

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка дизайну арт-буку “Міфічні істоти” за мотивами
українського фольклору

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг4-22

Шевчук І. О.

Науковий керівник к. філос. наук,
доц. кафедри графічного дизайну

Ільницька Л. В.

Рецензент д. мист.,
проф. кафедри графічного дизайну

Михайлова Р.Д.

Київ 2026

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ
ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра графічного дизайну

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

завідувач кафедри графічного дизайну

д. філос. Лілія ЖУРАВЕЛЬ-ЗМЄСВА

“___” _____ 2026 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Шевчук Іванни Олександрівни

1. Тема кваліфікаційної роботи Розробка дизайну арт-буку “Міфічні істоти” за мотивами українського фольклору

Науковий керівник роботи Ільницька Любов Віталіївна, к. філос. наук, затверджені наказом КНУТД від «05» березня 2026

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою дослідження сучасної книжкової графіки та концепт-арту в індустрії ілюстрованих видань.

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити):
Вступ, Розділ 1. Теоретичний огляд аспектів артбуків як дизайнерського продукту. Розділ 2. Аналіз аналогічних артбуків та розробка візуальної концепції
Розділ 3. Практична реалізація концептуального артбуку. Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки.

4. Дата видачі завдання лютий 2026

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2026	
2	Розділ 1. Теоретичний огляд аспектів артбуків як дизайнерського продукту.	березень 2026	
3	Розділ 2. Аналіз аналогічних артбуків та розробка візуальної концепції	квітень 2026	
4	Розділ 3. Практична реалізація концептуального артбуку.	травень 2026	
5	Загальні висновки	травень 2026	
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	червень 2026	
7	Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку(за 14 днів до захисту)	червень 2026	
8	Подача кваліфікаційної роботи для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2026	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових співпадінь (за 10 днів до захисту)	червень 2026	Коефіцієнт подібності ____% Коефіцієнт цитування ____%
10	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2026	

З завданням ознайомлений:

Студент _____ Іванна Шевчук

Науковий керівник _____ Любов Ільницька

АНОТАЦІЯ

Шевчук І.О. Розробка дизайну арт-буку “Міфічні істоти” за мотивами українського фольклору

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2026 рік.

У кваліфікаційній роботі розглянуто процес створення концептуального арт-буку «Міфічні істоти» на основі українського фольклору. Визначено композиційні та типографічні рішення, що формують автентичний наратив проєкту. Результати демонструють можливості інтеграції етнокультурної спадщини в сучасний книжковий дизайн.

Ключові слова: *графічний дизайн, український фольклор, арт-бук, міфологія, візуальна стилістика, дизайн персонажу.*

SUMMARY

Shevchuk I.O. Design development of the "Mythical Creatures" artbook based on Ukrainian folklore.

Qualification work for obtaining a bachelor's degree in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2026.

The qualifying paper examines the process of creating a conceptual artbook, "Mythical Creatures," based on Ukrainian folklore. The study defines the compositional and typographic solutions that shape the project's authentic narrative. The results demonstrate the potential for integrating cultural heritage into modern book design.

Keywords: *graphic design, Ukrainian folklore, artbook, mythology, visual stylistics, character design.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1.	10
ТЕОРЕТИЧНИЙ ОГЛЯД АСПЕКТІВ АРТБУКІВ	10
1.1 Теоретичне визначення поняття «артбук». Особливості створення артбуків у контексті сучасної візуальної культури.....	10
1.2. Візуально-графічні засоби інтерпретації міфологічних образів у дизайні авторської книги	31
Висновки до розділу 1	35
РОЗДІЛ 2.	37
2.1. Предпроектний аналіз існуючих аналогів видань на міфологічну тематику	37
2.2. Формування авторської концепції: мудборд, колористична палітра та шрифтове забезпечення	46
2.3. Визначення релевантних рішень для майбутнього артбуку. Опис персонажів.....	52
Висновки до розділу 2	56
РОЗДІЛ 3.	58
3.1. Побудова структури артбуку: зміст, логіка подачі матеріалу	58
3.2. Візуальний наратив та композиція сторінок.....	61
Висновки до розділу 3	64
ВИСНОВКИ.....	66
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	70
ДОДАТКИ	74

