

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

«Допущено до захисту»  
Завідувач кафедри дизайну  
\_\_\_\_\_ Віктор КАРПОВ  
Протокол засідання кафедри  
№10 від «11» травня 2026 р.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**  
на тему:

**ДИЗАЙН КНИГИ ГОЛЛІ ДЖЕКСОН “ХОРОША ДІВЧИНКА,  
ЗІПСОВАНА КРОВ”**

Спеціальність 022 Дизайн  
Освітня програма 022.00.01. Графічний дизайн  
Перший (бакалаврський) освітній рівень

Здобувач вищої освіти:  
**Рублик Маргарита Володимирівна**  
група ГДб-1-22-4.0д  
Науковий консультант і куратор дизайн-проєкту:  
Старший викладач кафедри дизайну,  
член Співки рекламистів України  
**Волгін Юрій Євгенович**  
Рецензент: \_\_\_\_\_

Київ – 2026  
**АНОТАЦІЯ**

Рублик М. В. Дизайн книги Голлі Джексон "Хороша дівчинка, зіпсована кров". Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. 88 с.

Кваліфікаційна робота присвячена розробці цілісної художньо-проектної концепції дизайну популярного трилера Голлі Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров». У дослідженні розглянуто архітектоніку сучасної друкованої книги та специфіку візуальної оповіді в детективному жанрі Young Adult в умовах активної цифрової трансформації. Особливу увагу приділено вивченню мультимодальних підходів до конструювання книжкового простору, а також дослідженню особливостей психологічного сприйняття детективних образів сучасною цільовою аудиторією покоління Z. Проаналізовано існуючі стилістичні та структурні аналоги на книжковому ринку, а також безпосередній об'єкт дизайну, що дозволило виявити критичну невідповідність між зовнішнім оформленням та монотонною внутрішньою версткою текстового блоку. На основі проведеного аналізу сформовано авторську концепцію «Цифрового бруталізму», що поєднує класичну типографіку з інтерактивною імітацією документальної естетики слідчих матеріалів, скріншотів, мап та цифрових інтерфейсів. У межах практичного етапу створено повністю готовий до друку оригінал-макет видання, який трансформує процес читання на активне візуальне розслідування. Отриманий результат є прикладом цілісного дизайнерського проекту, що відображає інноваційний імерсивний досвід та перетворює графічну складову на рівноправний інструмент оповіді, здатний формувати стійку читацьку спільноту.

Ключові слова: графічний дизайн, книжкове видання, мультимодальність, візуальна оповідь, емоційний дизайн, цифровий бруталізм, Young Adult.

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.

## ANNOTATION

Rublyk, M. V. Design of Holly Jackson's book "A Good Girl's Guide to Murder". Qualification work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026. 88 p.

This thesis is devoted to the creation of a comprehensive graphic design concept for the design of Holly Jackson's popular thriller "A Good Girl's Guide to Murder". The study thoroughly examines the architecture of the modern printed book and the specifics of visual storytelling in the Young Adult detective genre under the conditions of active digital transformation. Special attention is paid to exploring multimodal approaches to constructing book space, as well as investigating the psychological perception of detective imagery by the modern Generation Z target audience. Existing stylistic and structural analogs on the book market were analyzed, along with the direct object of design, which allowed for the identification of a critical discrepancy between the expressive cover design and the monotonous internal layout of the text block. Based on the conducted analysis, the author's concept of "Digital Brutalism" was formed, combining classic typography with the interactive imitation of documentary aesthetics of investigative materials, screenshots, maps, and digital interfaces. Within the practical stage, a fully print-ready original layout of the publication was created, transforming the reading process into an active visual investigation. The obtained result is an example of a holistic design project that reflects an innovative immersive experience and turns the graphic component into an equal storytelling tool capable of forming a stable reading community.

Keywords: graphic design, book publication, multimodality, visual storytelling, emotional design, digital brutalism, Young Adult.

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

<b>ВСТУП.....</b>	<b>06</b>
<b>РОЗДІЛ I. ПЕРЕДПРОЄКТНІ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ДИЗАЙНУ КНИГИ.....</b>	<b>11</b>
1.1. Книга як об’єкт графічного дизайну в контексті сучасної візуальної культури .....	11
1.2. Специфіка візуальної оповіді в детективному жанрі Young Adult .....	15
1.3. Дослідження аналогів та прототипів оформлення видання .....	20
1.4. Обґрунтування функціональних та естетичних вимог до проєкту редизайну .....	27
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I .....</b>	<b>30</b>
<b>РОЗДІЛ II. КОНЦЕПТУАЛЬНО-ГРАФІЧНЕ ВИРІШЕННЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ .....</b>	<b>31</b>
2.1. Формування творчої ідеї та визначення потреб цільової аудиторії .....	31
2.2. Колірно-графічна модель проєкту: принципи візуального впливу та символіки.....	39
2.3. Шрифтова система та візуальна ієрархія мультимодальних елементів .....	43
2.4. Композиційне вирішення та ергономічне обґрунтування авторського проєкту.....	49
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II .....</b>	<b>56</b>
<b>ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ ДО РОБОТИ .....</b>	<b>57</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ .....</b>	<b>59</b>
<b>ДОДАТКИ .....</b>	<b>65</b>

## ВСТУП

**Актуальність теми.** У сучасних умовах трансформації візуальної культури книга перестає бути лише носієм тексту, перетворюючись на цілісну систему візуальної комунікації. Особливої популярності набуває жанр Young Adult (YA) трилерів, який вимагає від дизайнера активного залучення читача через інтерактивні елементи – мапи, щоденники, цифрові чати та «докази». Дизайн роману Голлі Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров» є актуальним, оскільки наявні візуальні рішення потребують адаптації до запитів сучасної аудиторії, яка прагне максимального візуального занурення та емоційного зв'язку з літературним героєм.

Розвиток вітчизняної школи книжкового дизайну становить окремий важливий аспект проекту, що підтверджується сучасними тенденціями української книжкової ілюстрації [35] та результатами профільних конкурсів, таких як «Найкращий книжковий дизайн» [23]. Дослідниці В. Зайцева та Г. Задніпрняний наголошують, що особливості художньо-образної стилізації в оформленні книги відіграють вирішальну роль у створенні цілісного візуального коду, завдяки якому українське видання здатне бути конкурентоспроможним на світовому ринку [15]. Сьогодні роль ілюстрації та графічних засобів у книзі виходить за межі простого декорування, перетворюючись на інструмент психологічного впливу та художньої комунікації з молодим читачем. Робота спрямована на пошук нових графічних форм, що поєднують класичну книжкову типографіку з імітацією документальної естетики «true crime» та відповідають актуальним тенденціям емоційного дизайну.

Теоретичним підґрунтям дослідження стали праці вітчизняних і зарубіжних учених, які охоплюють декілька проблемних полів. Загальні питання архітектоніки книжкового видання та системного підходу до проектування друкованої книги розглянуто у працях Н. Балабухи, О. Здор, К. Радько [4] та О. Здор [16], де книга трактується як цілісна структура із нерозривною єдністю текстового й візуального наповнення. Українська ілюстративна традиція та її

роль у формуванні сучасної візуальної культури проаналізовані Л. Бондар [5], В. Зайцевою, А. Буйгашевою та Г. Задніпрям [15].

Теоретико-методологічні засади дизайну розкрито у працях В. Папанека [26], який обґрунтовує соціальну відповідальність проєктної діяльності (що також перегукується з політикою дизайну як інструменту впливу [27]), та Д. Нормана [25], який запровадив концепцію трьох рівнів сприйняття дизайну. Додатково психологічні принципи графічного дизайну, що безпосередньо впливають на сприйняття візуальної інформації, розглядає А. Красницька [20]. Психологію впливу графічних засобів на читача вивчав Ш. Адамс [3], а проблеми концептуального дизайну – А. Король та О. Пасько [19]. Питання візуалізації у цифровому середовищі розглядають А. Бровченко та В. Тименко [6], а тенденції яскравого мінімалізму – Ю. Єфімов [14]. Соціально-комунікативну функцію мистецтва розкриває Ю. Волгін [8], аспекти теорії авангарду – В. Карпов [18].

Колористика та типографіка як засоби художнього вираження ґрунтовно опрацьовані в роботах Й. Іттена [17] і Е. Рудера [33]. Теорію мультимодальної комунікації запровадили Г. Крес і Т. ван Леувен [50], а її застосування до літературного твору розгорнула Н. Нергор [53]. Епістолярні форми та документальна естетика у мультимодальному романі досліджені В. Галетом [47] та Дж. Матевою [51]. Принципи коміксової оповіді як засобу взаємодії читача із зображенням розкрив С. Мак-Клауд [22]. Психологію точок зору в кримінальних романах вивчала Е. Кларк-Платтс [40]. Феномен YA-літератури як культурного явища проаналізовано В. Кругловим [21].

Естетика бруталізму та її цифрова трансформація розглянуті А. Декер [45] та К. Перніс [54]. Питання впливу обкладинки на читацький вибір ґрунтовно опрацьовано А. Гудінавічюсом і А. Шумінасом [46]. Принципи візуальної ієрархії узагальнено А. Алі [59]. Попри значну кількість досліджень в окреслених напрямках, проблема розробки цілісної художньо-проєктної концепції редизайну YA-трилера засобами мультимодальної архітектоніки в

українському видавничому просторі залишається недостатньо опрацьованою, що й визначає наукову новизну поточної роботи.

**Мета дослідження** полягає у розробці цілісної художньо-проектної концепції дизайну книги Голлі Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров» на основі аналізу аналогів, психології сприйняття детективного жанру та застосування сучасних інструментів графічного дизайну.

Для досягнення мети поставлено такі **завдання**:

- Проаналізувати архітектоніку сучасної книги та специфіку візуальної оповіді в жанрі Young Adult.
- Провести порівняльний аналіз існуючих аналогів та прототипів оформлення видання.
- Визначити особливості психологічного сприйняття детективних образів цільовою аудиторією.
- Розробити авторську колірно-графічну модель та шрифтову систему видання.
- Обґрунтувати вибір матеріалів та технологій для технічної реалізації макета.

**Об'єкт дослідження** – процес художньо-технічного проектування книжкового видання детективного жанру для молодіжної аудиторії.

**Предмет дослідження** – сукупність графічних засобів, шрифтових гарнітур, колірних рішень та композиційних прийомів, що формують візуальний образ книги «Хороша дівчинка, зіпсована кров».

**Методи дослідження.** У роботі використано комплексний художньо-проектний підхід, що включає:

- метод аналізу та синтезу (при вивченні літературних джерел та аналогів);
- композиційно-графічне моделювання (при розробці макета);
- типологічний метод (при виборі шрифтових систем);
- порівняльний метод (при дослідженні аналогів видання);

- метод художньо-образного моделювання (при формуванні концепції «Цифрового бруталізму»).

**Теоретичне значення результатів дослідження** полягає в систематизації художньо-проектних підходів до редизайну книжкового видання детективного жанру для молодіжної аудиторії, обґрунтуванні концепції «Цифрового бруталізму» як стилістичної основи мультимодальної архітектоніки видання, а також у розширенні методологічної бази вітчизняної теорії книжкового дизайну.

**Практичне значення результатів дослідження** визначається розробкою готового до друку оригінал-макета видання «Хороша дівчинка, зіпсована кров», який може бути використаний українським видавництвом як основа для перевидання роману у новій графічній концепції. Запропоновані технічні рішення та алгоритми підготовки складного візуального контенту в середовищі Adobe InDesign придатні для застосування дизайнерами у сучасній видавничій практиці. Розроблена авторська шрифтова система, колірно-графічна модель та принципи композиційної організації мультимодальних елементів можуть бути адаптовані для оформлення інших YA-видань детективного й трилерного жанрів. Результати роботи мають упроваджувальний потенціал для навчального процесу за освітньою програмою «Графічний дизайн» при вивченні дисциплін книжкового та видавничого спрямування.

**Апробація результатів дослідження.** Основні положення та результати дослідження висвітлені у двох наукових публікаціях:

- Рублик М., Волгін Ю. Є. Мультимодальність як інноваційна технологія візуальної оповіді сучасного YA-детективу. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, факультет образотворчого мистецтва і дизайну, кафедра дизайну, 2026.
- Рублик М., Волгін Ю. Є. Дизайн психологічного трилера: візуальна мова справедливості та гуманізму в сучасному українському суспільстві. Київ :

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, факультет образотворчого мистецтва і дизайну, кафедра дизайну, 2025.

**Структура та обсяг кваліфікаційної роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 88 сторінок, з яких основного тексту – 53 сторінок. Список використаних джерел налічує 60 найменувань. Робота містить 24 додатків з ілюстративними матеріалами, таблицями та візуальними розробками авторського проєкту.

## **РОЗДІЛ І. ПЕРЕДПРОЄКТНІ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ДИЗАЙНУ КНИГИ**

## 1.1. Книга як об'єкт графічного дизайну в контексті сучасної візуальної культури

У сучасному просторі візуальних комунікацій книга постає водночас як традиційний носій вербальної інформації і як складний, багатоаспектний об'єкт графічного дизайну, що поєднує функціональність, естетику та технологічність. Архітектоніка книжкового видання в умовах цифрової трансформації набуває нових значень, де дизайн розглядається не як зовнішня оболонка, а як цілісна система. Як зазначає Оксана Здор, книга є складною структурою, де текстове й візуальне наповнення перебувають у нерозривній єдності, формуючи єдиний комунікативний простір [16]. Такий системний підхід дозволяє розглядати кожне видання як окремий проєктний організм, де внутрішня будова та зовнішній вигляд підпорядковані спільному художньому задуму. Графічне оформлення сучасної книги перестає бути суто декоративним додатком до змісту, перетворюючись на активний інструмент інтерпретації тексту, який створює додаткові змістові шари та керує увагою аудиторії. Проєктний підхід до створення книги передбачає розуміння її як цілісної художньої конструкції, де кожен елемент – від вибору формату й паперу до мікротипографіки – працює на візуалізацію авторського задуму, що відповідає загальним вимогам до архітектоніки видання [4].

Важливою рисою розвитку дизайну в контексті сучасної візуальної культури є перехід до концепції глибокого емоційного зв'язку з читачем через візуальні образи. Дональд Норман у своїх фундаментальних працях наголошує на важливості емоційного дизайну, стверджуючи, що речі, які викликають позитивний емоційний відгук, підсвідомо сприймаються як більш функціональні, зручні та цінні. Він обґрунтовує ідею про те, що привабливі предмети насправді працюють краще, оскільки позитивні емоції сприяють креативному мисленню та полегшують вирішення складних завдань. У книжковому дизайні це означає, що візуальна досконалість видання не є лише декоративною надбудовою, а виступає базовим фундаментом, який готує свідомість читача до сприйняття інтелектуального змісту. За теорією Д.

Нормана, існують три рівні сприйняття дизайну: вісцеральний, поведінковий та рефлексивний – кожен з яких відіграє визначальну роль у формуванні досвіду взаємодії з книгою [25].

Вісцеральний рівень відповідає за миттєве враження та підсвідомий вибір читача на основі кольору, форми і композиції обкладинки. Ш. Адамс підкреслює, що дизайн має унікальну здатність спонукати людину думати, відчувати та діяти певним чином [3]. Графічні елементи маніпулюють емоціями, створюючи необхідну атмосферу, і коли візуальна мова збігається з емоційним ритмом книги, виникає ефект глибокого занурення.

Поведінковий рівень, за Д. Норманом, пов'язаний із функціональністю, зручністю навігації та тактильними відчуттями, що робить читання комфортним. Водночас рефлексивний рівень відповідає за інтелектуальний аналіз, коли книга перетворюється на джерело культурної саморефлексії та частину ідентичності читача.

В. Зайцева та Г. Задніпрський наголошують, що художньо-образна стилізація створює конкурентоспроможний візуальний код видання [15]. Л. Бондар доповнює, що сучасна українська ілюстрація стає самостійним медіумом, який збагачує сюжет новими метафорами [5]. У таких складних системах шрифт, ілюстрація та простір взаємодіють на рівних, що дозволяє друкованій книзі успішно конкурувати з екранним контентом.

У працях Г. Креса та Т. ван Леувена мультимодальність трактується як свідоме комбінування мовного, візуального та інших модусів задля реалізації комунікативної мети [50]. Н. Нергор доводить, що в сучасному романі типографіка, верстка та матеріальне втілення утворюють цілісну мультимодальну систему смислотворення [53]. Це корелює з висновками В. Галета: імітації цифрових повідомлень, нотаток і протоколів діють як рівноправні модуси, створюючи ефект документальної достовірності [47].

Інтеграція мап і стилізованих цифрових артефактів перетворює видання на інтерактивний простір. За В. Галетом, такі форми роблять читання

фрагментарним і дослідницьким [47]. Книга імітує взаємодію з інформаційним середовищем, де читач самостійно складає сюжет із візуальних фрагментів, що вимагає від дизайнера бездоганного володіння принципами візуальної ієрархії задля збереження цілісності сприйняття.

Окрему роль у формуванні архітекtonіки книги відіграє типографіка як мистецтво організації тексту у просторі. Спираючись на досягнення класичної типографії, принципи якої закладав Е. Рудер, сучасний дизайнер має забезпечити баланс між читабельністю та експресивністю [33]. У сучасному дизайні шрифт стає не просто набором літер, а графічним голосом автора, здатним передавати інтонацію, темп та атмосферу оповіді. Важливо розуміти, що в контексті сучасної культури візуалізація тексту часто стає більш важливою за сам текст, оскільки первинне сприйняття об'єкта відбувається на рівні плям, кольорів та ритмічних повторів.

Для створення гармонійного візуального середовища книги сучасний дизайнер повинен досконало розуміти фізичну та емоційну природу барв. Й. Іттен у своєму фундаментальному вченні про колір підкреслює, що колірні контрасти та їхні поєднання є основою художньої виразності, оскільки дозволяють створювати динаміку або статику в межах одного макета [17].

Автор виокремлює сім типів колірних контрастів, серед яких контрасти за світлосилою, насиченістю та температурою є найбільш значущими для книжкового проектування. Використання цих принципів дозволяє дизайнеру вибудовувати складні візуальні діалоги, де колір стає самостійним оповідачем, здатним передати нюанси сюжету ще до моменту прочитання перших рядків тексту. Як зазначає Іттен, «колір – це життя, бо світ без кольорів видається нам мертвим», і саме таке «життя» дизайнер вдихає в паперове видання, перетворюючи його з сухого набору фактів на емоційно насичений артефакт [17].

У книжковому дизайні колір виконує не лише естетичну, а й складну навігаційну функцію, структуруючи блоки та відокремлюючи основний текст

від мультимодальних вставок (звітів, мап, цифрових листувань). Правильна гама посилює психологічний вплив і занурення в атмосферу: зокрема, поєднання глибоких темних тонів із тривожними акцентами миттєво ідентифікує жанр трилера, створюючи підсвідомі візуальні «гачки» для аудиторії [30].

Водночас колірне рішення завжди залежить від культурних особливостей сприйняття. Як зазначають фахівці видавництва Huss, психологія кольору тісно пов'язана з культурою, адже символіка барв різниться залежно від соціоісторичного контексту [31]. Тому розробка сучасного видання вимагає від дизайнера синтезу знань із психології та історії мистецтва: лише влучний добір графічних і типографічних рішень забезпечить вибагливому читачеві глибоке інтелектуальне та естетичне задоволення.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що сучасна книга як об'єкт графічного дизайну трансформувалася у багатошарову комунікативну систему, де візуальна мова є рівноправною із текстовим змістом. Розуміння психологічних рівнів сприйняття, опанування інструментарієм типографіки та колористики дозволяють дизайнеру не просто декорувати видання, а створювати цілісний емоційний досвід для читача. Такий комплексний підхід до архітектоніки книги стає фундаментом для розробки специфічних дизайн-стратегій у межах окремих жанрів. Зокрема, у літературі для молодіжної аудиторії ці принципи набувають особливої гостроти, що диктує необхідність детального вивчення візуальних кодів та емоційних тригерів, притаманних сучасному детективному трилеру.

## **1.2. Специфіка візуальної оповіді в детективному жанрі Young Adult**

Особливе місце в сучасній системі візуальних комунікацій посідає література для молоді, де детективний жанр останніми роками трансформувався у «нову класику» підліткового трилера. Це зумовлено як загальними трансформаціями на ринку дитячої та підліткової літератури [32], так і специфічними вимогами

до формування привабливості видання для YA-аудиторії [60]. Сьогодні сегмент Young Adult (далі YA) – це не просто вікова категорія, а потужна культурна ніша, що диктує власні візуальні та наративні правила. Стрімке завоювання книжкового ринку цим сегментом зумовлено гостротою сюжетів та активним пошуком нових форм взаємодії з читачем, де книга перетворюється на інтерактивний майданчик. Як зазначає Віктор Круглов, популярність цього жанру пояснюється його унікальною здатністю адаптуватися до запитів аудиторії через використання динамічних форм оповіді, що виходять за межі традиційного лінійного тексту та відображають фрагментарність сучасного цифрового сприйняття [21].

