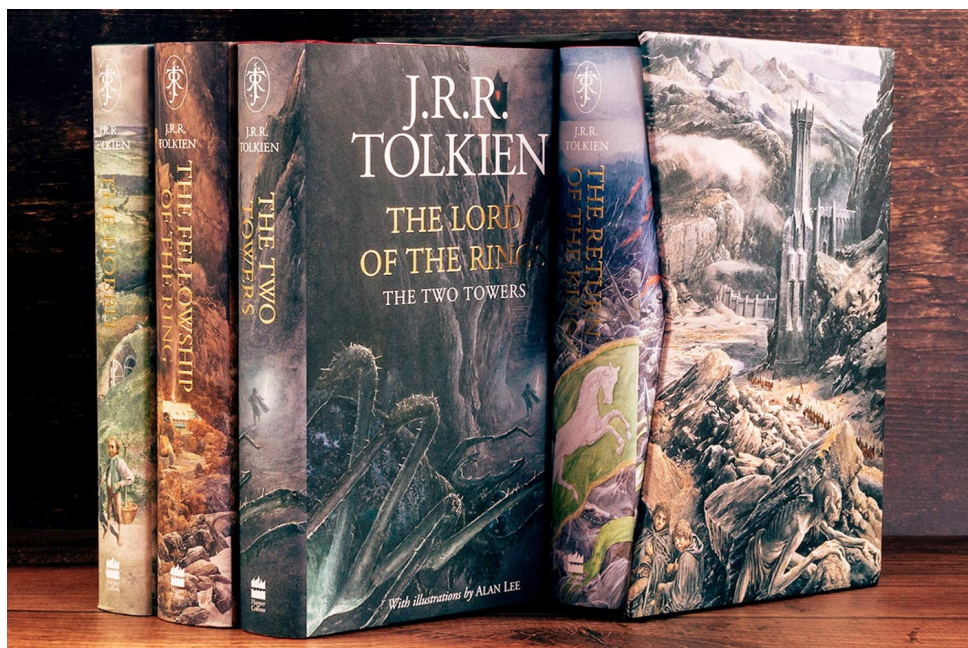


Рис. А. 13 — Алан Лі. Обкладинки до трилогії «Володар пернів» (1991)

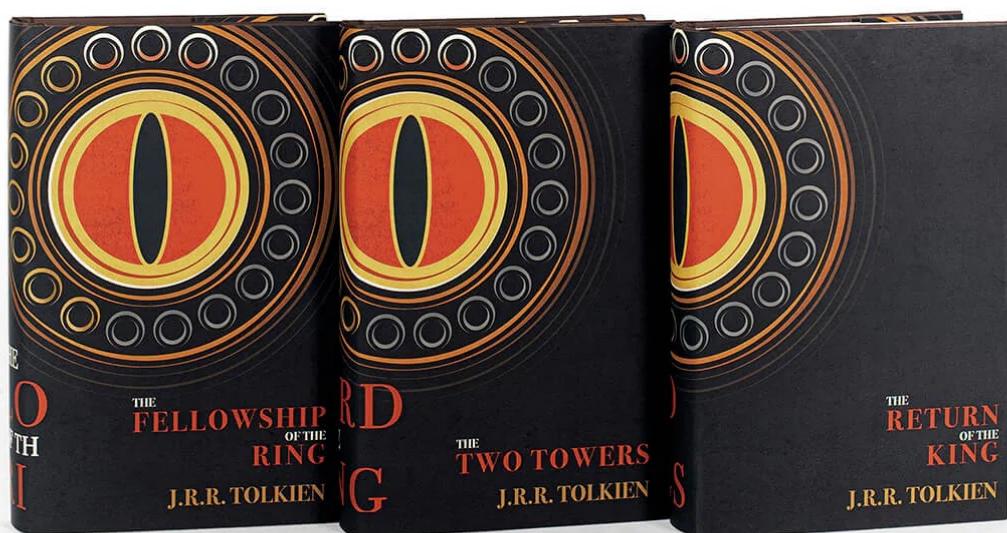


Рис. А. 14 — Набір із трьох книг «Володар пернів» Дж. Р. Р. Толкіна, спеціальне колекційне видання від Juniper Books

## ДОДАТОК Б



Рис. Б. 1 Суперобкладинка «Володар перснів»