ВСТУП

Актуальність теми: Сучасний графічний дизайн постає визначальним інструментом формування візуальної культури, де художні образи виконують роль стратегічних медіаторів змістовних концептів. В умовах сучасної соціокультурної трансформації професійна діяльність дизайнера переорієнтовується на глибоку рефлексію національної ідентичності та переосмислення етнокультурної спадщини за допомогою передових цифрових технологій.

Звернення до міфологічного дискурсу дозволяє інтегрувати архаїчні етнічні мотиви у площину актуальної художньої виразності. Сьогодні в Україні критично актуалізувався запит на візуальну ревіталізацію національного коріння, що потребує деконструкції нав'язаних стереотипів минулих епох. Фольклорні образи є фундаментом нашої ментальності, тому їхня сучасна візуалізація сприяє адаптації культурного спадку в глобальному інформаційному просторі. З огляду на складність традиційних академічних джерел для масового сприйняття, формат артбуку є найбільш ефективним комунікаційним рішенням, оскільки він поєднує мистецьку цінність з інформативною доступністю.

Мета дослідження: мета полягає у розробці цілісної авторської візуальної концепції та дизайну артбуку «Міфічні істоти» шляхом поглибленого аналізу автентичних фольклорних джерел та використання сучасних засобів цифрової графіки.

Завдання дослідження:

- здійснити теоретичний аналіз джерел української демонології та провести систематизацію візуальних атрибутів істот;
- провести порівняльний аналіз сучасних аналогів міфологічних видань та визначити оптимальну стилістику проєкту;
- сформувати унікальну художньо-образну концепцію персонажів;
- розробити архітекtonіку видання, обґрунтувати вибір модульної сітки та акцидентної типографіки;

- реалізувати дизайн-проект у цифровому середовищі та виконати комплекс додрукарської підготовки макета.

Об'єкт дослідження: процес візуального оформлення міфологічних персонажів українського фольклору в сучасному дизайні на прикладі проекту артбуку «Міфічні істоти».

Предмет дослідження: принципи створення візуальної концепції, ілюстративного ряду та структури артбуку «Міфічні істоти».

Методи дослідження:

У роботі використано такі методи:

- Теоретичний аналіз: ми опрацювали літературу про українську міфологію, щоб краще зрозуміти характер кожного персонажа та відобразити його особливості у малюнках.
- Аналіз аналогів: ми розглянули готові сучасні артбуки, щоб побачити, як інші автори працюють з версткою та шрифтами, і запозичити найкращі ідеї для нашого проекту.
- Художня стилізація: цей метод допоміг перетворити стародавні описи істот на зрозумілі та цікаві сучасні ілюстрації, зберігаючи при цьому їхній унікальний «дух».
- Цифрове проектування: це практична частина роботи. В Adobe Illustrator ми розробляли кожну ілюстрацію, підбирали шрифти та верстали сторінки, готуючи готовий файл до друку за всіма технічними вимогами.

Елементи наукової новизни одержаних результатів:

- вперше розроблено концептуальну модель артбуку, що поєднує автентичні українські міфологічні образи з сучасними тенденціями цифрової ілюстрації;
- удосконалено підхід до візуалізації персонажів нижчої міфології через використання засобів персонаж-дизайну та символіки кольору;
- дістало подальшого розвитку застосування модульних систем у верстці авторських ілюстрованих видань на етнокультурну тематику.

Практичне значення одержаних результатів: створений артбук має потенціал для впровадження у видавничу галузь як культурно-освітній продукт. Результати роботи можуть бути використані у сфері сувенірної продукції, дизайну персонажів для ігрових індустрій або як методичний матеріал для навчання графічного дизайну.