Цікавим є те, що успіх YA-детективу значною мірою базується на феномені «імерсивного читання», коли межа між вигаданим світом та реальністю стирається за допомогою графічних засобів. Сучасний підлітковий детектив розглядається не просто як літературний твір, а як складний мультимедійний досвід, де візуальна складова – шрифтові акценти, макети документів, імітація інтерфейсів – стає невід’ємним елементом розгортання сюжетної інтриги. Читач перетворюється з пасивного спостерігача на активного учасника розслідування.

Яскравим прикладом такої трансформації є творчість Голлі Джексон. Її романи стали світовим зразком того, як підліткові трилери інтегрують інноваційне графічне оформлення та імітацію реальних артефактів – від мап місця злочину до протоколів допитів – для підсилення ефекту присутності. Таке художнє рішення відповідає запитам покоління Z, яке звикло до мультимодального споживання контенту, де текст завжди супроводжується візуальним контекстом. Феноменальний успіх Джексон підтверджує, що сучасна книга в жанрі трилера виграє тоді, коли пропонує не просто історію, а й «візуальний лабіринт», який цікаво досліджувати на кожній сторінці [10]. Таким чином, візуальна оповідь у YA-літературі стає важливим інструментом, що дозволяє традиційному друкованому виданню успішно конкурувати з екранними мистецтвами.

Важливим теоретичним підґрунтям для розуміння соціальної та комунікативної ролі дизайну в сучасному книговиданні є розгляд мистецтва як динамічного інструменту документування та інтерпретації об'єктивної реальності. У цьому контексті особливої ваги набувають праці Ю. Волгіна, який наголошує на тому, що сучасне мистецтво та графічний дизайн виступають не просто як естетична форма, а як активний засіб соціальної комунікації, здатний вибудувувати глибокий емоційний зв'язок між автором та аудиторією через складну систему візуальних образів [8]. Волгіна підкреслює, що в епоху глобальних соціокультурних трансформацій дизайн бере на себе функцію «візуального свідчення», де художні образи стають способом осмислення та збереження правди, створюючи міцний зв'язок між творцем і споживачем контенту. Така здатність візуальної мови до емоційного резонансу є визначальною для проєктів, які залучають читача до активного діалогу, роблячи його співучасником творчого процесу. Для графічного дизайнера це означає необхідність пошуку таких засобів виразності, які б резонували з внутрішнім станом аудиторії та створювали відчуття спільного культурного простору.

У специфічному контексті детективного жанру, особливо в сучасній літературі сегмента Young Adult, цей теоретичний підхід трансформується у створення багатошарового імерсивного середовища. Візуальні артефакти – від імітації поліцейських досьє та рукописних щоденників до деталізованих мап місць подій та роздрукованих скріншотів цифрових чатів – допомагають читачеві осмислювати сюжетну реальність через призму «ігрового розслідування». У такій проєктній моделі дизайн виконує роль «свідка» та «доказу», надаючи літературній вигадці ваги документальної достовірності та створюючи ілюзію повної автентичності художнього світу. Кожна графічна деталь, будь то специфічний шрифт у записці чи «випадкова» пляма на документі, працює як речовий доказ, що спонукає читача до активної аналітичної діяльності та значно підвищує рівень інтерактивності твору. Як зазначає Ш. Адамс, саме через такі емоційні тригери дизайн здатний маніпулювати сприйняттям, змушуючи нас не просто читати історію, а фізично відчувати атмосферу напруженості та таємниці [3].

В. Зайцева та Г. Задніпряний у своїх дослідженнях фокусуються на ролі художньо-образної стилізації у комплексному оформленні видань. Вони звертають увагу на те, що саме продумана стилізація дозволяє сформувати цілісний візуальний код – унікальну систему графічних знаків, колірних поєднань та композиційних прийомів, яка дозволяє виданню ефективно комунікувати з аудиторією [15]. На думку авторів, такий підхід забезпечує взаємодію з читачем одночасно на двох рівнях: емоційному – через первинне візуальне враження та настрої – та інтелектуальному – через декодування прихованих смислів та логіку побудови макета.

Для підліткової аудиторії, яка живе у перенасиченому візуальному полі, такий «візуальний код» стає маркером сучасності та засобом швидкого декодування складних наративів трилера. Художньо-образна стилізація перетворює книгу з пасивного носія тексту на активний комунікативний інструмент, де кожна лінія, колірна пляма чи вибір гарнітури мають своє обґрунтоване місце в загальній художній концепції видання – і саме завдяки цьому вдається як привернути увагу сучасного вибагливого читача, так і забезпечити йому глибоке інтелектуальне та естетичне задоволення від процесу читання-дослідження.

Фундаментальним аспектом проєктування сучасних детективів для молодіжної аудиторії є мультимодальність, яка повністю переосмислює роль візуального ряду. В. Галет обґрунтовує, що інтеграція різноманітних семіотичних режимів – від географічних мап і звітів до цифрових артефактів – перетворює традиційний роман на складну відкриту систему [47]. У такій моделі зображення перестають бути просто ілюстраціями, стаючи рівноправними партнерами тексту.

Отримуючи доступ до матеріалів «справи» в режимі реального часу, читач відчуває ефект документальної достовірності: замість пасивного спостереження він переходить до активного аналізу доказів. Як стверджує Е. Кларк-Платтс, специфіка точок зору в кримінальних романах, підкріплена візуальною документалістикою, дозволяє аудиторії стати безпосереднім учасником процесу [40]. Відтак виникає глибока психологічна імерсивність, де межа між

художньою вигадкою та реальним досвідом розслідування майже зникає, що є визначальним для утримання уваги сучасного молодого покоління.

Особливу роль у вибудові візуального наративу сучасного трилера сегмента Young Adult відіграють епістолярні елементи, що постають у складній взаємодії цифрових та аналогових втілень. Дж. Матева зауважує, що класичне мистецтво написання епістолярних творів пройшло через суттєву трансформацію, перетворившись на використання широкого спектра форм документування історії [51]. Сучасний детектив включає в себе традиційні листи, роздруковані скриншоти чатів у месенджерах, фрагменти постів із соціальних мереж та електронні листи. Для підліткової аудиторії, чиє повсякденне життя нерозривно пов'язане з цифровим середовищем та постійним обміном фрагментарними повідомленнями, такий формат оповіді є найбільш органічним та автентичним.

Для дизайнера робота над таким проектом стає викликом, адже потребує розробки багаторівневих шрифтових і композиційних систем. Необхідно достовірно імітувати різні джерела: від хаотичних емоційних щоденників до суворих офіційних поліцейських протоколів. Успішна реалізація цієї концепції неможлива без бездоганного дотримання принципів візуальної ієрархії, про які пише А. Алі [59]. Правильний розподіл акцентів створює графічний маршрут, що допомагає читачеві структурувати фрагментарні дані, вибудовувати логічні ланцюжки та отримувати інтелектуальне задоволення від розшифровки кожного «доказу». Книга перетворюється на інтерактивну гру, де навіть зміна гарнітури чи нахил рядка мають значення.

Така візуальна оповідь тісно спирається на принципи динаміки коміксу та графічного роману. За С. Мак-Клаудом, взаємодія зображення та тексту створює особливий інтелектуальний ритм, у якому читач самостійно заповнює смислові лакуни [22]. У дизайні YA-трилера це реалізується через інтеграцію мап місць злочину, схем зв'язків та фотодоказів, що робить видання візуально активним і наближає його до кінематографа. Як зазначають експерти платформи 99designs, сучасні тренди орієнтовані саме на створення цілісного

ігрового простору, де графічні елементи обкладинки логічно продовжуються у внутрішній структурі книги [57].

Завершальним етапом формування оповіді є створення сильного емоційного відгуку. Спираючись на концепцію Д. Нормана, можна стверджувати, що успішний дизайн детективу працює на рефлексивному рівні сприйняття, перетворюючи видання на цінний інтерактивний артефакт [25]. Використання специфічної колірної гами, тактильних імітацій та візуальних «секретів» суттєво підсилює задоволення від читання. Як підкреслює Ш. Адамс, через такі продумані інструменти дизайн спонукає нас не лише думати, а й фізично відчувати атмосферу напруженого трилера, що є ключовим фактором утримання уваги сучасної молоді [3].

Важливою також є роль ілюстрації як самостійного медіуму в українському контексті. Як зазначає Л. Бондар, сучасна українська ілюстрація виходить за межі простого декорування, стаючи потужним інструментом художньої комунікації та створення нових візуальних метафор [5]. У детективному жанрі це проявляється через створення стилізованих графічних елементів, що підсилюють атмосферу таємничості. Таким чином, специфіка візуальної оповіді в детективному жанрі Young Adult ґрунтується на синтезі літературного тексту та графічної імітації документальної реальності, що вимагає від дизайнера комплексного володіння інструментами типографіки, ілюстрації та композиції для створення інтерактивного середовища, яке відповідає естетичним уподобанням сучасної молодіжної аудиторії.

### **1.3. Дослідження аналогів та прототипів оформлення видання**

У межах комплексного художньо-проектного підходу до розробки дизайну книги Голлі Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров» фундаментом для створення переконливого макета стає глибокий передпроектний аналіз існуючих візуальних рішень на книжковому ринку. Порівняльний аналіз дозволяє виявити художні прийоми, архітектонічні рішення та типографічні

підходи, що формують сучасну візуальну мову детективного YA-жанру, відображаючи ключові тенденції дизайну обкладинок останніх років [37], [56] та приховані механізми створення привабливого книжкового образу [42]. Для систематизації досвіду було досліджено три стилістичні та структурні аналоги – романи В. Є. Шваб «Темніший колір магії» [36], М. Пессл «Нічне кіно» [28] та Л. Джуелл «Ніщо з цього не правда» [12], а також безпосередній об'єкт редизайну: трилогія Г. Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров» [11]. Порівняльний аналіз дозволяє виявити художні прийоми, архітектонічні рішення та типографічні підходи, що формують сучасну візуальну мову детективного YA-жанру.

Головною метою дослідження є теоретична систематизація сучасних графічних тенденцій в оформленні детективних трилерів, а також критичне виявлення функціональних та естетичних лакун у існуючих прототипах. Розуміння цих слабких місць – від недостатньої інтерактивності матеріалів до композиційної перевантаженості макетів – дозволить сформулювати чіткі критерії для авторського редизайну та створити проєкт, який перетворить процес читання на повноцінне візуальне розслідування.

**Аналог 1. В. Є. Шваб «Темніший колір магії»** Автор: Вікторія Єліна Шваб.  
Країна походження: США. Рік першої публікації: 2015.

Дизайн видання побудований на принципах «яскравого мінімалізму», де обмежена тричастинна палітра – чорний, білий і червоно-помаранчевий – утворює чітку та безкомпромісну візуальну ієрархію (На рисунку А.1). Обкладинка презентує графічну ілюстрацію з двох накладених одна на одну сфер: верхня – темна, текстурована, насичена картографічними деталями, нижня – яскраво-помаранчева, з силуетом фігури у перевернутому положенні. Такий прийом подвійного відображення апелює до центральної теми роману – паралельних світів – і водночас функціонує як потужний символічний код. Назва набрана без інтерлін'яжу, де слово «КОЛІР» виділено червоним шрифтом контрастного накреслення, що миттєво акцентує смислове ядро

твору. Авторське ім'я подано у стриманій верхній зоні з мінімальним кеглем – прийом, характерний для видань, де образ має домінувати над брендом.

Внутрішні розвороти (На рисунку А.2) демонструють продуману систему взаємодії між текстом і ілюстрацією: чорно-білі деталізовані графічні образи, що займають ціле розгортання, прорізаються різкими червоними проміннями, формуючи відчуття драматичної напруги та динаміки. З позиції теорії Д. Нормана таке рішення ефективно працює на вісцеральному рівні сприйняття, формуючи миттєвий емоційний відгук через підсвідому реакцію на колір та форму [25]. Використання колірних контрастів за Й. Іттеном у подібних виданнях дозволяє маркувати жанр та перетворювати паперовий об'єкт на емоційно насичений артефакт [17]. Функціональним недоліком рішення залишається відносна статичність ілюстративного ряду – образи, попри виразність, не вступають у діалог із читачем, залишаючись декоративним, а не нарративним елементом.

Попри бездоганну колірну драматургію та виразну ілюстративну систему, видання виявляє суттєву функціональну лакуну на рівні взаємодії між зображенням і читачем. Ілюстрації, хоч і вражають деталізацією та емоційною насиченістю, залишаються декоративними вставками – вони не вступають у структурний діалог з текстом і не розширюють нарративний простір роману. Читач сприймає їх як естетичну паузу, а не як рівноправний оповідний шар. Відсутність будь-яких паратекстуальних елементів – карт, щоденникових записів, документів або графічних ремарок – позбавляє видання тієї мультимодальності, яка в сучасному YA-сегменті стає нормою, а не винятком. Крім того, жорстке розмежування між текстовою та ілюстративною зонами відтворює традиційну книжкову модель, де образ і слово існують паралельно, але не взаємопроникають. Така архітектоніка, ефективна для читача, що прийшов із класичної традиції, виявляється недостатньою для аудиторії, сформованої цифровим середовищем з його органічним поєднанням медіаформатів.

**Аналог 2. М. Пессл «Нічне кіно»** Автор: Маріша Пессл. Країна походження: США. Рік першої публікації: 2013.

Обкладинка видання витримана у глибокому чорному кольорі з гіпнотичним зображенням об'єктива кінокамери у центрі – складна кругова структура, що відтворює ефект спіралі та психологічного занурення (На рисунку А.3). Назва «НІЧНЕ КІНО» набрана великими літерами у насиченому помаранчевому кольорі – єдиному хроматичному акценті на тлі монохромної композиції. Такий підхід безпосередньо корелює з жанровими маркерами нуар-естетики: темрява, погляд у невідоме, тривожне очікування. Шрифтове рішення поєднує засічний і рубаний накреслення, підкреслюючи контраст між офіційністю й андеграундом – ключовою тематичною опозицією роману.

Архітектоніка внутрішніх блоків є найбільш радикальною серед усіх аналогів: видання повністю відкидає лінійну верстку на користь імітації цифрових та аналогових артефактів – скриншотів вебсторінок у стилі The New York Times, коментарів у соціальних мережах, поліцейських протоколів та журнальних матеріалів (На рисунку А.4). Як стверджує В. Галет, такі форми радикально змінюють традиційний спосіб читання, роблячи його більш дослідницьким та фрагментарним [47]. Дизайн бере на себе функцію «візуального свідчення», де графічні елементи здатні маніпулювати емоціями аудиторії, створюючи атмосферу тривожного очікування та імерсивності. Потенційним обмеженням підходу є висока залежність від культурного контексту: читач, незнайомий з інтерфейсом американських медіа, може сприймати вставки як технічний збій, а не художній прийом.

Радикальна мультимодальність видання, що є його безперечною художньою силою, водночас породжує специфічну естетичну лауну: висока залежність від культурно-медійного контексту звужує аудиторію до читача, обізнаного з інтерфейсами американських медіа. Вставки, що відтворюють The New York Times або коментарі Vulture, втрачають документальну переконливість при перекладі та локалізації – культурна прив'язаність артефактів до конкретного медіапростору перешкоджає універсальному сприйняттю. Окрім того, повна

відмова від традиційної верстки на користь артефактної архітекτονіки фрагментує читацький досвід настільки, що ритм читання переривається – замість імерсії виникає дистанція дослідника, а не залученість учасника. Обкладинка, при всій її ефектності, функціонує як самодостатній об'єкт, що практично не перегукується з документальною естетикою внутрішнього блоку, утворюючи розрив між зовнішнім кодом видання і його внутрішньою логікою.

**Аналог 3. Л. Джуелл «Ніщо з цього не правда»** Автор: Ліса Джуелл. Країна походження: Велика Британія. Рік першої публікації: 2022.

Обкладинка будується на яскравому бірюзово-зеленому градієнтному тлі з панорамним зображенням типової британської вулиці (На рисунку А.5): ряди кольорових таунхаусів дзеркально відбиваються у верхній і нижній частинах обкладинки, створюючи ефект симетрії та зміщеної реальності. Назва набрана у масивному рубаному шрифті з характерним «світінням» – ефектом, що надає літерам об'єму та певної моторошності. Візуальне рішення натякає на центральну тему роману: видимо звичайне життя приховує трагедію, а дзеркальність – на подвійне дно оповіді. Однак типографічне рішення залишається дещо перевантаженим: розмір накреслення конкурує з ілюстративним рядом, позбавляючи обкладинку «повітря».

Внутрішня верстка (На рисунку А.6) інтегрує транскрипції подкастів та сценаріїв документальних серіалів у двоколонкову структуру, що відтворює формат журнальних і телевізійних анонсів. Підхід створює ефект документальної достовірності, залучаючи читача до активного аналізу даних [12]. Специфіка точок зору в кримінальних романах, підкріплена засобами візуальної документалістики, дозволяє аудиторії відчувати себе безпосереднім учасником розслідування [40]. Такий підхід корелює з думкою Ш. Адамса про те, що дизайн має унікальну здатність спонукати людину думати та діяти певним чином, перетворюючи процес читання на імерсивний досвід [3].

Обкладинка видання, попри оригінальне колірне рішення та влучну метафору дзеркальності, страждає від типографічної перевантаженості: масивний шрифт

назви конкурує з ілюстративним рядом, зменшуючи композиційну «повітряність» і ускладнюючи зчитування образу як цілісності. Ефект «світіння» навколо літер, хоч і є доречним художнім прийомом, у поєднанні з великим кеглем і щільним розташуванням рядків перетворюється на джерело візуального шуму. У внутрішній верстці, незважаючи на вдалу інтеграцію медіаформатів, бракує єдиного графічного коду, що об'єднував би різнорідні вставки в систему: журнальний анонс і сценарний транскрипт співіснують на розгортанні, однак не пов'язані спільними дизайнерськими рішеннями – кольором, орнаментом, шрифтовою родиною або повторюваним графічним мотивом. Відтак ефект документальності залишається локальним, не формуючи наскрізного візуального коду видання.

**Прототип (об'єкт редизайну).** Голлі Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров» *Автор:* Голлі Джексон. *Країна походження:* Велика Британія. *Рік першої публікації:* 2019.

Обкладинка є найбільш впізнаваним зразком «murder board» естетики у сучасній YA-літературі: насичений червоний фон з відбитками пальців, поверх якого рукописним шрифтом накладено назву, що імітує нервовий почерк криміналіста або слідчого (На рисунку А.7). Тло активно задіяне як носій інформації – під основною графікою проступає дрібний текст у стилі рукописних нотаток та машинописних фрагментів, що відтворює фактуру дошки розслідування. Колірна схема – червоне, чорне, біле – відповідає жанровому коду кримінальної прози та водночас забезпечує миттєву впізнаваність серії на полиці.

Особливої уваги заслуговує рішення для видання трилогії (На рисунку А.8): три томи в зібраному вигляді утворюють єдине зображення – великий відбиток пальця на чорно-білому тлі з бризками червоного. Такий прийом перетворює серію на колекційний об'єкт і зміцнює зв'язок між виданнями на рівні матеріального досвіду. Водночас аналіз виявляє суттєвий структурний недолік: невідповідність між експресивною обкладинкою та спрощеною, монотонною версткою основного текстового блоку в локалізованих виданнях. Таке рішення

порушує принцип цілісності книги як системи, де, згідно з О. Здор, текстове й візуальне наповнення мають перебувати у нерозривній єдності [16]. Художньо-образна стилізація залишається лише зовнішньою оболонкою, не забезпечуючи глибокої інтерактивності на рефлексивному рівні сприйняття [25] та саме подолання цієї суперечності стає головним завданням авторського редизайну.

Оригінальне видання демонструє найглибший і найсистемніший розрив між зовнішньою та внутрішньою візуальними системами. Обкладинка й оформлення корінців серії є зразковим прикладом дизайну як концепції – продуманим, багат шаровим і наративно насиченим. Проте внутрішній блок локалізованих видань відтворює стандартну моноформатну верстку без жодних паратекстуальних вставок, тематичних ілюстрацій або структурних відсилок до естетики кримінального розслідування. Читач, приваблений обкладинкою як обіцянкою візуального занурення, отримує традиційний суцільний текстовий масив – і ця невідповідність порушує принцип єдності книги як системи. Відсутність форзаців, розділових сторінок, графічних елементів і будь-якої типографічної гри всередині блоку унеможлиблює досягнення того рефлексивного рівня сприйняття, на який розрахований жанр. Саме подолання цього розриву – створення видання, де кожен елемент від обкладинки до колофону підпорядкований єдиному детективному коду – визначає головне завдання авторського редизайну.