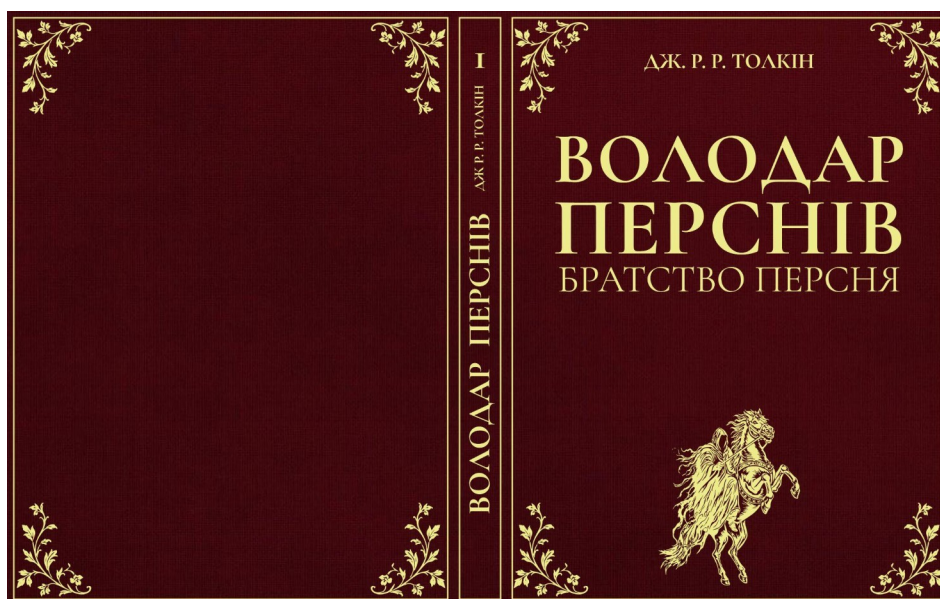


Рис. Б. 2 Обкладинка «Володар перснів»

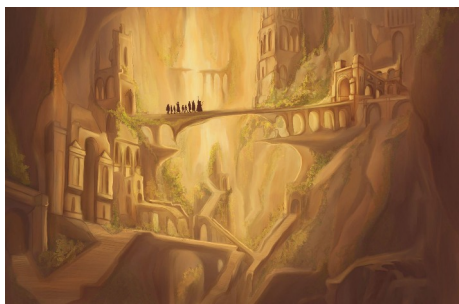


Рис. Б. 3 Форзац



Рис. Б. 4 Авантитул

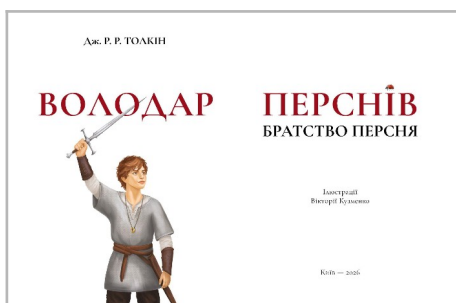


Рис. Б. 5 Титул

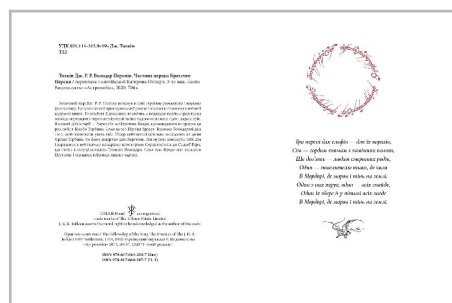


Рис. Б. 6 Розгорт 5



Рис. Б. 7 Розгорт 6



Рис. Б. 8 Розгорт 7



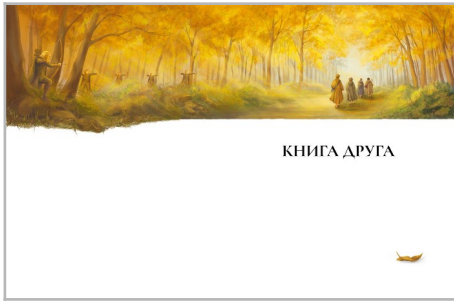


Рис. Б. 15 Розгорт 14



Рис. Б. 16 Розгорт 15



Рис. Б. 17 Розгорт 16



Рис. Б. 18 Розгорт 17

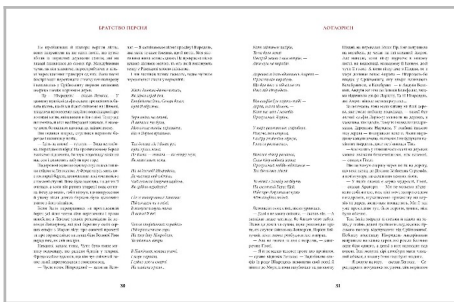


Рис. Б. 19 Розгорт 18



Рис. Б. 20 Розгорт 19