Апробація результатів дослідження: Основні теоретичні положення, концептуальні підходи та практичні результати кваліфікаційної роботи були представлені, обговорені та отримали позитивну оцінку на Міжнародній науково-практичній конференції «Міждисциплінарні дослідження у контексті глобальних проблем: від науки до практики» (Сіетл, США, 2026 р.).

Результати художньо-графічних пошуків та практичні навички роботи з візуальною комунікацією були апробовані під час участі у Конкурсі «МОЗАЙКА СТИЛІВ» (2026 р.).

Структура та обсяг роботи: Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи відповідає встановленим вимогам КНУТД для бакалаврського рівня.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНИЙ ОГЛЯД АСПЕКТІВ АРТБУКІВ

1.1 Теоретичне визначення поняття «артбук». Особливості створення артбуків у контексті сучасної візуальної культури

У просторі сучасного мистецтвознавства та проектних практик феномен артбуку трактується як інтегральне, багатоаспектне явище, що формується на перетині архітекτονіки книги, графічного моделювання та новітньої цифрової ілюстрації. Оцінюючи специфіку міжнаукової взаємодії у художньому просторі, Н. Бабій наголошує на важливості комплексного, мультидисциплінарного підходу під час аналізу новітніх дизайнерських об'єктів [39]. Такий ракурс є фундаментальним для моделювання видань, що транслюють етнографічні та міфологічні сюжети, адже він вимагає від автора одночасного виконання функцій дослідника фольклору, візуалізатора та конструктора графічних наративів. Паралельно із цим, О. Юденкова акцентує увагу на трансформації професійних компетенцій сучасного художника, художня майстерність якого безпосередньо пов'язана зі здатністю органічно поєднувати класичну образотворчу базу з інноваційними комп'ютерними технологіями [39].

Розуміння внутрішньої специфіки індустрії культури, запропоноване Дж. Шраєром крізь аналітику «виробничої логіки», дає змогу усвідомити пластичність сучасного медіамистецтва, а також критичну необхідність збереження цілісності авторського задуму в мінливих умовах цифрового середовища [39]. Зазначені теоретичні позиції узгоджуються з поглядами Дж. Хеннессі, який інтерпретує актуальні візуальні медіа як органічну частину глобального культурного простору; це безпосередньо екстраполюється на алгоритми проектування авторських артбуків, у яких змістовне наповнення та графічна структура утворюють неподільну єдність [39].

Особливе художньо-комунікативне значення у структурі візуальної культури має концепт-арт, який слугує інструментом первинного моделювання

образів українського міфологічного простору. Цей напрям детально досліджено у працях О. Єжової та її колег, які наголошують на важливості поєднання вільної художньої експресії з чіткими інженерно-технологічними принципами графічного проектування, що є надзвичайно актуальним для екранних мистецтв [5; 6]. Крім того, у дослідженнях О. Єжової детально проаналізовано дію глобальних стилістичних векторів на сучасне книжкове проектування [6]. Дана теза безпосередньо корелює з ідеєю створення артбуку «Міфічні істоти», який постає як специфічна візуально-нарративна система, що врівноважує автентичну естетику народної демонології та складну конструктивну побудову багатосторінкового видання.

Методологічне значення артбуку як форми фіксації та візуалізації творчого пошуку обґрунтовано у наукових працях А. І. Кавун та О. В. Іванченко. Дослідники розглядають цей формат як ефективний механізм проектного мислення, за допомогою якого автор здатний структурувати хаотичні творчі ідеї у чітку, концептуально вибудовану систему [8; 9]. У такому вимірі артбук виступає не лише фінальним поліграфічним продуктом, а й майданчиком для професійного самоаналізу та архівації етапів розробки художнього задуму [41]. Під час проектування видання, присвяченого українській демонології, такий підхід дозволяє трансформувати абстрактні словесні описи міфічних персонажів у переконливі графічні концепти.