Молодіжна аудиторія, чиє мислення сформоване під впливом соціальних мереж, швидкого споживання інформації та екранної культури, вимагає особливого підходу – дизайну, що враховує кліповість, багат шаровість та фрагментарність цифрового сприйняття. Як влучно зазначає В. Круглов, стрімке завоювання ринку цим сегментом зумовлене постійним пошуком інноваційних форм взаємодії з читачем, завдяки яким звичайна паперова книга еволюціонує в справжній інтерактивний майданчик [21]. У такій парадигмі видання починає успішно конкурувати з цифровими медіа, пропонуючи не просто лінійний текст, а унікальний імерсивний досвід, де графічна складова стає рівноправним інструментом оповіді.

Підсумовуючи дослідження аналогів, можна констатувати, що сучасний книжковий дизайн у жанрі YA-трилера тяжіє до створення складних мультимодальних систем, проте більшість існуючих рішень для обраного роману потребують адаптації до запитів сучасної аудиторії, яка прагне максимального візуального занурення. Детальне зіставлення аналогів за формальними та функціональними критеріями – типографікою, колірною системою, мультимодальністю верстки, імерсивністю та цілісністю видання – подано у зведеній таблиці (У таблиці Б.1), тоді як порівняльний аналіз сильних і слабких сторін кожного зразка, що визначає конкретні орієнтири для авторського проєкту, систематизовано в таблиці лакун (У таблиці В.1).

#### **1.4. Обґрунтування функціональних та естетичних вимог до проєкту редизайну**

Перехід від порівняльного аналізу аналогів і прототипу, представленого у підрозділі 1.3, до безпосередньої художньо-проектної діяльності потребує проміжного методологічного етапу – формалізації системи вимог, яким має відповідати майбутнє видання. Виявлені у підрозділі 1.3 функціональні та естетичні лакуни наявних видань потребують перетворення на конструктивні установки авторського проєкту, оскільки саме така трансформація недоліків аналогів на позитивні проєктні критерії становить методологічне ядро поточного підрозділу.

Як зазначає В. Папанек, дизайн набуває соціальної значущості лише за умови опертя на чітко окреслені реальні потреби людини, а не на абстрактні естетичні припущення проєктувальника [26]. Подібний підхід зобов'язує до системного формулювання вимог ще до початку ескізного пошуку. У межах поточного проєкту система вимог структурується за двома взаємопов'язаними категоріями – функціональними та естетичними. Поділ має методологічний, а не онтологічний характер, оскільки у реальній дизайнерській практиці функціональне й естетичне існують у нерозривній єдності.

### **Функціональні вимоги до майбутнього видання передбачають:**

- забезпечення збалансованої мультимодальності структури за принципом «розворот як драматургічна одиниця», що подолає декоративну ізольованість ілюстрацій В. Шваб [36] і фрагментарність ритму М. Пессл [28];
- підтримку високої читабельності основного наративного тексту при тривалому читанні шляхом добору гарнітури класичного типу, оптимального кеглю в межах 10–11 пунктів та інтерліньяжу 14–15 пунктів;
- реалізацію наскрізної навігаційної ясності у складному графічному середовищі через єдину систему візуальних маркерів, що подолає лакуну Л. Джуелл щодо відсутності об'єднавчого графічного коду;
- досягнення ергономічності формату й матеріального виконання видання відповідно до принципів зручності та інтуїтивної зрозумілості предмета, окреслених Д. Норманом [24];
- забезпечення цілісності видання як системи від обкладинки до колофону, що подолає основну лакуну прототипу Г. Джексон [11];
- дотримання технологічності додрукарської підготовки макета з урахуванням вимог офсетного друку, кириличної локалізації та державних стандартів щодо основних видів видань [1] і правил складання бібліографічної інформації [2].

### **Естетичні вимоги до проєкту охоплюють:**

- жанрову впізнаваність трилерного коду на рівні первинного візуального сприйняття, що відповідає висновкам А. Гудінавічюса та А. Шумінаса про вплив обкладинки на читацький вибір [46];
- концептуальну послідовність візуальної мови як подолання розриву між зовнішнім кодом і внутрішнім блоком, виявленого в аналогові М. Пессл [28];
- відповідність естетики видання очікуванням цільової аудиторії покоління Z, орієнтованої на мультимодальне цифрове середовище [21];

- досягнення інтерактивності на рефлексивному рівні сприйняття за теорією трьох рівнів дизайнерського впливу Д. Нормана [25] і концепцією читача-співавтора С. Мак-Клауда [22];
- створення наскрізної графічної зв'язності через систему повторюваних візуальних мотивів, що подолає локальний характер документальності в аналогові Л. Джуелл [12];
- забезпечення культурно-локальної адаптованості візуальних кодів для українського читача, що подолає прив'язаність до американського медіапростору, виявлену в М. Пессл [28].

Сформульована система вимог утворює цілісну методологічну матрицю, що визначає простір допустимих проєктних рішень і встановлює критерії оцінки якості майбутнього макета. Вимоги функціонують у режимі взаємного підсилення: ергономічність матеріального виконання посилює читабельність, концептуальна послідовність забезпечує наскрізну графічну зв'язність, мультимодальність структури стає основою інтерактивності на рефлексивному рівні. Системна взаємопов'язаність вимог унеможлиблює ізольоване виконання окремих критеріїв і зобов'язує до комплексного підходу на всіх етапах подальшої художньо-проєктної діяльності. Систематизована матриця функціональних та естетичних вимог із зазначенням обґрунтування кожної позиції та запланованого способу її реалізації у проєкті подана (У таблиці Г.1). Сформована система вимог стане методологічним фундаментом для розгортання художньо-проєктної діяльності у другому розділі роботи.

## ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I

У першому розділі досліджено книгу як комплексний об'єкт графічного дизайну в контексті сучасної візуальної культури, де текстовий і візуальний компоненти функціонують як єдина мультимодальна система. Проаналізовано роль типографіки, колористики, композиції та мультимодальності у формуванні емоційного й комунікативного досвіду читача. Вивчено специфіку візуальної оповіді у детективному жанрі Young Adult та розкрито вплив цифрової культури на трансформацію архітекtonіки сучасного книжкового видання. Охарактеризовано особливості інтеграції документальних і епістолярних елементів у структуру мультимодального роману. Представлено порівняльний аналіз аналогів і прототипу видання, що дозволило виявити функціональні та естетичні лакуни сучасних дизайнерських рішень. Систематизовано художньо-проектні критерії дизайну та окреслено вимоги до майбутнього макета з урахуванням мультимодальності, інтерактивності, візуальної цілісності та потреб молодіжної аудиторії. Методологічну основу подальшого проектування сформовано через систему функціональних та естетичних вимог до видання.

## РОЗДІЛ II. КОНЦЕПТУАЛЬНО-ГРАФІЧНЕ ВИРІШЕННЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ

### 2.1. Формування творчої ідеї та визначення потреб цільової аудиторії

Перехід від теоретичного аналізу до практичного етапу художньо-проектної діяльності у книжковому дизайні починається з визначення основних творчих орієнтирів, які задають подальший напрям розробки макета. На початку проектного процесу формується первинний художній задум, що поступово перетворюється на цілісну композиційно-графічну систему видання. У межах такого етапу поєднуються результати передпроектного аналізу, осмислення літературного твору та особисте емоційне сприйняття дизайнера, завдяки чому створюється виразний образ майбутнього видання. Послідовна реалізація такого процесу передбачає перехід від загального авторського задуму до його практичного втілення з урахуванням особливостей читацької аудиторії, для якої розробляється видання.

В. Карпов зазначає, що в основі теорії авангардного мистецтва лежить «антропологічне поняття чуттєвого переосмислення живої природи силою уявлень, чуттєвих переживань, натхнень і створення нового світовідчуття», а «у центрі теоретичних поглядів митця є творча особистість з її свободою вибору індивідуального самовираження» [18]. Подібне трактування підкреслює значення індивідуального авторського бачення, емоційного сприйняття та внутрішнього осмислення художнього образу у процесі мистецької діяльності.

**Творчу ідею** на основі такого підходу можна визначити як первинний художній задум, що формується у процесі авторського осмислення змісту

твору, особистих емоційних переживань і культурного контексту. У проєктній діяльності творча ідея задає напрям подальших композиційних, графічних та стилістичних рішень, формуючи цілісний образ майбутнього видання.

В. Папанек у праці «Дизайн для реального світу» наголошує на соціальній відповідальності дизайну та необхідності орієнтації проєктних рішень на реальні потреби людини [26]. Подібний підхід дає можливість розглядати творчу ідею як основу дизайнерського проєкту, що поєднує функціональність, комунікативну виразність і суспільну значущість.

Поєднання мистецько-образного та функціонально-соціального підходів дозволяє трактувати творчу ідею книжкового видання як синтез авторського художнього бачення та цілеспрямованої комунікативної стратегії, орієнтованої на конкретну читацьку аудиторію. У процесі подальшого осмислення та структурного опрацювання творча ідея поступово трансформується у цілісну систему, що визначає змістове, образне й формальне вирішення проєкту, – концепцію.

**Концепція** у теорії дизайну трактується як основна образна ідея майбутнього об'єкта, що формує його смисловий зміст як ідейно-тематичну основу проєктного задуму дизайнера. У теорії дизайну концепція розглядається як основна образна ідея майбутнього об'єкта – формування його смислового змісту як ідейно-тематичної основи проєктного задуму дизайнера.

Концептуальний дизайн – це передусім сила ідеї, а не матеріалу, позаяк саме концепція стає важливішою за фізичне вираження. Концепція може реалізовуватися на різних рівнях – від загальних принципів дизайнерської діяльності до задуму конкретного виробу, пов'язаного з творчою позицією автора та завданнями конкретної розробки [19].

Зазначену позицію розвивають А. Бровченко та В. Тименко зазначають, що візуальний дизайн передбачає системне й композиційно довершене оформлення сторінки, у якому всі елементи – баланс, кольори, шрифтове оформлення, візуальна ієрархія та користувацький досвід мають складатися у цілісну

структуру. На думку дослідників, саме такий підхід, заснований на принципах Гештальта та узгодженій взаємодії компонентів, забезпечує створення візуально привабливих і зручних для сприйняття моделей та макетів [6]. Отже, концепція виступає містком між абстрактною ідеєю та конкретним графічним вирішенням, дозволяючи зберегти художню цілісність задуму на всіх етапах реалізації – від ескізного пошуку до додрукарської підготовки. Водночас ефективність концепції визначається внутрішньою логікою проєкту та здатністю встановлювати комунікацію з читацькою аудиторією.

Сформульована ідея та розгорнута на її основі концепція, попри художню цілісність і композиційну завершеність, до певного моменту залишаються авторським задумом, що існує в межах творчого проєктування. У випадку книжкового видання завершення комунікативного процесу відбувається лише у взаємодії з читачем, адже саме читацьке сприйняття визначає, наскільки повно реалізується закладений автором змістовий та образний задум.

Сучасні умови інформаційного перенасичення суттєво ускладнюють встановлення комунікації між авторським задумом і читачем. Дослідження А. Гудінавічюса та А. Шумінаса засвідчує, що візуальні характеристики обкладинки безпосередньо впливають на первинне сприйняття видання та процес читацького вибору [46]. У зв'язку з цим навіть художньо й змістово довершена ідея потребує переконливого візуального представлення, здатного привернути увагу аудиторії у публічному просторі. Графічний дизайн у такому випадку виконує не декоративну, а комунікативну функцію, репрезентуючи характер майбутнього емоційного та інтелектуального досвіду читача. Закономірно, що для кожного видання ще на рівні задуму формується уявлення про цільову аудиторію, потреби й очікування якої мають бути враховані у дизайнерському рішенні.

**Цільова аудиторія** у видавничій практиці розглядається як окреслена група читачів, на яку автор і видавець орієнтують змістове та візуальне вирішення книги. Визначення читацької аудиторії впливає на характер комунікації з майбутнім читачем, формуючи особливості стилю, структури та способу

подання матеріалу. Фахівці видавничої агенції Scribe Media зазначають, що окреслення цільової аудиторії має передувати процесу написання книги, оскільки саме розуміння потреб і очікувань читача визначає подальшу стратегію роботи над текстом [49]. У дизайнерському дискурсі характеристика цільової аудиторії зазвичай здійснюється через поєднання демографічних та психографічних параметрів, що охоплюють як соціально-вікові ознаки читача, так і його інтереси, цінності, стиль життя та культурні уподобання. У сучасній книжковій практиці дедалі більшого значення набуває саме психографічний підхід, орієнтований на глибше розуміння мотивацій та емоційних очікувань читацької аудиторії.

Спираючись на жанрову природу роману Г. Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров» та результати аналізу аналогів, представленого у підрозділі 1.3, цільову аудиторію проєкту окреслено за кількома взаємопов'язаними категоріями.

**Демографічно ядро аудиторії** становлять читачі віком 14–24 роки – підлітки, старшокласники та студенти молодших курсів, переважно жіночої статі, мешканці урбанізованих центрів зі стабільним доступом до цифрових медіа. Психографічно зазначений сегмент характеризується активним споживанням мультимодального контенту, високим рівнем залученості у соціальні мережі (TikTok, Instagram), зацікавленістю у жанрі «true crime» – від подкастів та документальних серіалів. Поведінково аудиторія орієнтована на колекціонування книжкових видань як «естетичних артефактів», бере участь у читацьких спільнотах формату BookTok та Bookstagram, цінує інтерактивність та можливість «дослідницького» прочитання. Емоційно окреслена група прагне імерсивного досвіду – атмосфери таємниці, напруги та особистої співучасті в розкритті інтриги. Деталізована систематизація характеристик цільової аудиторії за демографічними, психографічними та поведінковими параметрами представлена (У таблиці Ж.1).

**Ідея проєкту**, сформована на перетині результатів порівняльного аналізу аналогів (підрозділ 1.3), системи функціональних та естетичних вимог

(підрозділ 1.4), безпосереднього занурення у літературне першоджерело й окреслених запитів цільової аудиторії, постає у вигляді стрижневої авторської установки. **Ідея-ядро авторської концепції** полягає у трансформації друкованого видання на інтерактивну «папку справи» – артефакт, що імітує матеріали реального детективного розслідування й залучає читача до активного співчасного декодування візуальних доказів разом із головною героїнею. Замість пасивного сприйняття лінійного тексту читач отримує досвід «зламу бази даних», де книжкові сторінки функціонують як речові докази, а сам процес читання набуває характеру слідчої діяльності. Така постановка ідеї прямо резонує з очікуваннями цільової аудиторії, орієнтованої на інтерактивне споживання контенту й документальну достовірність true crime, та водночас зберігає художню довершеність літературного оригіналу.

**Композиція** як засіб втілення ідеї проходила послідовний пошуковий етап. На початку художньо-проектної діяльності здійснено серію клаузурних начерків, спрямованих на віднайдення візуальної мови, що відповідала б сформульованій ідеї та водночас узгоджувалася з очікуваннями цільової аудиторії (У додатку Д). Ескізні розробки охоплювали різні варіанти співвідношення тексту, ілюстрації в межах книжкового розвороту. За результатами аналітичного відбору з-поміж розроблених варіантів обрано найперспективнішу композиційну модель, що найбільш повно відображає драматургію роману та забезпечує можливість мультимодального розгортання сюжету (У додатку Е).

Концепція видання, прийнята на основі сформульованої ідеї-ядра й обраної композиційної моделі, отримала робочу назву «Цифровий бруталізм» (Digital Brutalism). Звернення до зазначеної естетики обумовлене здатністю стилю передати драматургійне напруження роману через відмову від декоративної оболонки на користь демонстрації «сировини» наративу.

Цифровий бруталізм як стилістичний напрям сформувався у середині 2010-х років як реакція на надмірну вилощеність корпоративного веб-дизайну: за свідченням А. Декер, термін «веб-бруталізм» уведено в обіг швейцарським дизайнером Паскалем Девіллем, який у 2014 році заснував платформу

brutalistwebsites.com для каталогізації прикладів стилю та позиціонував його як молодіжний бунт проти нав'язливо комфортного й передбачуваного оформлення цифрових інтерфейсів [45].

У дослідженні К. Перніс, цифровий бруталізм характеризується як стиль, що навмисне виглядає сирим, нерівним та неприкрашеним, відкидаючи стандарти «глянцевої» естетики на користь демонстрації базових структурних елементів та грубої функціональності [54].

Фахівці української дизайнерської платформи Wezom Academy констатують, що бруталістський підхід полягає у прагненні простоти, примітивізму та переважання функціональності над візуалом, а також у відмові від декору на користь демонстрації необробленої форми [7]. Бруталістський підхід тяжіє до монохромної палітри з різкими кольоровими акцентами, гіпертрофованої типографіки, агресивної асиметрії та текстур цифрового шуму. У сучасній графічній практиці окреслений стиль виходить за межі вебдизайну й поширюється на видавничу галузь, плакатну графіку та брендинг, де його сприймають як засіб виразної комунікації, здатний пробитися крізь візуальний шум сучасного медіапростору.

**Адаптація концепції цифрового бруталізму до завдань дизайну роману Г. Джексон** передбачає драматургічний конфлікт двох візуальних світів – стерильного цифрового середовища розслідування (подкаст, цифрові трекери, екрани пристроїв, соціальні мережі) та брудної, жорстокої фізичної реальності, що поступово поглинає головну героїню. Закладений конфлікт планується транслювати на всі рівні візуального оформлення видання – від характеру графічних елементів до принципів верстки сторінок, перетворюючи сам макет на драматургічне поле зіткнення двох естетичних режимів.

Структурно концепція передбачає поєднання двох рівноправних візуальних шарів:

- Шар утворюватимуть документальні артефакти – стилізовані імітації цифрових та аналогових слідчих матеріалів: скріншотів повідомлень, мап,

журналів подкасту, графіків персональних трекерів, газетних вирізок та рукописних нотаток головної героїні.

- Шар формуватимуть авторські ілюстрації, що відіграватимуть роль «емоційної пам'яті» – фіксуватимуть пікові психологічні стани героїв та переломні драматургічні моменти, для яких документальної фіксації принципово недостатньо.

Взаємодію між шарами буде вибудовано за принципом «причина – наслідок»: артефакт постулюватиме факт, ілюстрація транслюватиме емоційну реакцію на нього. Серед наскрізних візуальних мотивів передбачено використання повторюваного образу білого дроту навушників – як метафори зв'язку героїні з цифровим світом – та цифрових «рамоч фокусу», що позначатимуть моменти концентрації уваги читача-слідчого на конкретному доказі. Орієнтація концепції на представників покоління Z, чиє повсякденне сприйняття інформації нерозривно пов'язане з мультимодальним цифровим середовищем, обумовлює подальші установки проєкту: мультимодальність структури, високу візуальну насиченість сторінок, наявність наскрізних графічних мотивів та документальну стилізацію матеріалів.

Як зазначає В. Круглов, сучасна аудиторія Young Adult прагне не просто читання книги, а й активної взаємодії з пов'язаним навколо неї культурним середовищем – книжковими клубами, тематичними подіями та інтерактивними форматами обговорення [21]. Принципове значення для розуміння подальшого життєвого циклу видання має положення про те, що ідея, концепція й цільова аудиторія, потрапляючи у простір реальної комунікації, поступово породжують навколо книги стійку читацьку спільноту.

Сучасні дослідження книжкового маркетингу свідчать, що довкола успішного видання формується «ком'юніті» – по суті спільнота, фанбаза або «фандом», члени якого активно поширюють інформацію про книгу серед оточення, створюють вторинний користувацький контент (фанарт, рецензії, обговорення в соціальних мережах, тематичні плейлисти) та забезпечують довготривалий комерційний резонанс автора без потреби в повторних рекламних кампаніях

[58]. Саме така спільнота стає головною довготривалою інвестицією для письменника та видавця, оскільки забезпечує не разовий продаж, а стабільну читацьку лояльність протягом усієї авторської кар'єри й часто передбачає розповсюдження інтересу на наступні твори того ж автора. У свою чергу, графічний дизайн виступає тим інструментом, який запускає механізм формування «ком'юніті»: візуально переконливе видання, що резонує з ідеєю автора, обіграє її з вигідної сторони та точно відповідає очікуванням аудиторії, перетворюється на впізнаваний об'єкт, навколо якого спільнота гуртується. Звідси випливає, що дизайнерська робота над книгою функціонує як друга стратегічна інвестиція автора – після самого тексту та потребує такого ж ретельного, структурованого та концептуально обґрунтованого підходу, як і написання твору. Окреслене розуміння визначає підвищені вимоги до глибини опрацювання проєкту, що не зводиться до естетичного декорування, а постає як комплексна комунікаційна стратегія з довготривалим горизонтом впливу.

Отже, на етапі формування творчої ідеї та визначення потреб цільової аудиторії послідовно сформульовано стрижневу авторську установку проєкту, яка визначатиме подальший вектор розробки макета, а саме трансформацію друкованого видання на інтерактивну «справу про розслідування», що залучає читача до активного декодування візуальних доказів. Сформульовану ідею-ядро розгорнуто в авторській концепції «Цифрового бруталізму», яка через драматургічний конфлікт цифрового та фізичного візуальних шарів забезпечує мультимодальну структуру видання й точно відповідає очікуванням цільової аудиторії – представників покоління Z, орієнтованих на імерсивний досвід читання.