Не менш важливим теоретичним вектором є інтерпретація артбуку як зони вільного художнього експериментування. Спираючись на теорію Й. Гейзинги, ігровий елемент культури слід вважати базовим чинником, який визначає універсальний, подекуди сакральний характер будь-якої креативної практики [10]. Наведене методологічне підґрунтя дозволяє розглядати графічний дизайн артбуку як спосіб експериментальної роботи з традиційними етнокультурними кодами. Зазначений вектор підтримують і дослідники новітніх медіаформатів, зокрема Паркер Фелан, який вивчає концепцію «мистецьких світів» (art worlds) у межах сучасних креативних індустрій [42], та Тіффані Холмс, яка визначає

аналогічні візуальні проекти як вираження інтенсивного інтелектуального та естетичного пошуку художника [43].

Грунтовну методичну платформу для дослідження структурно-форматних та композиційних параметрів художньої книги забезпечують праці Л. В. Завгородньої [40], М. С. Тимошика [11] та В. Е. Шевченка [12], які присвячені аналізу еволюції видавничої та візуальної культури. Орієнтація на чинні державні стандарти, зокрема ДСТУ 3017:2015 [13], виступає гарантом термінологічної уніфікації та системності під час проектування книжкової архітекτονіки. Це має критично важливе значення при макетуванні складних багатосторінкових артбуків, що характеризуються нелінійною акцидентною версткою та синтезом текстового й ілюстративного контенту.

В актуальних мистецтвознавчих студіях категоріальні поняття «артбук» та «концепт-арт» дедалі частіше інтерпретуються як взаємопов'язані елементи єдиної системи моделювання художнього простору. Зокрема, А. В. Ключевська акцентує увагу на прагматичній ролі концептуальної графіки, яка дозволяє оптимізувати часовий ресурс дизайнера завдяки чіткій структуротворчій функції на етапі створення серійних ілюстрацій [14]. Водночас Н. І. Фрасинюк та Д. П. Кирик досліджують дефініцію «концепту» як ментальної категорії, що пов'язує первинний умоглядний образ із його подальшою художньою матеріалізацією [19; 20]. Такий підхід дає змогу автору проекту не просто зафіксувати зовнішній вигляд істот української демонології, а й вибудувати цілісний, внутрішньо не суперечливий міфологічний світ, що відповідає сучасним трендам графічного дизайну.

Розвиваючи фундаментальну концепцію Й. Гейзинги щодо ігрової та ритуальної природи культури [8], сучасні аналітики візуальних комунікацій розглядають проектування артбуку як різновид естетичного експерименту [9]. У межах цього процесу автентичні фольклорні коди трансформуються та адаптуються до світосприйняття сучасного реципієнта через нові засоби художньої виразності. На окрему увагу в цьому контексті заслуговують праці О. Колісника, де концепт-арт позиціонується як базисна фаза проектування, що

гарантує візуальну цілісність усього художнього ансамблю [11]. Натомість В. І. Романович та О. О. Лежнєв визначають концептуальну графіку як дієвий інструмент депонування та збереження оригінального авторського бачення під час складних, багатоетапних процесів комп'ютерної візуалізації [12].

У сучасному науковому дискурсі поняття «артбук» розкривається крізь призму двох основних аспектів:

- як експериментальна форма книги, що акумулює інноваційні проектні підходи до структурування, архітектоніки та інтерпретації фольклорного наративу;
- як персоніфікований, малотиражний видавничий об'єкт, де ексклюзивність графічного ряду та нестандартне матеріально-конструктивне втілення слугують формою авторського переосмислення народної міфології.

В академічному середовищі та професійному сленгу як синоніми часто побутують дефініції «арткнига», «книга художника» або «авторська книга», що семантично відповідає міжнародним поняттям *art book* та *artist's book* [16]. Своєрідними історичними прототипами сучасних артбуків у просторі вітчизняної культури доцільно вважати давні ілюстровані рукописи та бестіарії, які демонстрували ранні форми графічної фіксації сакральних знань. Певною мірою ознаки авторської книги притаманні й українським стародрукам, зокрема першодрукам Івана Федорова та Юрія Дрогобича [17]. Процес їхнього виготовлення завжди передбачав індивідуальну роботу над формою, усвідомлений вибір матеріалів, розробку унікальних шрифтових кас та орнаментики, що перетворювало кожне видання на унікальний витвір мистецтва, де гармонійно поєднувалися художня майстерність та тогочасні видавничі технології.