Проведений ескізний пошук дозволив відібрати найперспективнішу композиційну модель, яка стане основою для подальшого деталізованого опрацювання колірної, шрифтової та композиційної систем проєкту.

Усвідомлення подальшої ролі дизайну у формуванні читацької спільноти та довготривалої комерційної життєздатності видання обґрунтовує необхідність ретельного концептуального й технічного опрацювання кожного наступного

підрозділу роботи. Візуалізацію концепції проєкту та основних принципів формування творчої ідеї представлено (На рисунку И.1).

## **2.2. Колірно-графічна модель проєкту: принципи візуального впливу та символіки**

Колір у книжковому виданні виконує одночасно естетичну, навігаційну та емоційну функції, далеко виходячи за межі простого декоративного оформлення. У дизайні мультимодального видання, що поєднує кілька семіотичних шарів, обрана колірна гама стає невидимим інструментом структурування інформації та емоційного зв'язку з читачем. Розроблена для проєкту колірно-графічна модель спирається на принцип мінімалістичної функціональності – кожен відтінок несе власне смислове навантаження та з'являється на сторінці лише за наявності змістового приводу.

Колір як засіб художнього вираження детально опрацьований у фундаментальній праці Й. Іттена «Мистецтво барв», де автор виокремлює кілька типів колірних контрастів – за світлосилою, насиченістю, температурою, доповнюваністю, – що дозволяють дизайнеру свідомо керувати глядацьким сприйняттям [17].

Найбільш виразними для книжкового дизайну в жанрі трилера є контраст за світлосилою та температурний контраст, оскільки саме вони здатні передати атмосферу напруги, тривоги й емоційної амбівалентності. Як зазначається в матеріалах дизайн-агенції DIZZ, у психології кольору обкладинки чорний відтінок міцно асоціюється з жанрами трилера, детективу та хорору, а червоний прочитується як код небезпеки, крові, ескалації та смертельної загрози [30]. Поєднання двох відтінків – глибокого чорного й різкого червоного формує найбільш впізнаваний жанровий код «true crime»-візуальної культури, який моментально зчитується цільовою аудиторією. Водночас фахівці видавництва HUSS звертають увагу на те, що символіка кольору завжди прочитується в межах конкретного культурного контексту, тому при доборі палітри дизайнер

має враховувати і психофізіологічні реакції на колір, і культурні асоціації, закладені у свідомості аудиторії [31].

Чорно-біла гама становить домінантне візуальне середовище проєкту та функціонує як основна структурна основа видання. Вугільно-чорний відтінок із градаціями застосовується для оформлення масивних плашок, текстових блоків заголовків, фонових поверхонь у документальних артефактах та текстур цифрового шуму, що виникають на полях сторінок. Холодний білий, навпаки, відіграє роль «світла екрана» – заповнює простір основних розворотів, формує тло для ілюстрацій та основного оповідного тексту, а також контурує лінії в авторських олівцевих ілюстраціях. Чорно-білий контраст, що відповідає принципам контрасту за світлосилою, описаним у Й. Іттена [17], забезпечує максимальну читабельність основного оповідного шару й одночасно створює ефект нічної зйомки або відсканованих архівних матеріалів. Естетична близькість палітри до візуальної мови поліцейських протоколів, газетних фотодоказів та чорно-білих документальних кадрів безпосередньо реалізує концепцію «справи про розслідування», окреслену в підрозділі 2.1.

Принципово, що в розробці мультимодальних артефактів використовується виключно чорно-біла гама з додаванням одного-двох акцентів червоного – зазначене обмеження забезпечує візуальну цілісність артефактного шару та підкреслює його документальну природу.

Червоний колір у проєкті виконує функцію коду небезпеки та фіксації, з'являючись на сторінці лише в моменти, коли візуальний матеріал вимагає сигналу про підвищений ступінь загрози або фіксацію критично значущого факту.

Технічно червоний відтінок реалізовано в координатах #74070D (C0 M100 Y88 K57) – темний, насичений, із вираженою «запеченою» теплою основою, що відсилає до естетики засохлої крові й уникає дешевої сигнальної яскравості. У межах документальних артефактів червоний застосовується для маркування активного запису (іконка REC у схематичних інтерфейсах подкаст-програми), позначення підозрюваних на оперативних мапах, виділення повідомлень про

помилку (User not found) та підкреслення підозрілих фрагментів у «Примітках до справи». В оформленні авантажу червоний акцентує ім'я авторки, створюючи в читача миттєву асоціативну прив'язку до жанрової специфіки видання ще до прочитання назви. У межах ілюстративного шару червоний виконує функцію репрезентації фізичної загрози – рукоятка ножа, плями крові на одязі персонажів, фінальне графіті на дверях. Жанрова мотивація саме такого розподілу спирається на висновки психології кольору обкладинки, за якою червоний відтінок є найпотужнішим тригером уваги в трилерному та детективному сегментах книжкового ринку [30].

Принципово, що червоний у проєкті застосовується дозовано – з'являється виключно за наявності сюжетного приводу й ніколи не використовується як декоративне оздоблення. Окреслений підхід забезпечує, що поява червоного на сторінці завжди прочитується читачем як сигнал, а не як графічний шум.

Жовто-помаранчева гама запроваджується в проєкт точково та з'являється виключно у двох сценах із найбільшою емоційною напругою, пов'язаних із темою вогню. Першою такою сценою є тепле сьйво китайських ліхтариків, що підіймаються в небо на меморіалі загиблої Енді, де теплі відтінки прочитуються як остання згадка про загиблу. Другою – полум'я охопленої вогнем покинутої ферми у фіналі книги, що символізує одночасно фізичне знищення доказів та внутрішнє очищення Піппи.

Технічно гама побудована на двох основних відтінках: помаранчевому #ED601E (C0 M80 Y100 K0) для відкритого полум'я та підсвіток вогню та жовтому #E1B170 (C1 M33 Y64 K2) для теплих відсвітів і м'якого світіння паперових ліхтариків.

Температурний контраст жовто-оранжевих відтінків із домінантною чорно-білою основою забезпечує максимальну емоційну виразність зазначених сцен – теплі тони прочитуються як останній відблиск людяності у холодному просторі цифрового розслідування. Принцип температурного контрасту, описаний Й. Іттенном як один із найпотужніших засобів художньої виразності [17],

реалізується саме у точкових появах жовто-оранжевої гами, що працюють за логікою короткого емоційного ураження читача.

Графічна мова видання вибудована за принципом конфлікту двох типів ліній.

Перший тип утворюють ідеально рівні векторні лінії – сітки інтерфейсів, рамки скріншотів, аудіохвилі редакторів, цифрові індикатори трекерів – які передають естетику стерильного цифрового середовища.

Другий тип формують експресивні рвані штрихи олівця або сухого пензля, якими виконані фізичні об'єкти ілюстрацій – постаті персонажів, ліс, покинута ферма, деталі побутового середовища.

Поступово в композицію проникають текстури цифрового глітч, що символічно «з'їдають» межу між двома світами. Такий графічний прийом безпосередньо втілює концепцію «Цифрового бруталізму», окреслену в підрозділі 2.1, та забезпечує візуальне продовження драматургійного конфлікту цифрового і фізичного на рівні характеру самих ліній.

Функціональний підхід до використання кольору становить центральний принцип розробленої колірно-графічної моделі. Кожен відтінок у системі видання виконує конкретну комунікативну роль і з'являється на сторінці лише тоді, коли потрібно подати читачеві сигнал – про небезпеку, про межовий емоційний стан або про важливість документа. Декоративне використання кольору в проєкті свідомо виключене, оскільки воно знизило б розрізнявальну силу самих сигналів та збило б навігаційну логіку видання. Культурний контекст сприйняття кольору вимагає від дизайнера не тільки знання загальної психологічної дії відтінків, а й розуміння того, як саме обрана аудиторія прочитає конкретне колірне рішення в конкретному жанровому контексті [31]. Взаємодія кольору та світла відіграє визначальну роль у побудові просторової глибини ілюстративного шару [29], що особливо важливо для сцен із локальним освітленням (наприклад, вогнище ферми чи ліхтарики). У випадку молодіжної аудиторії, добре знайомої з візуальною культурою «true crime» – від подкастів до документальних серіалів, обрана палітра працює як упізнаваний

жанровий код, миттєво активуючи правильний горизонт очікувань. Візуалізація розробленої колірно-графічної моделі представлена (На рисунку К.1).

### **2.3. Шрифтова система та візуальна ієрархія мультимодальних елементів**

Типографіка у книжковому виданні виступає не тільки технічним засобом відтворення вербального змісту, а самостійним мистецтвом організації тексту в просторі сторінки, що безпосередньо впливає на психологію сприйняття друкованої книги [9]. Особливого значення майстерність типографічного добору набуває у виданнях, які відображають сучасні тенденції візуалізації тексту [34] й оперують одночасно кількома семіотичними шарами – оригінальним текстом, документальними імітаціями, ілюстративними вставками та графічними артефактами. Розроблена для проєкту шрифтова система побудована як багаторівнева ієрархія із семи позицій, де кожна гарнітура (а також авторський рукопис у складі образної системи) виконує власне комунікативне завдання та узгоджується із загальною концепцією «Цифрового бруталізму», окресленою у підрозділі 2.1.

Назва видання на обкладинці та авантажулі виконана не готовою цифровою гарнітурою, а авторським рукописом, створеним безпосередньо у середовищі Procreate за допомогою стилуса Apple Pencil. Свідома відмова від готових декоративних шрифтів обумовлена концептуальною установкою «Цифрового бруталізму» на демонстрацію «сирого матеріалу» замість декоративної оболонки: рукопис, виконаний реальною рукою автора, забезпечує ту міру неповторності та емоційної автентичності, яку готова гарнітура принципово відтворити не може.

Рукописний шрифт BeerMoney, розроблений угорським дизайнером Роландом Хусе (Kazincbarcika, Hungary) та поширюваний за безкоштовною ліцензією з підтримкою кирилиці й латиниці, обрано для оформлення назви видання на обкладинці й титульному розвороті [41].

У типологічному каталозі шрифт належить до декоративного класу з підкатегорією «horror / blood» – його гліфи побудовані за принципом нашарованих хаотичних мазків кулькової ручки або маркера, що візуально імітують рукописний нерівний почерк, нанесений у поспіху або в стані емоційного збудження.

Вибір саме такої гарнітури для назви відповідає одночасно жанровій природі роману (підлітковий трилер із елементами «true crime»), драматургії заголовка («Хороша дівчинка, зіпсована кров») та концептуальній установці «Цифрового бруталізму» на демонстрацію «сирого матеріалу» замість декоративної оболонки. Важливою функціональною властивістю BeerMoney у системі видання є його здатність працювати наскрізним мотивом: гарнітура з'являється на титулі як назва твору, а у фінальній ілюстративній сцені повертається у вигляді графіті «ГВАЛТІВНИК Я ТЕБЕ ДІСТАНУ» (На рисунку Д.7), написаного героїнею біля будинку. Така подвійна поява одного шрифту в різних композиційних контекстах створює внутрішню кільцеву рамку видання та посилює відчуття особистої присутності героїні в матеріальній тканині книги.

Гротескна гарнітура AGForeignerLightC Bold, створена 1993 року латвійським шрифтовим дизайнером Андрейсом Грінбергсом (AG Fonts, Tilde Ltd.), використовується для оформлення авторського імпринту на титульному аркуші іменування «ГОЛЛІ ДЖЕКСОН» (На рисунку Д.1). Гарнітура належить до класу геометричних sans-serif із підвищеною контрастністю штрихів та повною кириличною підтримкою, що робить її придатною для друкованих видань українською мовою [39].

Графічний контраст AGForeignerLightC з BeerMoney на одному титульному розвороті виконує важливу функцію диференціації голосів: рукописна назва роману візуально кодується як голос самого тексту, тоді як строгий sans-serif імені авторки прочитується як голос інстанції, що цей текст оприлюднює. Червоний колір імпринту, заявлений на титулі (На рисунку Д.1), додатково посилює акцентну роль шрифту й корелює із загальною колірною-графічною

моделлю проєкту, окресленою в підрозділі 2.2, де червоний функціонує як код фіксації, ескалації та фізичної загрози.

Гарнітура Carlito, розроблена 2010 року варшавським дизайнером Лукашем Дзендзицем як open-source похідна від родини Lato та метрично сумісна з Calibri, застосовується для службових елементів видання – імпринта видавництва («МаргоВидав» на титулі), цитат-епіграфів, копірайтних і вихідних відомостей, технічних позначок [44].

Гарнітура належить до класу гуманістичних «sans-serif» із широкою мовною підтримкою (латиниця та кирилиця в одній системі) і характеризується нейтральною, технічно прозорою формою, що не конкурує з домінантою наративу. Функціональне завдання Carlito у проєкті полягає в тому, щоб озвучити «голос видавничої інфраструктури» – інстанції, яка опосередковує зустріч твору з читачем, але сама залишається на периферії читацької уваги. Вибір нейтральної гарнітури для зазначеного шару відповідає класичним принципам книжкової типографіки, за якими допоміжні службові тексти не повинні відволікати око від основного оповідного потоку.

Дисплейна гарнітура BlitsTwoC використовується для оформлення внутрішніх заголовків розділів, що відкривають кожен нову структурну одиницю книги (На рисунку Д.3). За класифікацією дисплейних шрифтів, до якої належить ця гарнітура, такі типажі характеризуються підвищеною щільністю штрихів, гіпертрофованими пропорціями та виразним attention-grabbing силуетом, що дозволяє їм ефективно функціонувати в режимі заголовкової паузи [43].

У проєктній шрифтовій системі BlitsTwoC виконує роль ритмічного маркера: візуально тяжке зображення цифри або слова, виставлене в монохромі поряд із псевдодокументальним графіком серцевого ритму, створює ефект сильного кадра, що відкриває розділ як новий «епізод розслідування». Графічна вага гарнітури корелює з принципами цифрового бруталізму, описаними у підрозділі 2.1, оскільки наслідує бруталістську тенденцію до експонованої, незабарвленої форми.

Гарнітура Helvetica Neue (накреслення Light та Regular), розроблена 1983 року швейцарським шрифтовим дизайнером Максом Мідінгером для компанії Linotype як модернізація шрифту Helvetica 1957 року, застосовується у проєкті для типографічного оформлення мультимодальних артефактів-ілюстрацій.

Гарнітура належить до класу нео-гротескних sans-serif із нейтральним характером форм, оптимально збалансованими пропорціями літер та широкою мовною підтримкою, що зробило її стандартом цифрових інтерфейсів – від системних застосунків Apple до численних мобільних додатків [48].

Функціональна виправданість Helvetica Neue у складі видання обумовлена природою артефактного шару: текстові елементи скріншотів повідомлень, інтерфейсних кнопок, графіків трекерів, аудіоредакторів подкасту та цифрових діалогових вікон у реальному цифровому середовищі здебільшого набираються саме гарнітурами нео-гротескного класу, тому застосування Helvetica Neue в межах документальних артефактів забезпечує максимальну впізнаваність і документальну переконливість зазначених елементів. Накреслення Light використовується для дрібного інтерфейсного тексту та технічних позначок, накреслення Regular – для основного текстового наповнення артефактів.

Шрифт Minion Pro Regular, розроблений Робертом Слімбахом для компанії Adobe Systems 1990 року як цифрова реінтерпретація шрифтів пізнього Ренесансу, обрано для основного наративного тексту видання.

Гарнітура належить до класичної групи Old Style serif із поміркованим контрастом штрихів, відкритими апертурами, що в сукупності забезпечує максимальну читабельність на тривалих текстових масивах. Технічно Minion Pro оснащений широким набором OpenType-можливостей – лігатурами, малими прописними літерами, стилістичними альтернативами та повною кириличною підтримкою – що робить його однією з найбільш використовуваних гарнітур у сучасній книжковій практиці [52].

Функціональна роль Minion Pro у проєкті полягає в тому, щоб транслювати основний оповідний голос Голлі Джексон у тому естетичному реєстрі, до якого

читач звик у класичному художньому виданні: за принципом контрасту з гіпертрофованою рукописністю BeerMoney та технічною сухістю Carlito, шрифт основного тексту утворює спокійну тональну домінанту, на тлі якої експресивні документальні та графічні вставки сприймаються особливо гостро.

Мультимодальні елементи у дизайні проєктованого видання поділяються на кілька типологічних груп, що разом утворюють цілісну семіотичну архітектуру книги.

Першу групу складають документальні артефакти – стилізовані імітації слідчих матеріалів, оформлені як псевдоречові докази справи. До такої групи належать скріншоти переписок у соціальних мережах (зокрема Instagram-чат Джеймі з фейковим профілем «Лейли», розміщений на лівому розвороті розділу й супроводжуваний рукописними «Примітками до справи» з підкресленими висновками-маркерами (На рисунку Д.6), графічна індикація фізіологічних показників (графік серцевого ритму HEART RATE 0 BPM з позначкою Flatline, що відкриває першу главу як зловісне візуальне передвістя (На рисунку Д.1), фрагменти інтерфейсів аудіоредактора з кнопкою запису, газетні вирізки, мапи, поліцейські протоколи та рукописні нотатки головної героїні.

Другу групу становлять авторські ілюстрації олівцевого характеру, що виконують функцію «емоційної пам'яті» – вони фіксують пікові психологічні стани персонажів та переломні драматургічні моменти, для яких документальної фіксації принципово недостатньо (На рисунку Д.1-Д.7).

Третю групу формують типографічні вкраплення в ілюстративний шар – рукописні написи, що виходять за межі звичайного текстового блоку й стають частиною зображення, як, зокрема, фінальне графіті «ГВАЛТІВНИК Я ТЕБЕ ДІСТАНУ», що візуально працює одночасно як літерна форма й сюжетний доказ (На рисунку Д.7).

Четверту групу утворюють наскрізні візуальні мотиви, які пронизують усе видання й створюють ефект внутрішньої зв'язності: повторюваний образ білого дроту навушників, заявлений уже на сторінці присвяти й прочитуваний як

метафора зв'язку героїні з цифровим світом, та цифрові «рамки фокусу», що позначають моменти концентрації уваги читача-слідчого на конкретному доказі.

Шрифтова диференціація модусів утворює невидиму навігаційну систему видання, у якій сім типографічних позицій чітко маркують сім різних голосів оповіді: голос назви та внутрішньої присутності героїні (авторський рукопис); голос авторського імпринту (AGForeignerLightC Bold); голос видавничої служби (Carlito Regular); голос документальної маркувальної системи артефактів (Carlito Bold); голос структурного переходу між розділами (BlitsTwoC); голос цифрового артефактного середовища (Helvetica Neue Light/Regular); голос основного художнього нарративу (Minion Pro Regular).

Структурно описана мультимодальна система організована за принципом діалогу двох рівноправних шарів документального та ілюстративного, що взаємодіють у режимі «причина – наслідок». Документальний артефакт визначає факт або фіксує подію (графік пульсу обривається, чат демонструє зізнання, скріншот фіксує брехню профілю), а ілюстрація транслює емоційну реакцію персонажа на щойно постульований факт або занурює читача в атмосферу сцени. Така структурна логіка перетворює книжковий розворот на двополосну композиційну одиницю, у якій лівий і правий бік працюють як аргумент та контраргумент, факт та переживання, доказ та його психологічна вага. Представлення типографічної системи представлено у Додатку Л (На рисунку Л.1).

#### **2.4. Композиційне вирішення та ергономічне обґрунтування авторського проєкту**

Композиційне вирішення книжкового видання визначає не тільки естетичне враження від макета, а й комфорт сприйняття інформації, ритм читання та глибину емоційного занурення в матеріал. Для мультимодального видання, що поєднує кілька семіотичних шарів – основний оповідний текст, документальні

артефакти, ілюстративні розгортки й типографічні вкраплення, – продумана композиційна логіка стає окремо вагомою, оскільки забезпечує читачу впевнену орієнтацію в насиченому графічному середовищі. Розроблене для проєкту композиційне рішення спирається на принципи архітекtonіки сучасної книги та враховує специфіку сприйняття цільової аудиторії, орієнтованої на активне «дослідницьке» прочитання.

Технічна реалізація проєкту здійснена у двох взаємодоповнювальних програмних середовищах, поділ між якими відповідає двом основним фазам художньо-проєктної діяльності – створенню оригінального ілюстративного матеріалу та фінальному макетуванню видання. Усі ілюстрації, графічні елементи мультимодальних артефактів, рукописні написи (зокрема, назва видання та фінальне графіті в ілюстративній сцені) виконані самостійно вручну за допомогою стилуса Apple Pencil у середовищі Procreate – професійного цифрового ілюстративного застосунку, розробленого австралійською студією Savage Interactive [55].

Вибір InDesign обумовлений сукупністю функціональних переваг, що відповідають вимогам мультимодальної архітекtonіки видання, спираючись на передові комп'ютерні технології в дизайні та можливості програмних пакетів Adobe [13]: підтримкою тиску й нахилу пера, що забезпечує природну імітацію реального олівцевого або кулькового штриха; широкою бібліотекою налаштовуваних пензлів, що дозволяє відтворювати фактуру вугілля, простого олівця, кулькової ручки та маркера; розгалуженою системою шарів, яка уможливорює багаторівневу композицію кожної ілюстрації з окремих графічних компонентів; інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом, що пришвидшує проєктний процес у порівнянні з іншими редакторами. Скріншоти робочого процесу в середовищі Procreate, що ілюструють використовувані пензлі, організацію шарів та загальний інтерфейс програми, представлені у Додатку М (На рисунку М.1-М.3).

Макетування видання, верстка основного оповідного тексту, інтеграція мультимодальних артефактів у композицію розворотів та підготовка

фінального оригінал-макета до друку виконані у середовищі Adobe InDesign – професійному настільному застосунку компанії Adobe для верстки книжкових і періодичних видань [38].

Вибір InDesign обумовлений сукупністю функціональних переваг, що відповідають вимогам мультимодальної архітекtonіки видання: підтримкою стилів абзаців і символів, які забезпечують цілісність типографіки в межах семирівневої шрифтової системи, окресленої в підрозділі 2.3; майстер-сторінками, що уможливають єдине оформлення колонтитулів, нумерації та наскрізних візуальних мотивів; модульними сітками з можливістю гнучкої адаптації під документальні артефакти різного характеру; повноцінною роботою з OpenType-можливостями кирилических гарнітур (лігатурами, малими прописними літерами, стилістичними альтернативами); експортом у форматі PDF/X, придатні для офсетного друку. Скріншоти робочого процесу в середовищі InDesign, що демонструють інтерфейс програми, систему стилів абзацу, панель сторінок та змакетовану сторінку з інтегрованим рисунком, подані у Додатку М (На рисунку М.4-М.7).

Композиційна основа проєкту вибудована на принципі архітекtonіки книжкового видання, описані в дослідженні Н. Балабухи, О. Здор та К. Радько, де книга розглядається як проєктна система, у якій формат, поля, кегль, інтерліньяж та модульна сітка взаємодіють як елементи цілісної художньої конструкції [4]. Формат видання – 130×200 мм, наближений до стандарту художньої молодіжної прози, що забезпечує зручність утримання книги однією рукою та відповідає очікуванням цільової аудиторії від продукту сегмента Young Adult. Поля макета розраховано з урахуванням потреби розміщення мультимодальних елементів – графічних артефактів, ілюстративних врізок, маргінальних позначок «слідів» героїні, – тому вони суттєво ширші за класичні мінімальні значення книжкової верстки. Кегль основного тексту встановлено на рівні 10–11 пунктів за гарнітурою Minion Pro Regular, що забезпечує комфорт тривалого читання та відповідає рекомендаціям до художніх видань для молодіжної аудиторії. Модульна сітка передбачає одноколонкове розташування

основного оповідного тексту з можливістю інтеграції документальних артефактів та ілюстрацій на повний розворот або у форматі «полоса з полем».

Внутрішня композиція ілюстративного шару вибудована за принципом активної взаємодії зображення з читацькою уявою, описаним С. Мак-Клаудом у праці «Розуміння коміксу». Дослідник наголошує, що поєднання зображення й тексту створює особливий інтелектуальний ритм, у якому читач самостійно заповнює смислові лакуни між кадрами та блоками інформації, перетворюючись на співавтор оповіді [22]. Окреслений принцип у проєкті реалізується через домінування макропланів та ракурсів від першої особи в авторських ілюстраціях. Макроплан тут виступає засобом психологічного загострення – крупний план зіниці переляканої героїні, рук на тачпаді ноутбука над кнопкою запису, ножа в густій траві – що змушує читача увійти у внутрішній простір сцени та відчутти її напругу фізично. Ракурс від першої особи, своєю чергою, ставить читача на місце Піппи, перетворюючи його на безпосереднього учасника подій. Голландський кут (нахилений ракурс) застосовується точково, у моментах найбільшого емоційного зриву або фізичної загрози. Зазначений композиційний інструментарій безпосередньо запозичений з кінематографічної та коміксової практики й резонує з очікуваннями цільової аудиторії, добре знайомої з мовою візуального наративу.

Негативний простір у композиції проєкту використовується агресивно та свідомо, що відрізняє розроблений макет від класичної книжкової верстки з рівномірним заповненням сторінки. Документальні артефакти, як, наприклад, скріншот чату Джеймі з фейковим профілем «Лейли», не розтягуються на повний розворот, а центруються невеликим блоком посеред майже повністю білого простору. Такий прийом працює одночасно у двох вимірах: візуально він підкреслює ізольованість окремого доказу та посилює моторошне відчуття самотності героїні в цифровому середовищі; функціонально – спрямовує погляд читача точно на потрібний фрагмент, не дозволяючи увазі розпорозитися. Принцип агресивного негативного простору безпосередньо запозичений з естетики бруталістського вебдизайну, окресленої у підрозділі 2.1, і реалізує

концептуальну установку «Цифрового бруталізму» на демонстрацію базового структурного елемента замість декоративного заповнення.

Композиційна одиниця розвороту у проєкті побудована за принципом діалогу двох сторінок, що утворюють єдину драматургічну мікроструктуру «причина – наслідок». На лівій сторінці зазвичай розміщується технічно строгий документальний артефакт – мапа з прокресленим маршрутом героїні, лог з обривом графіка пульсу, скріншот цифрового листування – який постулює факт або фіксує подію. Описана композиційна логіка перетворює книжковий розворот на двополюсну смислову одиницю, у якій документальна холодність зустрічається з емоційним зривом, утворюючи драматургічний контраст.

Принципи зазначеної взаємодії розгорнуто описано у підрозділі 2.3 у контексті мультимодальної архітектури видання, тому в межах розгляду композиції достатньо зафіксувати, що саме описаний принцип задає базовий ритм перегортання сторінок.

Композиційна одиниця розвороту у проєкті побудована за принципом діалогу двох сторінок, що утворюють єдину драматургічну мікроструктуру «причина – наслідок». На лівій сторінці зазвичай розміщується технічно строгий документальний артефакт – мапа з прокресленим маршрутом героїні, лог Fitbit з обривом графіка пульсу, скріншот цифрового листування – який постулює факт або фіксує подію. Описана композиційна логіка перетворює книжковий розворот на двополюсну смислову одиницю, у якій документальна холодність зустрічається з емоційним зривом, утворюючи драматургічний контраст.

Принципи зазначеної взаємодії розгорнуто описано у підрозділі 2.3 у контексті мультимодальної архітектури видання, тому в межах розгляду композиції достатньо зафіксувати, що саме описаний принцип задає базовий ритм перегортання сторінок.

Наскрізні візуальні мотиви забезпечують внутрішню зв'язність макета та створюють у читача відчуття цілісної проєктної системи. Першим таким мотивом є образ білого дроту навушників, заявлений уже на сторінці присвятив періодично повертаний у композиційну тканину видання. Дріт візуально

прошиває окремі сторінки, на документальних артефактах він може «випадково» перекреслити фрагмент тексту, в ілюстраціях – перетворитися на лінію пульсу або на петлю, що символічно затуляє героїню в павутиння цифрового світу. Другим мотивом є цифрові «рамки фокусу» – тонкі білі квадратні дужки, що обрамлюють предметні деталі в ілюстраціях (зниклий ніж із підставки, екран телефона з критичним повідомленням), імітуючи момент автофокусування камери смартфона. Третій мотив утворюють «сліди» на полях сторінок – легкі відбитки пальців, плями від кави, перекреслення тексту червоним маркером, що з'являються спорадично в другій третині книги. Зазначені мікроелементи натякають читачеві, що книга функціонує не як стерильне видання, а як особистий робочий зошит героїні, з яким вона працювала довго й напружено. Сукупно описані наскрізні елементи перетворюють книгу на впізнаваний об'єкт із власним графічним «обличчям».

Ергономіка взаємодії читача з книгою опрацьовується з опертям на принципи, окреслені Д. Норманом у праці «Дизайн звичних речей», де автор наголошує, що добре спроектований предмет має бути водночас зручним у використанні та інтуїтивно зрозумілим для користувача [24]. У контексті книжкового видання зазначений принцип реалізується через сукупність технічних рішень. Розмір та вага видання розраховані на тривале утримання у руках без втоми. Корінець книги передбачає вільне розкривання на 180 градусів, оскільки без зазначеної можливості ілюстрації та документальні артефакти, розташовані поблизу корінця, виявилися б частково недоступними оку. Якість паперу – кремовий офсет щільністю 80–90 г/м<sup>2</sup> – обрана з урахуванням двох факторів: мінімізації світлового відбиття при тривалому читанні та достатньої непрозорості, щоб ілюстрації та документальні артефакти не просвічувалися крізь сторінку та не порушували композицію наступного розвороту. Тип палітурки передбачає тверду обкладинку з матовою ламінацією та частковим лакуванням, що дозволяє підкреслити фактуру рукописного шрифту назви та водночас захистити видання від механічних пошкоджень. Сукупність технічних рішень спрямована на забезпечення комфорту тривалого читання без зниження ступеня візуальної насиченості сторінок.

Підсумкова реалізація проєкту охоплює макет видання обсягом чотирнадцять розворотів (двадцять вісім сторінок) – від обкладинки й авантитулу до фінальної ілюстративної сцени. У межах макета послідовно реалізовано всі описані вище проєктні установки: мультимодальну архітектоніку «розворот як драматургічна одиниця», розроблену колірно-графічну модель, семирівневу шрифтову систему, наскрізні візуальні мотиви білого дроту навушників та цифрових «рамки фокусу». Кожен розворот пройшов етап ескізного пошуку у Procreate [55] та фінального технічного зведення в Adobe InDesign [38] з дотриманням вимог додрукарської підготовки. Готові макетні розгортки, що демонструють інтегроване вирішення обкладинки, авантитулу, спускових сторінок розділів, розворотів із документальними артефактами та авторськими ілюстраціями, а також фінальної ілюстративної сцени й колофону, представлені у Додатку Н (На рисунку Н.1-Н.14).

Отже, розроблене для проєкту композиційне вирішення базується на архітектонічних принципах сучасного книжкового видання та використовує комбінований інструментарій, що поєднує засоби книжкової типографіки, ілюстративної мови коміксу та цифрової естетики бруталізму. Композиційна логіка проєкту побудована на трьох взаємопов'язаних рівнях: внутрішньосторінкова композиція забезпечує психологічну виразність окремих ілюстрацій та документальних артефактів через макроплани, POV-ракурси й агресивний негативний простір; розворот функціонує як драматургічна одиниця за принципом «причина – наслідок»; наскрізні візуальні мотиви – білий дріт навушників, цифрові «рамки фокусу», «сліди» на полях – забезпечують внутрішню зв'язність усього видання. Ергономічні параметри (формат, кегль, поля, корінець, папір, палітурка) розраховані з оперттям на принципи Д. Нормана щодо зручності та інтуїтивної зрозумілості предмета й узгоджені з потребами цільової аудиторії в тривалому, комфортному та водночас емоційно інтенсивному читанні.

## ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II

У другому розділі досліджено процес формування творчої ідеї та концептуального підґрунтя дизайн-проєкту редизайну роману Голлі Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров». Проаналізовано вплив цільової аудиторії покоління Z на формування мультимодальної структури видання та визначення його комунікативної стратегії. Розкрито принципи концепції «Цифрового бруталізму», побудованої на поєднанні документальних артефактів, цифрової естетики та емоційно виразного ілюстративного шару. Охарактеризовано колірно-графічну модель проєкту, засновану на функціональному використанні чорного, білого, червоного та помаранчевого кольорів як жанрових і психологічних кодів. Систематизовано шрифтову систему видання та визначено роль кожної гарнітури у формуванні візуальної ієрархії мультимодальних елементів. Розроблено композиційне вирішення макета з урахуванням драматургії розвороту, принципів імерсивного читання та ергономічних вимог до сучасного книжкового видання. Створено цілісну концептуально-графічну модель видання, орієнтовану на інтерактивну взаємодію читача з книгою.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ ДО РОБОТИ

Створено цілісну художньо-проектну концепцію редизайну книги Голлі Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров» на основі аналізу аналогів, урахування психології сприйняття детективного жанру та використання сучасних засобів графічного дизайну. Поставлену у вступі мету реалізовано через послідовне виконання п'яти завдань, висвітлених у відповідних підрозділах кваліфікаційної роботи. Дослідження ґрунтувалося на комплексному художньо-проектному підході, який поєднав методи аналізу й синтезу, композиційно-графічного моделювання, типологічної класифікації, порівняльного аналізу та художньо-образного проектування.

Проаналізовано архітектоніку сучасної книги як цілісного об'єкта графічного дизайну, у якому текстове й візуальне наповнення функціонують у єдності. Встановлено, що сучасне книжкове видання перетворилося на багаторівневу комунікативну систему, де типографіка, колористика, ілюстрація та матеріальне втілення формують спільний емоційно-смісловий простір. Досліджено специфіку візуальної оповіді у жанрі Young Adult та обґрунтовано доцільність мультимодальної архітектоніки як відповіді на запити цифрової культури покоління Z.

Вивчено шляхом порівняльного аналізу аналоги оформлення видання: романи В. Шваб «Темніший колір магії», М. Пессл «Нічне кіно», Л. Джуелл «Ніщо з цього не правда» та оригінальне видання Г. Джексон. Аналіз дозволив виявити переваги й недоліки кожного зразка. Найсуттєвішою проблемою прототипу визначено розрив між виразною обкладинкою серії та спрощеною версткою

внутрішнього блоку локалізованих видань, що стало основою авторського редизайну.

Охарактеризовано психологічні особливості сприйняття детективних образів молодіжною аудиторією та сформульовано систему функціональних і естетичних вимог до проєкту. Визначено, що сучасний YA-читач прагне активної взаємодії з візуальними доказами, тому основу концепції становить трансформація книги в інтерактивну «папку справи», яка імітує матеріали реального розслідування та залучає читача до пошуку істини разом із головною героїнею.

Розроблено концепцію «Цифрового бруталізму» як стилістичну основу мультимодальної архітектоніки видання. Створено чорно-білу колірно-графічну модель з акцентом темно-вишневого червоного та локальними жовто-оранжевими включеннями. Розроблено семирівневу шрифтову систему, що поєднала авторський рукопис, виконаний у Procreate, і шість цифрових гарнітур, кожна з яких виконує окрему комунікативну функцію. Композицію побудовано за принципом «розворот як драматургічна одиниця».

Описано та обґрунтовано технологічний інструментарій проєкту. Ілюстрації, рукописні написи та графічні елементи створено у Procreate за допомогою Apple Pencil, а фінальне макетування виконано в Adobe InDesign, що забезпечило якість мультимодальної верстки та готовність макета до офсетного друку.

Систематизовано художньо-проєктні підходи до редизайну YA-трилера, обґрунтовано концепцію «Цифрового бруталізму» та розширено методологічну базу теорії книжкового дизайну, що становить теоретичне значення дослідження. Практичне значення визначається створенням готового до друку оригінал-макета, придатного для перевидання роману й адаптації розроблених принципів до інших YA-видань детективного та трилерного жанрів. Основні результати апробовано у двох наукових публікаціях. Перспективи подальших досліджень пов'язані з вивченням взаємодії друкованого мультимодального

видання з цифровим контентом – буктрейлерами, сайтами, досьє та інтерактивними застосунками супроводу.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. ДСТУ 3017:2015. Інформація та документація. Видання. Основні види. Терміни та визначення понять. Київ : УкрНДНЦ, 2016.
2. ДСТУ 8302:2015. Інформація та документація. Бібліографічне посилання. Загальні положення та правила складання. Київ : УкрНДНЦ, 2016.
3. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати, відчувати, діяти / пер. з англ. Київ : ArtHuss, 2022. С. 218–233
4. Балабуха Н. М., Здор О. Г., Радько К. В. Дизайн книги як проєктна робота студентів спеціалізації «Графічний дизайн» університету Грінченка. *АРТ-платФОРМА*. 2024. Т. 9, № 1. С. 304–323.
5. Бондар Л. ILLUSTRATION in Ukraine: Ілюстрація в Україні. Київ : ArtHuss, 2021.
6. Бровченко А. І., Тименко В. П. Інформаційні технології візуалізації у дизайні. *Digital transformations in culture: Scientific monograph*. Riga : Baltija Publishing, 2023. С. 142–162.
7. Бруталізм та антидизайн – нові тренди у веб-дизайні. Wezom Academy. URL: <https://wezom.academy/ua/brutalizm-i-antidizajn--novye-trendy-v-veb-dizajne/>
8. Волгін Ю. Є. Мистецтво на захисті України (до творчості Олександра Лихошерста). *АРТ-простір*. 2024. Вип. 1(4). С. 250–264. URL: <https://art-space.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/81>
9. Вплив шрифту на сприйняття друкованих книг. *Huss*. 2024. URL: <https://huss.com.ua/vpliv-shriftu-na-spriynyattya-drukovanih-knig/>.

10. Голлі Джексон: як підліткові трилери стали новою класикою детективу. *SPEKA*. 2024. URL: <https://speka.ua/life/golli-dzekson-yak-pidlitkovi-trileri-stali-novoyu-klasikoyu-detektivu-pl5lz7>
11. Джексон Г. Хороша дівчинка, зіпсована кров : роман / пер. з англ. А. І. Цвіри. Харків : Ранок : Readberry, 2023. URL: <https://readeat.com/product/202769-xorosa-divcinka-zipsovana-krov>
12. Джуелл Л. Ніщо з цього не правда : роман / пер. з англ. О. Горби. Київ : Видавництво «РМ», 2024. URL: <https://ridna-mova.com/nischo-z-tsjogo-ne-pravda.html>
13. Єфімов Ю. В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2024. 120 с.
14. Єфімов Ю. В. Тенденція «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. *АРТ-простір*. 2024. Вип. 1(4). С. 225–239.
15. Зайцева В. І., Буйгашева А. Б., Задніпряний Г. Т. Особливості художньо-образної стилізації комплексного оформлення української дитячої книжки другої половини ХХ століття. *АРТ-платФОРМА*. 2022. Вип. 2(6). С. 201–218.
16. Здор О. Книга як цілісна система текстового й візуального в історичному та сучасному контексті. *Вісник*. 2020. Вип. 14. С. 200–211.
17. Іттен Й. Мистецтво барв / пер. з нім. Л. Кононович. Київ : ArtHuss, 2022.
18. Карпов В. В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. № 4. С. 82–90.
19. Король А., Пасько О. Концептуальний дизайн: дослідження термінологічної бази. Актуальні проблеми сучасного дизайну : матеріали ІV Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Київ, 27 квіт. 2022 р.). Київ : КНУТД, 2022. С. 34–37.
20. Красницька А. Принципи із психології, які застосовують в графічному дизайні. Частина друга. *ArtHuss Books Blog*. 2023. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/pryntsypy-iz-psykholohiyi-yaki-zastosovuyut-v-hrafichnomu-dyzayni-chastyna-druha>

21. Круглов В. Читацькі тенденції: як (і чому) Young Adult завойовує книжковий ринок? LB.ua. 2024. URL: [https://lb.ua/blog/victor\\_kruglov/646916\\_chitatski\\_tendantsii\\_yak\\_i\\_chomu\\_young.html](https://lb.ua/blog/victor_kruglov/646916_chitatski_tendantsii_yak_i_chomu_young.html)
22. Мак-Клауд С. Розуміння коміксу / пер. з англ. Київ : Рідна мова, 2019.
23. Найкращий книжковий дизайн 2025. *Книжковий Арсенал*. 2025. URL: <https://book.artarsenal.in.ua/proyekty/najkrashhyj-knyzhkovyj-dyzajn-2025/>
24. Норман Д. Дизайн звичних речей / пер. з англ. А. Шестак. Харків : КСД, 2025.
25. Норман Д. Емоційний дизайн: Чому ми любимо (або ненавидимо) речі довкола нас / пер. з англ. Київ : ArtHuss, 2019. С. 41–47, 53–58.
26. Папанек В. Дизайн для реального світу / пер. з англ. О. Гординчук. Київ : ArtHuss, 2020.
27. Патер Р. Політика дизайну / пер. з англ. Київ : ArtHuss, 2021.
28. Пессл М. Нічне кіно : роман / пер. з англ. І. Божко. Київ : *Видавництво «РМ»*, 2024. URL: <https://book-ye.com.ua/hudozhnja-literatura/proza/suchasna-zarubizhna-proza/nichne-kino/>
29. Пікард Ч., Кнопф Д., Фоукс Н. Колір і світло (Від майстрів мистецтва). Київ : ArtHuss, 2024.
30. Психологія кольору обкладинки книги. *DIZZ Design Agency*. 2024. URL: <https://dizz.in.ua/uk/psihologiya-koloru-obkladinki-knigi/>
31. Психологія кольору та культура. *Huss*. 2024. URL: <https://huss.com.ua/kolir-i-kultura-psihologiya-ta-hender/>
32. Ринок дитячої літератури 2026: між виживанням та трансформацією. *ЕСПРЕСО*. 2026. URL: <https://espresso.tv/news-rinok-dityachoi-literaturi-2026-mizh-vizhivannyam-ta-transformatsieyu>
33. Рудер Е. Типографія / пер. з нім. Київ : ArtHuss, 2025.
34. Сидоренко А., Дербеньова С. Сучасні тенденції візуалізації тексту в книжковій ілюстрації. *Матеріали конференції*. Київ : КНУТД, 2025. С. 320–322.