Трансформація технологічних та інструментальних можливостей у графічному мистецтві дозволила майстрам наступних генерацій кардинально розширити межі моделювання та структурної організації простору книги. Перші кроки до створення авангардних видань традиційно пов'язують із творчістю англійського поета й гравера Вільяма Блейка (1757–1827). Його проектне

новаторство виявилось в намаганні досягти абсолютної дифузії матеріально-просторових характеристик книги з її ілюстративним та текстовим наповненням, що заклало підвалини сучасного концептуального дизайну [39].

Суттєвий внесок у генезу цього напрямку зробив французький галерист та видавець Амбруаз Воллар (1866–1939), який сформував засади феномену *livre d'artiste* («книга художника»). Запропонований ним підхід базувався на випуску раритетних графічних серій, де використання ексклюзивних сортів паперу та оригінальних естампних технік підкреслювало статус видання як самоцінного арт-об'єкта. За висновками дослідниці Дж. Дракер, остаточне становлення артбуку як зрілої форми художньої експресії відбулося у XX столітті. На специфіку проектування таких видань безпосередньо вплинули радикальні авангардні течії - зокрема футуризм, супрематизм, кубізм та абстрактне мистецтво, які декларували відмову від класичних академічних канонів верстки на користь сміливого формотворчого експерименту [39].

У вітчизняному культурному просторі ключовою фігурою цього процесу став Михайль Семенко (1892–1937) - ідеолог українського панфутуризму. Його авторська концепція «поеземалярства», практично реалізована у збірках «Каблепоема за океан» (1920) та «Кобзар» (1924), репрезентує революційну для свого часу модель просторової організації тексту. М. Семенко інтерпретував книжкову сторінку як відкриту візуальну площину, де акцидентне розташування літерних знаків та лінійних елементів генерувало додаткові смислові пласти. Такий алгоритм повністю тотожний сучасним дизайн-методикам розробки артбуків за мотивами народної культури.

Попри відсутність уніфікованої типології у профільному мистецтвознавчому дискурсі, артбуки диференціюють за кількома базовими ознаками:

- за специфікою авторства: сольні (індивідуальні) творчі проекти або колективні міждисциплінарні колаборації;
- за обсягом накладу: унікальні (ексклюзивні примірники, створені в одному екземплярі) та малотиражні лімітовані видання;

- за виробничою технологією: повністю рукотворні (hand-made), виконані суто інструментами комп'ютерної графіки або створені на основі синергії традиційного ремесла й цифрових технологій;
- за конструктивно-просторовою формою: рухомі тривимірні видання (*pop-up*), графічні щоденники творчих рефлексій (*sketchbook*), колажні збірки (*scrapbook*) та візуалізовані подорожні щоденники (*travelbook*) [11; 15].

Головна прикмета артбуку полягає в нівелюванні суворих регламентів та обмежень, властивих масовій комерційній поліграфії. Цей формат постає як зона вільної реалізації креативних інтенцій дизайнера, що уможливорює інтеграцію нетипових конструкцій (наприклад, сувоїв або комплектів вільних аркушів у спеціальних боксах) та автентичних матеріалів - від дерева й текстильних полотен до інноваційних композитів. Семантичне наповнення такого об'єкта повністю підпорядковане глобальній художній стратегії автора. У контексті проектування артбуку «Міфічні істоти» зазначений підхід стає ефективним інструментом актуалізації української демонології крізь призму сучасного візуального мислення, де художній образ персонажа трансформується у медіум для осмислення етнокультурної ідентичності [18; 20].