35. Скляренко Н., Пекна М. Сучасні тенденції у дизайні української книжкової ілюстрації. *Матеріали конференції*. Київ : КНУТД, 2024. С. 365–368.
36. Шваб В. Е. Темніший колір магії : роман / пер. з англ. Є. Долгозвяг. Київ: *Nebo BookLab Publishing*, 2024. URL:  
<https://nebopublishing.com.ua/item/temnishiyi-kolir-magiyi>
37. 5 напрямків у дизайні обкладинок книг для 2024 року. *Huss*. 2024. URL:  
<https://huss.com.ua/5-napryamkiv-u-dizayni-obkladinok-knig-dlya-2024-roku/>
38. Adobe InDesign. Adobe Inc.: офіційний сайт. URL:  
<https://www.adobe.com/products/indesign.html> (дата звернення: 09.05.2026).
39. AGForeignerLightC-Bold URL: <https://fontsgEEK.com/agforeignerlightc-font>
40. Alice Clark-Platts. Narrative Point of View in Crime Novels. *Writers and Artists*. 2021. URL: <https://www.writersandartists.co.uk/advice/narrative-point-view-crime-novels>
41. Beer Money URL: <https://bestfonts.pro/font/beer-money>
42. Behind the scenes of book cover design. *House of van Schneider*. 2023. URL:  
<https://vanschneider.com/blog/behind-the-scenes-of-book-cover-design/>
43. BlitsTwoC URL: <https://fontsgEEK.com/blitstwoc-font>
44. Carlito URL: <https://ukrfonts.com/info/index.php?v=20&id=6263>
45. Decker A. Brutalism in design: its history and evolution in modern websites. *99designs*. 2021. URL:  
<https://99designs.com/blog/design-history-movements/brutalism/>
46. Gudiniavičius A., Šuminas A. Choosing a Book by Its Cover: Analysis of a Reader's Choice. *Journal of Documentation*. 2018. Vol. 74, No. 2. P. 430–446.  
URL  
[https://www.kf.vu.lt/dokumentai/darbuotojai/Choosing\\_a\\_book\\_by\\_its\\_cover\\_JD-09-2016-0111.pdf](https://www.kf.vu.lt/dokumentai/darbuotojai/Choosing_a_book_by_its_cover_JD-09-2016-0111.pdf)
47. Hallet W. Epistolary Forms as Semiotic and Generic Modes in the Multimodal Novel. *ResearchGate*. 2018. URL:  
[https://www.researchgate.net/publication/327599447\\_Epistolary\\_Forms](https://www.researchgate.net/publication/327599447_Epistolary_Forms)
48. Helvetica Neue URL: <https://uk.bestfonts.pro/font/helvetica-neue>

49. How to Write For and Target the Right Audience for Your Book. Scribe Media. 2021. URL: <https://scribemedia.com/target-book-audience/>
50. Kress G., van Leeuwen T. Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication. London : Arnold, 2001. 142 p. URL: <https://pdfroom.com/books/multimodal-discourse-the-modes-and-media-of-contemporary-communication/Xn2GJkx8gxV>
51. Matewa J. The Art of Writing Epistolary Novels: Using Letters to Tell a Story. Spines. 2025. URL: <https://spines.com/writing-epistolary-novels/>
52. Minion Pro Regular URL: <https://ukrfonts.com/info/index.php?v=19&id=2660>
53. Norgaard N. Multimodal Stylistics of the Novel: More than Words. London: Routledge, 2019. 320 p.  
[https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781351382328\\_A35305905/preview-9781351382328\\_A35305905.pdf](https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781351382328_A35305905/preview-9781351382328_A35305905.pdf)
54. Pernice K. Brutalism and Antidesign. Nielsen Norman Group. URL: <https://www.nngroup.com/articles/brutalism-antidesign/>
55. Procreate. Savage Interactive Pty Ltd : офіційний сайт. URL: <https://procreate.com/> (дата звернення: 09.05.2026).
56. Shift Happens. Book cover trends for 2025. *DAMONZA*. 2025. URL: <https://damonza.com/book-cover-trends-for-2025/>.
57. The 7 most inspiring book cover trends of 2023. 99designs. 2023. URL: <https://99designs.com/blog/trends/book-cover-design-trends/>
58. The Power of Fandoms (And What That Means For Marketing Your Book). Wise Ink Blog. URL: <https://www.wiseinkblog.com/audience-2/the-power-of-fandoms-and-what-that-means-for-marketing-your-book/>
59. Visual hierarchy in design. LinkedIn. 2024. URL: <https://ua.linkedin.com/pulse/visual-hierarchy-design-awais-ali-branding-design-expert>
60. YA Audience: How To Make Your Book Appeal. *Medium*. 2024. URL: <https://medium.com/@SFBookReview/how-to-make-your-book-appeal-to-a-ya-audience>

## **ДОДАТКИ**

### **Додаток А**

**Візуальні аналоги та прототип оформлення видання**

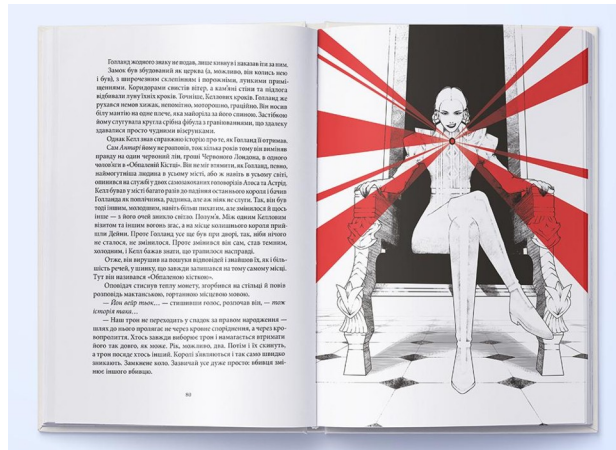


Рисунок А.1 – В. Є. Шваб «Темніший колір магії». Внутрішній розворот з ілюстрацією URL: [https://nebopublishing.com.ua/item/temnishiyi-kolir-magiyi?srsrtid=AfmBOoqiIvVYEhUh\\_MTMc2XYVpSM3DfYFaCcuCOoFSGXPAOZzFaYBdmP](https://nebopublishing.com.ua/item/temnishiyi-kolir-magiyi?srsrtid=AfmBOoqiIvVYEhUh_MTMc2XYVpSM3DfYFaCcuCOoFSGXPAOZzFaYBdmP)



Рисунок А.2 – В. Є. Шваб «Темніший колір магії». Обкладинка URL: [https://nebopublishing.com.ua/item/temnishiyi-kolir-magiyi?srsrtid=AfmBOoqiIvVYEhUh\\_MTMc2XYVpSM3DfYFaCcuCOoFSGXPAOZzFaYBdmP](https://nebopublishing.com.ua/item/temnishiyi-kolir-magiyi?srsrtid=AfmBOoqiIvVYEhUh_MTMc2XYVpSM3DfYFaCcuCOoFSGXPAOZzFaYBdmP)

Продовження Додатку А

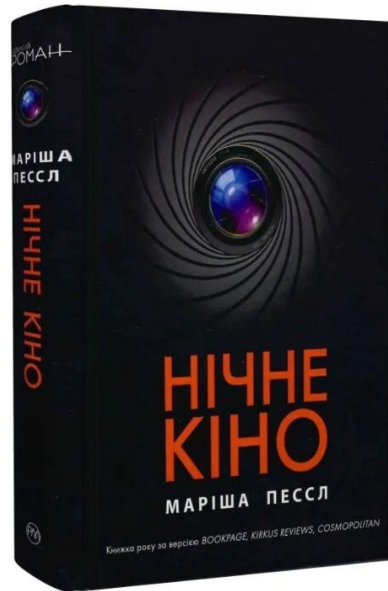


Рисунок А.3 – М. Пессл «Нічне кіно». Обкладинка URL: <https://book-ye.com.ua/hudozhnja-literatura/proza/suchasna-zarubizhna-proza/nichne-kino/>

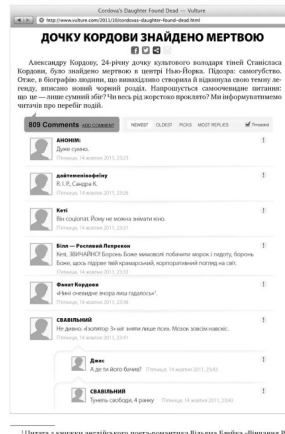


Рисунок А.4 – М. Пессл «Нічне кіно». Внутрішній розворот URL: <https://geekach.com.ua/nichne-kino.-marisha-pessl/>

Продовження Додатку А



Рисунок А.5 – Л. Джуелл «Ніщо з цього не правда». Обкладинка URL:

<https://www.yakaboo.ua/nischo-z-c-ogo-ne-pravda.html?srsltid=AfmBOoqGd8SzgCOdnjGnqIYPuwTK7H1METOw9RtPTXTPURubfm1Qnl9t>

У травні на Netflix:  
«Іменинниці-близнючки»

Зустрічайте новий проект від авторів «Монстра по сусідству» та «Підманула-підвела». Документальний под'юментарі<sup>1</sup> нікого не залишить байдужим! У червні 2019 року популярна подкастерка Алекс Саммер, відома своєю серією подкастів «Жіночий погляд», присвячених успішним жінкам, започаткувала унікальний проект під назвою «Іменинниці-близнючки». Його героїнею стала місцева

жінка, з якою авторка святкує день народження в один день. Працюючи над проектом, Саммер довідується про свою непримітну сусідку значно більше, ніж могла уявити. І вже за кілька тижнів життя Алекс летить ше-реберть, а ще трьох людей знаходять мертвими... Ця моторозна історія викриває найтемніші сторони людини. Телезайп глядачам гарантуємо!

<sup>1</sup> Под'юментарі — гібрид жанрів подкаст і документальний фільм; подкаст, який супроводжується акторською грою. Актори відтворюють на екрані те, про що йдеться в аудіодоріжці (тут і далі — прим. пер.).

«Іменинниці-близнючки»  
ОРИГІНАЛЬНИЙ СЕРІАЛ NETFLIX

Темний екран. Повільно з'являється інтер'єр студії запису.  
На екрані текст:

Запис подкасту Алекс Саммер, 20 червня 2019 року

З тиші поступово наростає жіночий голос:  
— Джозі, тобі зручно?  
— Так, усе добре.  
— Чудово. Ну, поки я все налаштував, може, розкажеш, чим сьогодні снідала?  
— О, ну...  
— Це для перевірки якості звуку.  
— Гарзд. Ну, я їла тост. Два тости. Один із джемом. Другий з арахісовою пастою. Пила чай. Такий модний, з «Маркс і Спенсер». У золотій коробці.  
— З молоком?  
— Так. З молоком.  
Коротка пауза. Камера повільно огинає порожню студію, збільшуючи деталі: смуги, що біжать монітором, покинуті навушники, порожню кавову філяжанку.  
— Ну як? Нормально?

Ліса Джуелл Ніщо з цього не правда | 9

Рисунок А.6 – Л. Джуелл «Ніщо з цього не правда». Внутрішній розворот URL:

<https://www.yakaboo.ua/nischo-z-c-ogo-ne-pravda.html?srsltid=AfmBOoqGd8SzgCOdnjGnqIYPuwTK7H1METOw9RtPTXTPURubfm1Qnl9t>



## Зведений порівняльний аналіз аналогів та прототипу

Таблиця Б.1 – Зведений порівняльний аналіз аналогів та прототипу за формальними й функціональними критеріями

Критерій	В. Є. Шваб «Темніший колір магії»	М. Пессл «Нічне кіно»	Л. Джуелл «Ніщо з цього не правда»	Голлі Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров» (прототип)
Країна походження	США	США	Велика Британія	Велика Британія
Рік публікації	2015	2013	2022	2019
Жанр	YA-фентезі	Психологічний трилер	Психологічний трилер	YA-детективний трилер
Колірна палітра обкладинки	Чорний, білий, червоно-помаранчевий – тричастинна обмежена палітра	Чорний, помаранчевий – монохром з єдиним акцентом	Бірюзово-зелений градієнт, білий – нетипова для жанру палітра	Червоний, чорний, білий – жанровий колірний код «murder board»
Тип ілюстрації на обкладинці	Авторська графічна ілюстрація з символічними образами	Гіперреалістична фотографічна ілюстрація об'єктива	Фотоколаж із міською панорамою та дзеркальним відображенням	Багат шаровий колаж із відбитками пальців, текстурами та рукописним шрифтом
Типографічне рішення назви	Різнокегльні слова з колірним виділенням ключового слова	Широкий рубаний гротеск, помаранчевий колір	Масивний білий рубаний шрифт з ефектом світіння	Рукописний шрифт з імітацією нерівного натиску пера
Інтеграція шрифту в образну систему	Висока – колір шрифту рифмується з ілюстрацією	Середня – шрифт контрастує, але не взаємодіє з образом	Низька – шрифт конкурує з ілюстрацією	Висока – шрифт є органічною частиною колажу
Серійне оформлення	Єдина колірна схема та стиль ілюстрацій по серії	Не розглядається як серія	Не розглядається як серія	Унікальний прийом: корінці утворюють єдине зображення по всіх томах
Наявність паратекстуальних елементів	Ілюстративні вставки на розворотах	Документальні артефакти (скріншоти, протоколи, статті)	Транскрипти подкастів, сценарні фрагменти, медіаанонси	Відсутні у внутрішньому блоці локалізованих видань
Мультимодальність верстки	Низька – традиційне розмежування тексту й образу	Висока – повна відмова від лінійної верстки	Середня – часткова інтеграція медіаформатів	Низька – стандартна моноформатна верстка всередині блоку

<b>Наративна функція графіки</b>	Декоративна – ілюстрації не розширюють оповідь	Наративна – артефакти є частиною сюжету	Частково наративна – формати підкреслюють тему	Декоративна всередині блоку; наративна лише на обкладинці
<b>Імерсивність читацького досвіду</b>	Середня – емоційний відгук через колір і форму	Висока – читач відчуває себе учасником розслідування	Середня – документальність локальна, не наскрізна	Низька всередині блоку – обкладинка обіцяє більше, ніж верстка забезпечує
<b>Цілісність видання як системи</b>	Середня – внутрішні розвороти підтримують стиль обкладинки	Середня – розрив між обкладинкою та документальним блоком	Низька – відсутній єдиний графічний код для різномірних вставок	Низька – критичний розрив між обкладинкою та внутрішньою версткою
<b>Орієнтація на цифрову аудиторію</b>	Часткова – вінтажна естетика апелює до ностальгії	Висока – імітує звичні інтерфейси цифрового середовища	Середня – медіаформати впізнавані, але не інтерактивні	Часткова – обкладинка апелює до «true crime» культури
<b>Потенціал локалізації</b>	Високий – образи культурно нейтральні	Низький – артефакти прив'язані до американського медіапростору	Середній – британський контекст частково обмежує сприйняття	Високий – образна система універсальна для жанру

## Додаток В

### Аналіз сильних і слабких сторін аналогів та прототипу

Таблиця В.1 – Порівняльний аналіз сильних і слабких сторін аналогів та прототипу

Видання	Сильні сторони	Слабкі сторони / Лакуни
В. Є. Шваб «Темніший колір магії»	Виразна тричастинна колірна палітра; органічна інтеграція шрифту в образну систему; висока емоційна насиченість ілюстрацій; вінтажна фактура, що вирізняє видання серед масового ринку	Ілюстрації залишаються декоративними, не нарративними; відсутність паратекстуальних елементів; жорстке розмежування текстової та образної зон; недостатня мультимодальність для цифрової аудиторії
М. Пессл «Нічне кіно»	Радикальна документальна архітектоніка; висока імерсивність через артефактні вставки; точна відповідність жанровій нуар-естетиці; гіперреалістична обкладинка	Культурно-медійна залежність артефактів; складність при локалізації; надмірна фрагментація порушує ритм читання; розрив між візуальним кодом обкладинки та внутрішнім блоком
Л. Джуелл «Ніщо з цього не правда»	Оригінальне колірне рішення обкладинки; влучна метафора дзеркальності; ефективна інтеграція медіаформатів у верстці	Типографічна переваженість обкладинки; відсутність єдиного графічного коду для різномірних вставок; документальний ефект залишається локальним, не стає наскрізним
Голлі Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров» (прототип)	Бездоганна «murder board» естетика обкладинки; багат шаровий колаж; унікальний прийом серійного зображення на корінцях; висока впізнаваність серії	Критичний розрив між обкладинкою та внутрішньою версткою; відсутність паратекстуальних елементів всередині блоку; стандартизована моноформатна верстка в локалізованих виданнях; неможливість досягнення рефлексивного рівня сприйняття

## Додаток Г

### Функціональні та естетичні вимоги до проєкту редизайну

Таблиця Г.1 – Функціональні та естетичні вимоги до проєкту редизайну

№	Категорія	Формулювання вимоги	Лакуна / джерело обґрунтування	Запланований напрям реалізації
1	Функціональна	Забезпечення збалансованої мультимодальності структури за принципом «розворот як драматургічна одиниця»	Лакуни аналогів В. Шваб (декоративна ізольованість ілюстрацій) та М. Пессл (фрагментація ритму читання)	Розробка системи поєднання документального та ілюстративного шарів за логікою «причина – наслідок»
2		Підтримка високої читабельності основного нарративного тексту при тривалому читанні	Класична книжкова традиція; технічні стандарти художнього видання	Добір гарнітури класичного типу з оптимальним кеглем 10–11 пунктів та інтерліньяжем 14–15 пунктів
3		Реалізація навігаційної ясності у мультимодальному середовищі	Лакуна аналога Л. Джуелл (відсутність єдиного графічного коду)	Створення шрифтової ієрархії, наскрізних візуальних мотивів та єдиної колірної логіки маркування
4		Досягнення ергономічності формату та матеріального виконання видання	Принципи зручності та інтуїтивної зрозумілості предмета	Добір формату, типу папіртки з вільним розкриттям корінця та паперу з оптимальними характеристиками
5		Забезпечення цілісності видання як системи від обкладинки до колофону	Лакуна прототипу Г. Джексон (розрив між обкладинкою та внутрішнім блоком)	Розповсюдження єдиної концепції на всі структурні елементи видання
6		Дотримання технологічності додрукарської підготовки макета	Вимоги офсетного друку та кириличної локалізації	Адаптація палітри в СМУК, врахування друкарського розтискування, добір шрифтів з кириличною підтримкою
7	Естетична	Забезпечення жанрової впізнаваності трилерного коду	Дослідження впливу обкладинки на читацький вибір; жанрова психологія кольору	Розробка колірної гами та типографічних рішень з виразним жанровим маркуванням
8		Дотримання концептуальної послідовності візуальної мови	Лакуна аналога М. Пессл (розрив між обкладинкою та внутрішнім блоком)	Формування єдиного концептуального ядра, що визначатиме всі візуальні рішення
9		Відповідність очікуванням цільової аудиторії покоління Z	Запит молодіжної аудиторії на інтерактивні формати	Залучення документальної стилізації артефактів та принципів цифрових інтерфейсів
10		Досягнення інтерактивності на рефлексивному рівні сприйняття	Лакуна прототипу Г. Джексон; теорія трьох рівнів дизайну; концепція читача-співавтора	Проектування видання як простору для декодування візуальних доказів читачем
11		Створення наскрізної графічної зв'язності	Лакуна аналога Л. Джуелл (локальний характер документальності)	Розробка системи повторюваних візуальних мотивів, що пронизуватимуть усе видання
12		Забезпечення культурно-локальної адаптованості візуальних кодів	Лакуна аналога М. Пессл (прив'язаність до американського медіапростору); культурний контекст сприйняття кольору	Стилізація документальних артефактів під формати, упізнавані для українського читача

## Додаток Д

### Чорнові ескізи композиційно-графічного пошуку

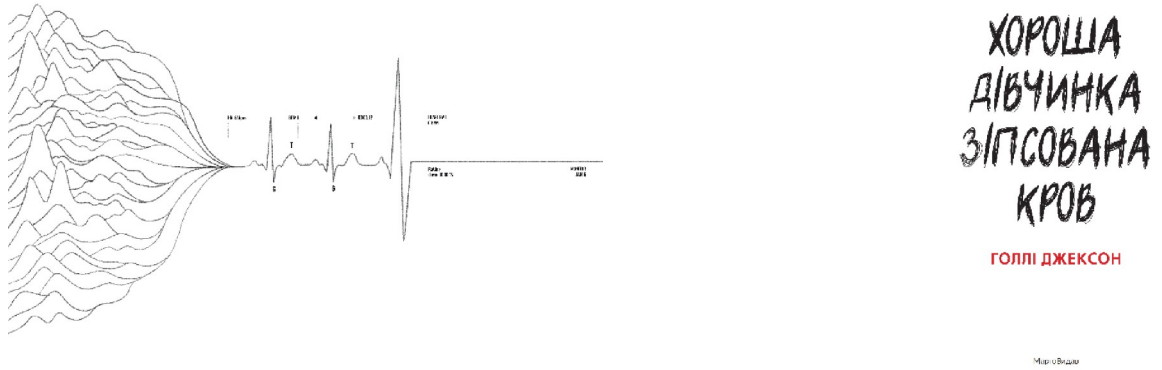


Рисунок Д.1 – Кардіографічна композиція та авантитул

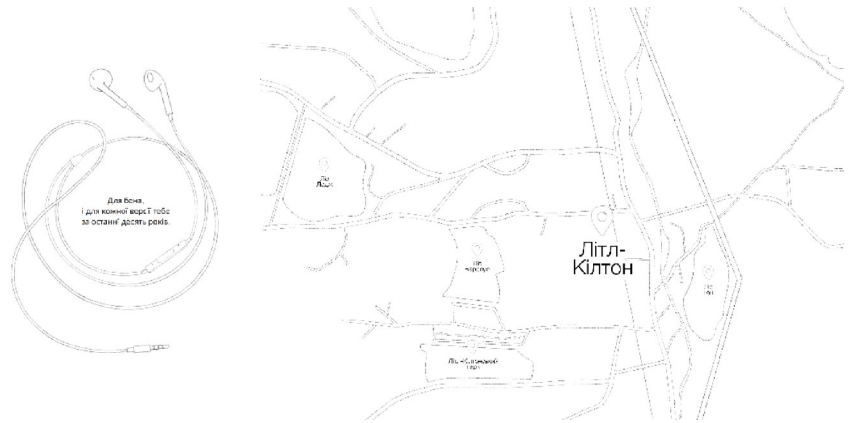
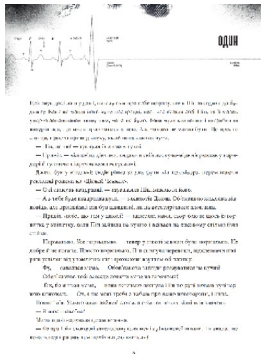


Рисунок Д.2 – Передмова та мапа околиць



Текст на цій сторінці є першою главою розповіді. Він розповідає про життя в місті, де відбуваються події роману. Автор описує атмосферу, звичаї та характерні риси мешканців. Це вводить читача в світ твору.

У тексті згадується ім'я персонажа Рона, який є важливою фігурою в сюжеті. Також згадується конна ворст, що може бути пов'язано з місцевими традиціями чи заняттями.

Ця сторінка є першою главою розповіді, яка задає тон і настрій для подальшого читання.

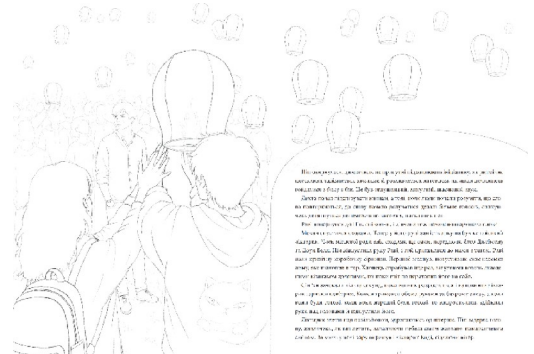
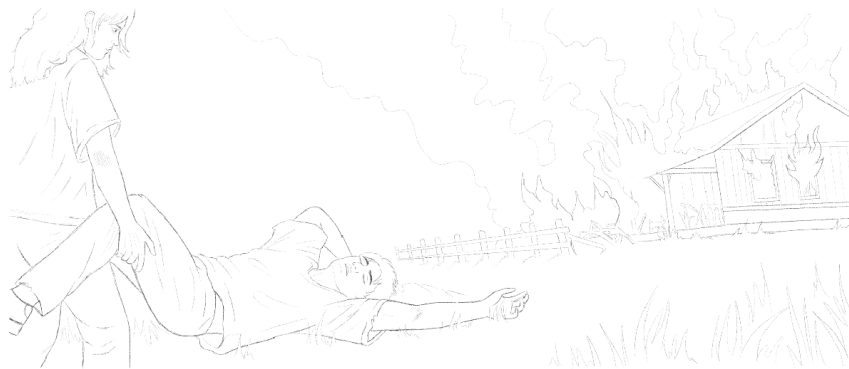


Рисунок Д.3 – Спускова сторінка першого розділу та сцена з китайськими ліхтариками

Продовження Додатку Д





Притиснувши його черевки собі до стегон, повернулася іншим боком, щоби бачити, куди йде, і потягнула Стенні за собою, тримаючи за гомілки, намагавшись не озиратися на смугу крові, що витікала за ним.

Дісталася коридору. Квіштата пророзум уже наповнилася потемн: серпистий червоний вяр лизав усі чотири стіни й гніплю, перетинаючись у вузькій коридор через непрожого дверку аркою. Вогонь лизав старі обшарпані шапери. Над головою аж горі-голіть устисоват, що арозарав на стелі, спалюючи пошестом та на голяки.

Дим став сугітним, ставсяк нижче. Піп захашлялася, вдихнувши його. Світ довкола пішов обертвом.

— Усе буде добре, Стенні, — тукнула вона через шиек, прихилиючи голову, поби вдихати менше диму. Я вас витягну.

25

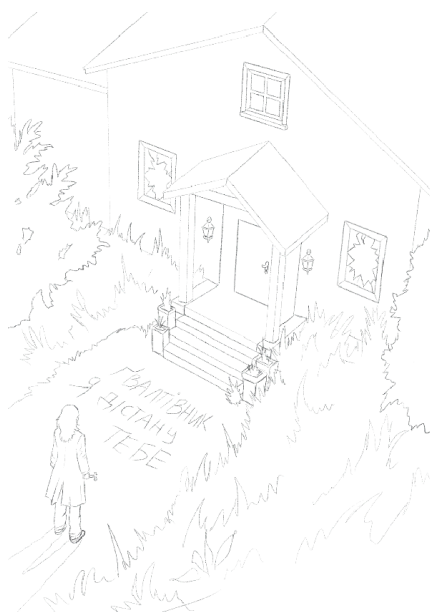
Тут, на хвилині, вловити його було важке. Але Піп вперлася і поносила татнула його вікром. Йому'л вже розсідіало на стіні біля їд — гаряче, нащо гаряче, — і знавалося, що її шкіра закипає, а очі палають. Піп віддернула обличчя від вогню, татнуци Стенні далі.

— Усе добре, Стенні! — тепер їй доводилося кричати — так гучно гуркотіло пошумі.

Піп захашляювалася із кокими пошамом. Але не відшуквала його. Вона тримала мітно й татнула. Дісталася порозум, одитували в летені чисе, прохолодне повітря, Піп витягнула Стенні на траву — саме тієї миті, коли вилетіла за ними зайнилася.

— Ми зробили це, Стенні, — сказала Піп, віддівуючи його ще далі в некоепу траву, цділ від охопленого вогнем будинку. Тоді нахилилася і м'яко поклала

26



Літери, що переповзали із лерей на сайту леглу з обох боків, винили ко-струбувати й пошохити під патьокі. Піп обвела слова не рад, щоб зробити їх змінішими й томішими, а тоді кинула шійку на шоріжку, лишючи там латку фарби. Підвила молоток і заважила в руці.

Пційпала до вікна віворуч від дверей. Замахнулася молотком і заммерта так на мить. А тоді шашили гешула ним у вікно.

Вона розбилося. Усерддину й назовні пошивалося розбите скло, сложе на бивісткі, на хрусталики дошу. Вогонь припророзило її красив. Піп стиснула молоток міцніше й, кружачи склом під вогнем, пошувала до наступного вікна. Розмазалася і розбила його — ще дош агрішила так гучно, що злила зі скла майже не було чути. Ще оше.

Перший удар помережив його тріщинами. Від другого вогонь вибухнуло. Піп перестала помаляовані двері й узалася за вікна з іншого боку. Перше. Друге. Третє. Аж ококи всі шість не зжали чорногого. Розбила. Розкряла.

Піп позащувала під'ївною поріжкою, плажо дихачици й віддівувачи, аж млю-ти права рука. Вовсяся обліпшило їй голову й обличчя, запалачици добре розгледіла руїнацію. Бурулівацію.

На біринку Гаштисіци темніли слова кольору темної шпці — такого самого відтінку, як і вогнетка прибудова в саду Амобі:

**ГВАЛТІВНИК  
Я ТЕБЕ ДІСТАНУ**

Піп читала й перчитувала їх, окладаючи поглядом усе, що пошиво зробила.

Ватак спробувала пошухати його всередні себе, під шкром, та більше не могла знайти. Крику більше не було, він більше не чіпався в піп. Вона задала його.

«Можеш вийти надіду?» — написала Піп. Крапці стукнули по скрану її телефону, що їдє розбивався її пальці.

«Прочитано», — з'явився напис під її повідомленням уже за кілька секунд. Піп дивилася знадвору, як у спалені Рани спалахнуло світло, як на коротку мить смідкається фірмика.

Вона стежила за його просупаттям, дивилася, як спалахнуло світло в середньому вікні на другому поверсі, коли він зайшов у коридор, а тоді гасне, посту-ляючи ошкиса сіву в шершавої, що завоєртіло у склі віддиха дверей.

28

Рисунок Д.7 – Пожежа на покинутій фермі та фінальна ілюстративна сцена з рукописним графіті

## Додаток Е

### Обрана композиційна модель макета видання

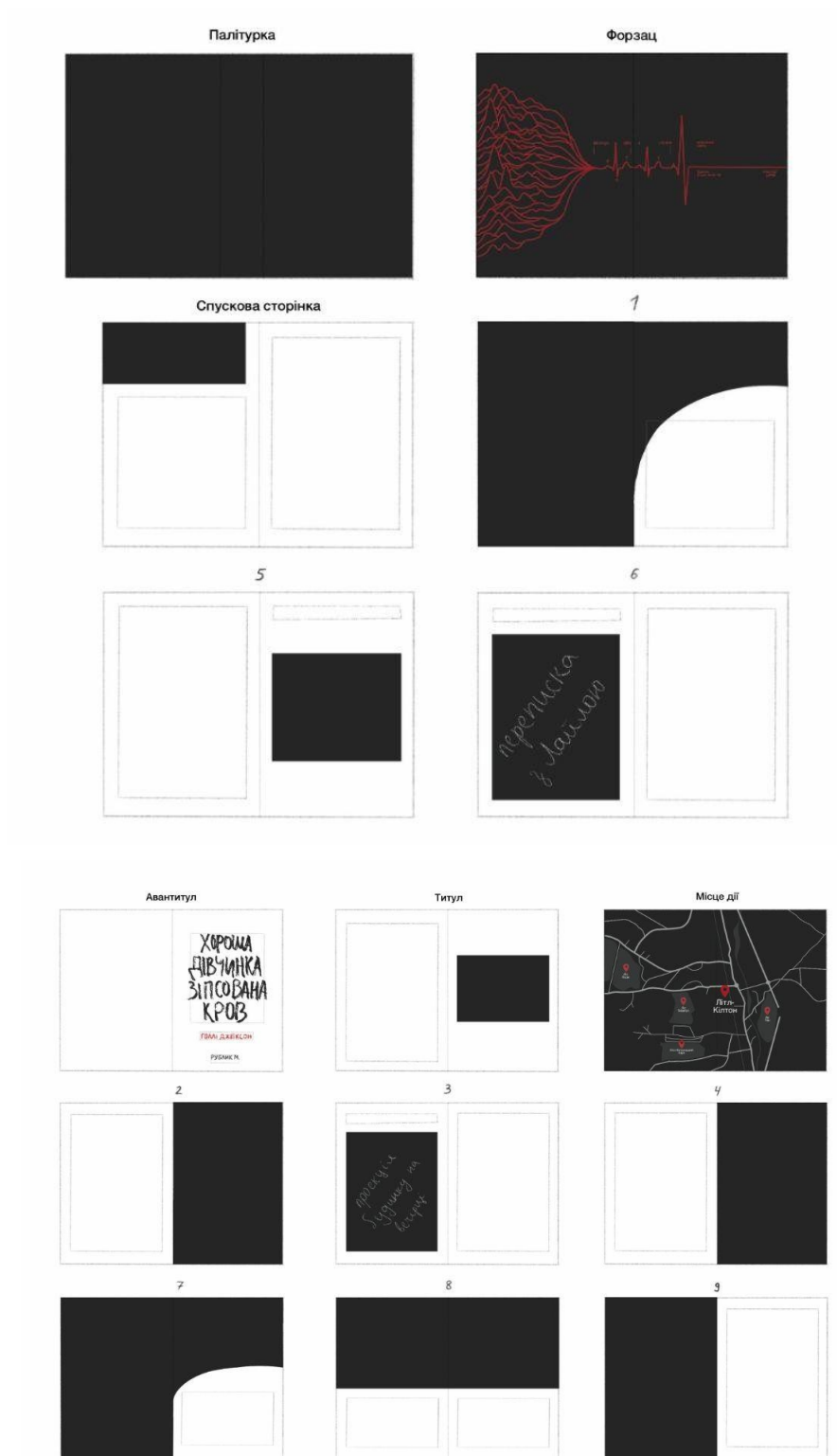


Рисунок Е.1 – Композиційна модель макета видання

## Додаток Ж

### Систематизація характеристик цільової аудиторії проєкту

Таблиця Ж.1 – Систематизація характеристик цільової аудиторії проекту

Група параметрів	Параметр	Характеристика цільової аудиторії
Демографічні	Вікова категорія	Представники покоління Z віком орієнтовно 16–25 років.
	Стать	Змішана читацька аудиторія без вираженої гендерної домінанти.
	Освітній рівень	Старшокласники, студенти та молода аудиторія з активним цифровим способом споживання інформації.
	Соціальне середовище	Активні користувачі цифрового медіапростору та соціальних мереж.
Психографічні	Читацькі інтереси	Зацікавлення психологічними трилерами, детективами, true crime, мультимодальними та інтерактивними наративами.
	Культурні орієнтири	Сприйняття цифрової культури як природного середовища повсякденної комунікації.
	Цінності	Прагнення до емоційного залучення, інтерактивності та ефекту особистої участі у розвитку сюжету.
	Особливості сприйняття	Схильність до нелінійного сприйняття інформації та одночасної взаємодії з кількома семіотичними модусами.
	Естетичні вподобання	Схильність до сприйняття динамічного мультимодального контенту та цифрової візуальної естетики.
	Емоційні очікування	Потреба у напруженій атмосфері, ефекті занурення та психологічній достовірності подій.
Поведінкові	Медіаспоживання	Регулярна взаємодія із соціальними мережами, стримінговими платформами, подкастами та короткоформатним цифровим контентом.
	Читацька поведінка	Схильність до активної інтерпретації тексту, пошуку прихованих деталей і взаємозв'язків між візуальними та текстовими елементами.
	Взаємодія з контентом	Позитивне сприйняття інтерактивних, мультимодальних та псевдодокументальних форматів подання інформації.
	Комунікаційна активність	Участь в онлайн-обговореннях, створення читацького контенту, поширення рекомендацій та взаємодія з тематичними спільнотами.
	Читацькі очікування	Очікування високої візуальної насиченості, документальної стилізації та імерсивного досвіду читання.

## Додаток И

### Візуальне представлення концепції видання

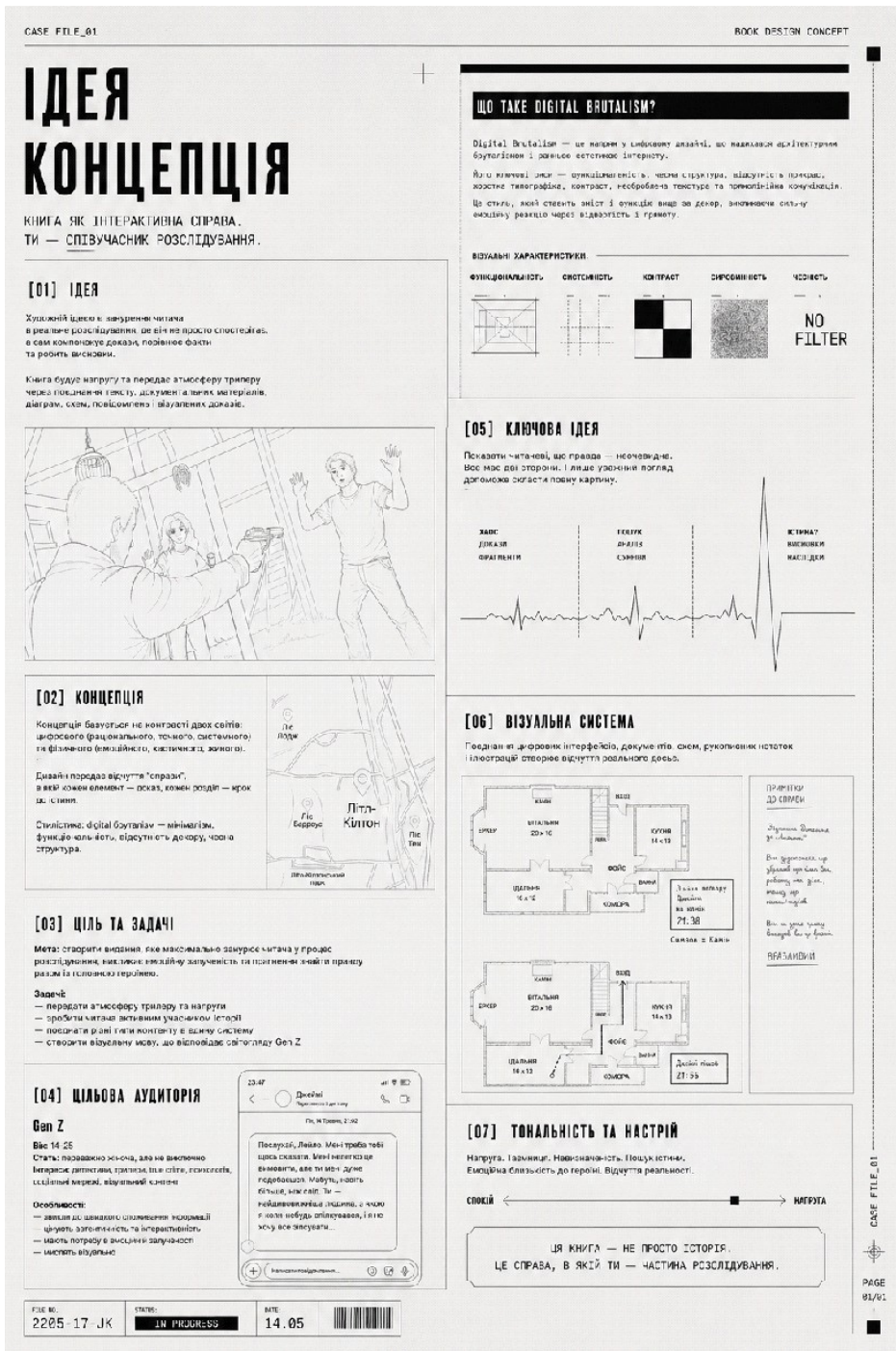


Рисунок И.1 – Візуальне представлення концепції видання

### Додаток К

## Розроблена колірно-графічна модель проекту

CASE FILE\_02

CASE FILE\_02

# КОЛІРНО-ГРАФІЧНА МОДЕЛЬ ПРОЄКТУ

ПРИНЦИПИ ВІЗУАЛЬНОГО ВПЛИВУ  
ТА СИМВОЛІКА

Колір і графіка працюють як система сигналів. Кожен елемент має своє призначення й з'являється лише тоді, коли це виправданно змістом.

Мінімалізм. Функціоналісти. Емоції та точність.

CASE FILE\_02

[01] ОСНОВНІ КОЛЬОРИ:  
ПСИХОЛОГІЯ ТА СИМВОЛІКА

**ЧОРНИЙ** ≈ 90% площі  
Код трилера, детективу, хорору.  
Асоціюється з таємницею,  
невідомим, смертю, доказами.

**БІЛИЙ** ≈ 90% площі  
Світло екрана. Простір читання.  
Забезпечує читабельність,  
чистоту, контраст та відчуття  
стерильності.