Останнім часом цей самобутній жанр візуальної культури дедалі частіше стає об'єктом зацікавленості українського професійного середовища - як з боку незалежних ілюстраторів, так і з боку видавничих інституцій. Стимулом для розвитку цього ринкового сегменту є поява нових художніх матеріалів та модернізація додрукарських і друкарських технологій, які дозволяють реалізувати складні архітектонічні рішення. В українському книжковому просторі концептуальні артбуки репрезентовані у портфоліо кількох видавництв, що активно експериментують з етнографічною та культурологічною проблематикою. Серед найбільш репрезентативних проектів варто виділити:

1. «Видавництво Старого Лева» з їхньою роботою «Скрина. Речі сили» (автори Я. Винницька, Ю. Табенська, Д. Осипов, 2016), що демонструє взірць високої художньої естетизації матеріальних та міфологічних маркерів українського побуту.

2. «Terra Incognita», зокрема видання «Наречена» (2017), яке за допомогою інструментів візуальної розповіді актуалізує глибинні етнічні коди.
3. «АДЕФ-Україна» із концептуальним виданням «Один» О. Чемерова (2010).
4. «Artbooks», де вийшов спеціалізований проект «Глосарій fashion-індустрії» У. Бойко (2017).
5. «Махаон-Україна» та їхні відомі інтерактивні серії «Океанологія», «Ілюзіологія» й «Єгиптологія», які за своєю складною об'ємно-просторовою конструкцією та композиційними прийомами повністю відповідають критеріям сучасного артбуку.

Унікальний внесок у модернізацію візуальної мови вітчизняного артбуку зробили Романа Романишин та Андрій Лесів (засновники творчої студії «Аграфка»), чий знакові проекти «Листи до середи» (2010) та «Валізка вражень» (2011) здобули міжнародне визнання. Не менш вагомими для розвитку цього напрямку є експериментальні доробки Юлії Табенської, зокрема її проекти «Подорожній архів Марко Поло» (2006) та «Redux» (2015), у яких майстерно реалізовано принцип багаторівневої побудови візуального нарративу [1; 2].

На сучасному етапі методологія проектування артбуків активно впроваджується в освітній простір провідних художніх та профільних вишів України, з-поміж яких Київський національний університет технологій та дизайну, КНУ імені Тараса Шевченка та КНУКіМ. Завдяки популяризації цього проектного формату відбулося переосмислення самої дефініції книги: у сучасному дизайні вона трактується не просто як матеріальний носій літературного тексту, а як цілісний, самодостатній мистецький витвір із високою естетичною та конструктивною цінністю.

В академічному дискурсі наразі триває дискусія стосовно чіткого розмежування понять «самвидав» та «авторська книга». Дослідник М. Скиба вказує на суттєву соціально-історичну відмінність між цими феноменами: якщо традиційний самвидав історично виникав як форма суспільно-політичного протесту та заангажованості, то авторська книга (артбук) репрезентує абсолютну

художню автономію та слугує інструментом емансипації особистості митця [3; 4]. Ця теза доводить, що розробка дизайну артбуку «Міфічні істоти» за мотивами українського фольклору виходить за межі суто утилітарного графічного чи технічного завдання, перетворюючись на персональний концептуальний жест дизайнера, спрямований на актуалізацію національної культурної спадщини.

З точки зору архітектоніки книги, концептуально близькими до категорії артбуків є деякі типи дитячих інтерактивних видань — зокрема книжки-іграшки, книжки-конструктори та складні панорамні видання-трансформери. Своєрідні атрибути артбуку подекуди простежуються і в класичному масовому сегменті друкованої продукції, де застосовуються нестандартні декоративні елементи, інтерактивні рухомі компоненти чи складні вклейки, які передбачають безпосередню фізичну або тактильну взаємодію читача з об'єктом (гортання, розгортання, трансформація площини). Подібні візуально-графічні рішення часто функціонують як автономні художні одиниці, зміст яких може інтерпретуватися незалежно від супровідного текстового контенту.

У професійному дизайнерському середовищі артбук інколи помилково ототожнюють із суміжними типами поліграфічних видань, що зумовлено використанням схожих засобів графічної виразності та нестандартних прийомів художнього оформлення. Проте, попри спільні риси візуального ряду, існують глибокі функціональні та структурні відмінності між артбуком та іншими графічними форматами - такими як традиційна ілюстрована книга, зін чи комікс.