**ЧЕРВОНИЙ** ≈ 5% площі  
Код небезпеки, крові, ескаляції,  
фіксації. Привертає увагу до  
критично важливого факту.

**ПОМАРАНЧЕВИЙ** ≈ 1–2% площі  
Життя. Пам'ять. Надія.  
Виникає лише в кульмінаційних  
моєнтах — останній відблиск  
людяності.

[02] ЯК ВИКОРИСТОВУЄТЬСЯ ЧЕРВОНИЙ

ЧЕРВОНИЙ З'ЯВЛЯЄТЬСЯ ЛИШЕ ЗА НАЯВНОСТІ  
ОБ'ЄКТНОГО ПРИВОДУ. ЦЕ СИГНАЛ. А НЕ ДЕКОР.

- **ФІКСАЦІЯ ТА ЗАПИС**  
Іконка REC у подкастах, активні записи,  
позначення ключових людей.
- **ЗАГРОЗА ТА НЕБЕЗПЕКА**  
Підсвічення на мапах, повідомлення про помилку,  
попередження, критичні індикатори.
- **АКЦЕНТИ В ТЕКСТІ ТА ІНТЕРФЕЙСАХ**  
Підсвічення важливих фрагментів,  
меню, дати, номери справ.
- **РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ФІЗИЧНОЇ ЗАГРОЗИ**  
Криві, зброя, сліди насильства,  
фінальні символи руйнування.

**ЧЕРВОНИЙ = СИГНАЛ.  
ВІН З'ЯВЛЯЄТЬСЯ РІДКО,  
АЛЕ ЗАВЖДИ МАЄ ВАГУ.**

[03] ВІЗУАЛЬНА ІЄРАРХІЯ КОЛЬОРІВ

**01 ЧОРНИЙ**  
Домінує. Створює структуру,  
напругу, атмосферу.

**02 БІЛИЙ**  
Основа для читання.  
Забезпечує простір і ясність.

**03 ЧЕРВОНИЙ**  
Акцентує головне. Сигналізує  
про небезпеку та критичні моєнти.

**04 ПОМАРАНЧЕВИЙ**  
Найрідкісніший. Підсилює емоційні  
лінії та межові стани.

КОЛІР У ПРОЄКТІ — ЦЕ НЕ ПРИКРАСА, А ІНСТРУМЕНТ РОЗПОВІДІ.  
Він веде читача, структурує інформацію та передає емоційний стан історії.

FILE NO. 2205-17-JK STATUS: IN PROGRESS DATE: 14.05

PAGE 02/02

Рисунок К.1 – Розроблена колірно-графічна модель проєкту

## Додаток Л

## Типографічна система та візуальна ієрархія макета

CASE FILE 03

BOOK DESIGN CONCEPT

# ШРИФТОВА СИСТЕМА ТА ВІЗУАЛЬНА ІЄРАРХІЯ

Типографіка побудована для створення напруги, передачі атмосфери трилера та чіткого структурування інформації.

ШРИФТ	ПРИКЛАД	ВИКОРИСТАННЯ	ЦІЛЬ ТА ХАРАКТЕР
<b>BEER MONEY</b> Автор: Roland Huze Категорія: Decorative, horror Підтримка: кирилиця, латиниця	<b>ХОРОША ДІВЧИНКА ЗІПСОВАНА КРОВ</b>	<b>ГОЛОВНІ ЗАГОЛОВКИ</b> Назви книг, розділів, акцентні фрази, постери. — Створює емоційний акцент, передає жа-р, привертає увагу читача.	Декоративний, агресивний шрифт у стилі жодів та трилеру. Передає напругу, небезпеку, бунтарський характер.
<b>AGFOREIGNERLIGHTS</b> Автор: Andrej Grinbergs Накреслення: Bold Підтримка: кирилиця, латиниця	<b>РОЗДІЛ 1 ТЕМНІ СТЕЖКИ</b>	<b>ПІДЗАГОЛОВКИ, АВТОР</b> Підзаголовки на титулі, мена авторів, інші важливі елементи. — Створює чітку, структурну єрархію та додає сучасності.	Condensed grotesk із характером. Чіткий, графічний, добре працює в обмеженому просторі. Підсилює відчуття порядку та напруги.
<b>CARLITO</b> Автор: Łukasz Dziedzic Категорія: Sans-serif Підтримка: кирилиця, латиниця	<b>ГОЛЛІ ДЖЕКСОН</b>	<b>ВИДАВНИЧІ ЕЛЕМЕНТИ, ЦИТАТИ</b> мена, видавництво, цитати, анонси, відзнаки до інж. тріцій. — Нейтральний, читабельний шрифт для допоміжної інформації.	Сучасний гуманістичний grotesk. Дружній, нейтральний, добре читається в набраних текстах. Метрично сумісний з Carlito.
<b>BLITSTWOC</b> Категорія: Decorative Підтримка: кирилиця, латиниця	<b>1. ПРАВДА ПІД ШКІРОЮ</b>	<b>ЗАГОЛОВКИ РОЗДІЛІВ</b> Внутрішні заголовки, нумераційні розділи. — Додає динаміки та характеру, підсилює напругу в тексті.	Декоративний шрифт із ефектом потертості. Створює атмосферу та підкреслює ключові елементи структури.
<b>MINION PRO REGULAR</b> Автор: Robert Slimbach Категорія: Serif Підтримка: кирилиця, латиниця	Вона не хотіла бути героїською історією. Вона просто шукала правду. Але іноді правда — це найнебезпечніше, що можна знайти.	<b>ОСНОВНИЙ ТЕКСТ КНИГИ</b> Абзаци, діалози, описи, основний читабельний контент. — Забезпечує комфорт читання великих обсягів тексту.	Класичний антиквений шрифт. Надзвичайно читабельний, універсальний, ідеальний для довгих текстів та книжкового набору.

[02] ЄДИНА СИСТЕМА — РІЗНІ ГОЛОСИ

Кожан шрифт має свою роль, але разом вони створюють цілісну, напружену та емоційно насичену мову книги.

[03] ВІЗУАЛЬНА ІЄРАРХІЯ ШРИФТІВ

01	ГОЛОВНІ ЗАГОЛОВКИ	BEER MONEY
02	ПІДЗАГОЛОВКИ, АВТОР	AGFOREIGNERLIGHTS
03	ВИДАВНИЧІ ЕЛЕМЕНТИ, ЦИТАТИ	CARLITO
04	ЗАГОЛОВКИ РОЗДІЛІВ	BLITSTWOC
05	ОСНОВНИЙ ТЕКСТ КНИГИ	MINION PRO REGULAR

FILE NO: 2205-17-JK | STATUS: IN PROGRESS | DATE: 14.06

PAGE 03/03

Рисунок Л.1 – Типографічна система

## Скріншоти робочого процесу в програмних середовищах Procreate та Adobe InDesign

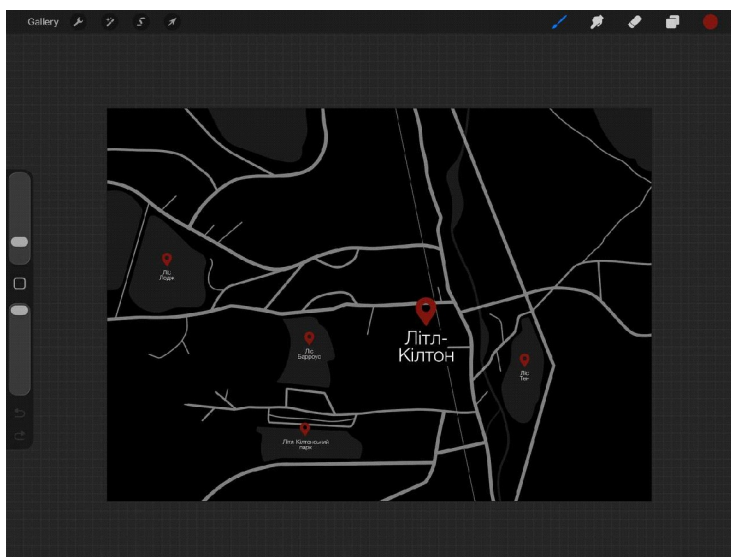


Рисунок М.1 – Загальний інтерфейс програми Procreate з відкритим робочим документом проєкту

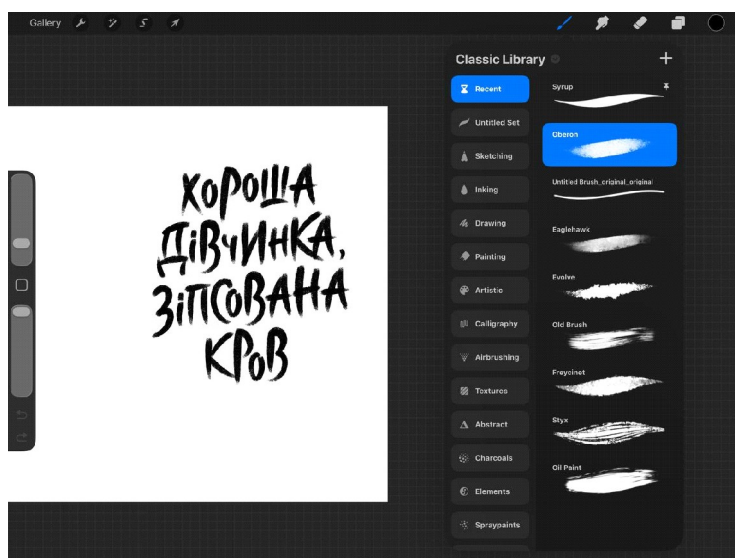


Рисунок М.2 – Панель використаних пензлів (Brushes)

Продовження Додатку М

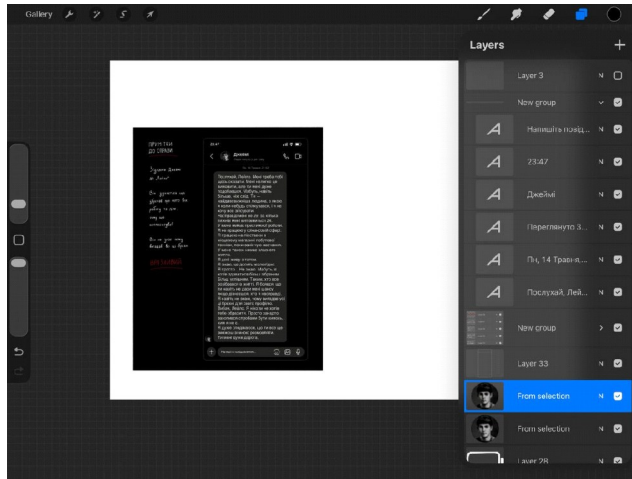


Рисунок М.3 – Панель шарів (Layers)

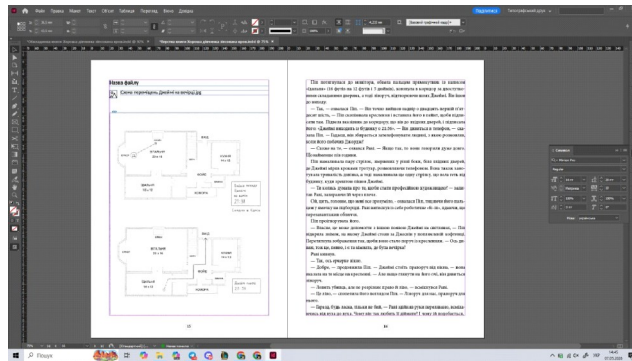


Рисунок М.4 – Загальний інтерфейс програми Adobe InDesign

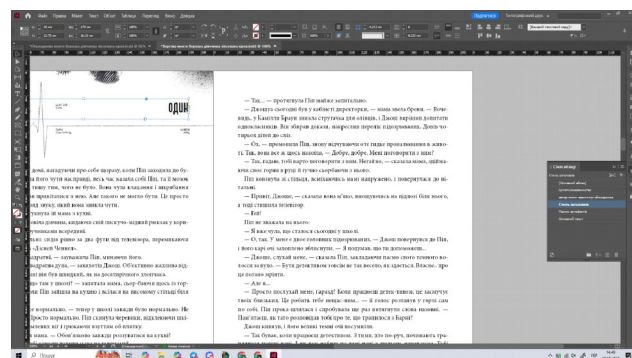


Рисунок М.5 – Панель стилів абзацу (Paragraph Styles) з реалізованою типографічною системою проєкту

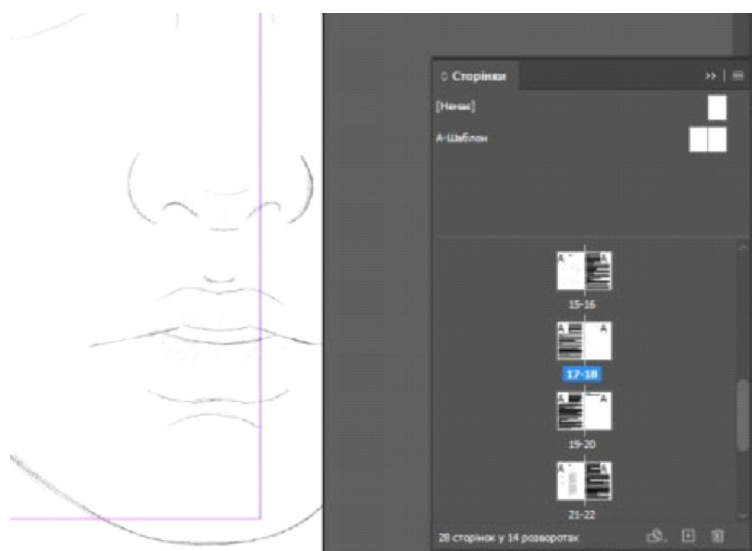


Рисунок М.6 – Панель сторінок (Pages) макета видання

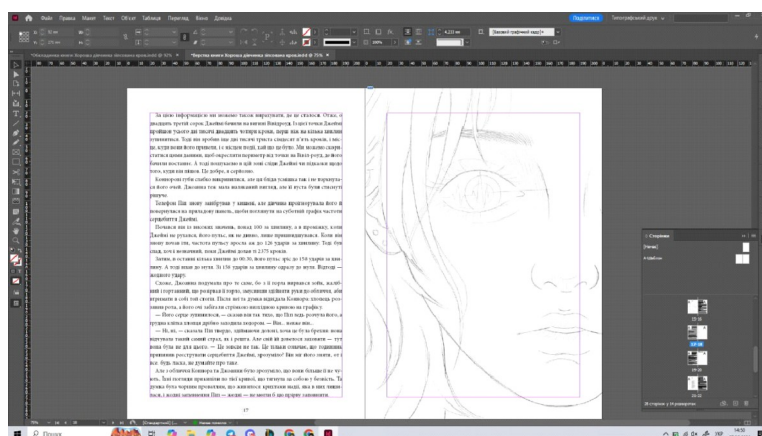


Рисунок М.7 – Змакетована сторінка макета з інтегрованим авторським рисунком

**Готовий макет видання Голлі Джексон «Хороша дівчинка, зіпсована кров»:** обкладинка і 14 розворотів (28 сторінок)



Рисунок Н.1 – Палітурка книги



Рисунок Н.2 – Кардіографічна композиція та авантитул

Продовження Додатку Н





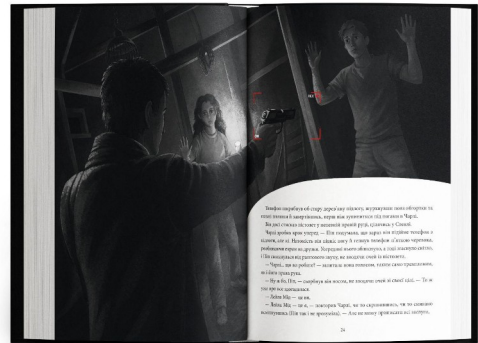
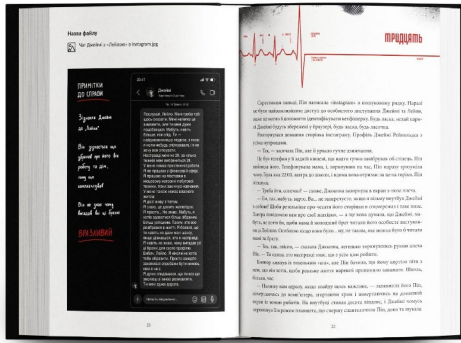


Рисунок Н.7 – Сторінка з скріншотом мобільного інтерфейсу Instagram-чату та розгортка з авторською ілюстрацією напруженої сцени протистояння в покинутому будинку

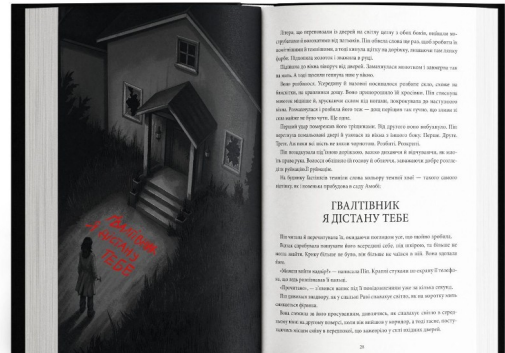
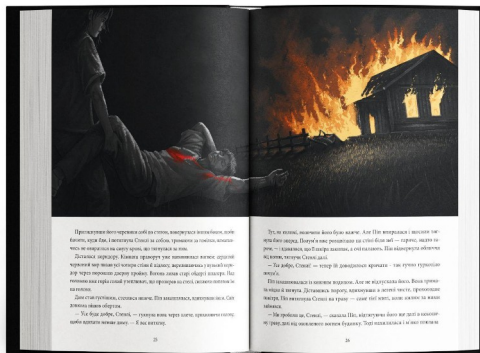


Рисунок Н.8 – Пожежа на покинутій фермі та фінальна ілюстративна сцена з рукописним графіті

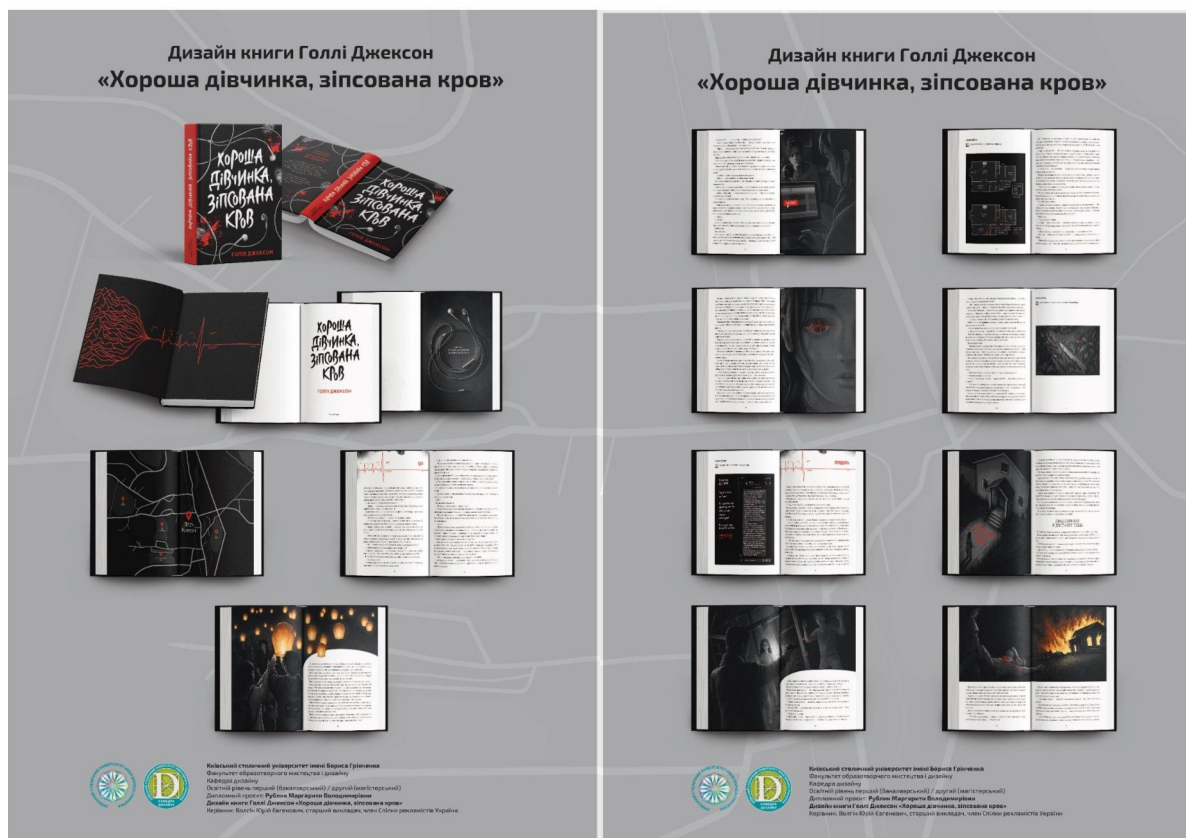


Рисунок Н.9 – Планшети з розміщеними напрацюваннями авторського кваліфікаційного проєкту