Класичні ілюстровані видання, хоч і спираються на розгалужену систему зображень, суворо підпорядковані загальноприйнятим видавничим нормативам, стандартам верстки та раціональним форматам друку. Вони можуть відзначатися високою якістю художнього оформлення, проте позбавлені притаманного артбукам радикального конструктивного експерименту або концептуалізації матеріалів. Якщо в ілюстрованій книзі зображення зазвичай виконує допоміжну, денотативну роль щодо тексту, то в артбуку візуалізований образ міфічного персонажа сам стає головним першоджерелом та генератором сенсу.

Зін (*zine*), як різновид аматорського, малотиражного самовидаву, має спільні точки дотику з артбуком завдяки відсутності жорстких цензурних чи комерційних обмежень. Однак головна диференціація полягає в архітектоніці наративу: зін найчастіше фокусується на лінійному висвітленні конкретної історії, соціальної проблеми або субкультурної тематики, тоді як артбук орієнтований на глибинну фіксацію авторської позиції, художній самоаналіз та візуальну рефлексію митця. Крім того, у сучасних візуальних комунікаціях зіни часто функціонують виключно в цифровому просторі, тоді як артбук як унікальний артефакт за своєю природою потребує фізичного, матеріального втілення та специфічного тактильного сприйняття.

Комікси та графічні новели також мають чіткі жанрові межі, що відокремлюють їх від проектної моделі артбуку. Незважаючи на складність і високу якість графічних рішень, комікс є строго структурованою системою, де вербальний контент (у вигляді текстових блоків чи баблів) та динамічне чергування кадрів є обов'язковими рушійними елементами розвитку сюжетної лінії. Графічні новели, що відзначаються більшим обсягом та змістовною глибиною, все ж таки базуються на традиційних канонах книжкової побудови. Це суперечить принципам абсолютної проектної свободи та матеріально-конструктивним експериментам, які є фундаментальними під час розробки авторського артбуку, присвяченого образам українського міфологічного простору.

Видання, які демонструють лише фрагментарні ознаки художньої книги, доцільно класифікувати як поліграфічні об'єкти з елементами мистецького експерименту. У подібних проектах дизайнери нерідко вдаються до використання нетрадиційних матеріалів, застосовують оригінальні прийоми візуального оформлення або інтегрують складні просторові компоненти - зокрема тривимірні конструкції (*pop-up*), інтерактивні рухомі елементи чи нестандартні розвороти. Проте, якщо ідейно-змістове наповнення такої праці залишається в межах стандартизованих канонів масового книговидавання, вона не може вважатися автентичним артбуком у строгому мистецтвознавчому

розумінні. У такому разі ми маємо справу виключно з декоративними атрибутами, які прикрашають звичну форму книги, не змінюючи її глибинної суті та проектної філософії.

Протягом останніх років у науковому середовищі не вщухають дискусії стосовно делімітації меж між класичною ілюстрованою книгою та артбук. Ключовим диференційованим маркером, що дозволяє виокремити артбук у самостійну жанрову одиницю, є його інтерпретація як монолітного, неподільного витвору мистецтва. У межах зазначеної координатної системи книга трансформується із простого утилітарного контейнера для збереження інформації на самодостатній простір авторського самовираження, де конструктивна форма, фактура матеріалу та концептуальний графічний ряд існують у стані нерозривної синергії.

Для всебічного розуміння специфіки проектування артбуку, присвяченого образам українського фольклору, виникає потреба в детальному аналізі генезису та сутності категорій «концепт» і «концепт-арт». Термін «концепт» (що походить від латинського *conceptus* - поняття, думка) відзначається багатоаспектною семантичною структурою та має глибоке історико-філософське коріння. У межах середньовічної схоластичної філософії цим терміном позначали спільні інтенціональні властивості окремих речей, на основі яких згодом формувалося словесно виражене поняття. Зокрема, представники концептуалізму (зокрема П'єр Абеляр) обґрунтовували ідею, що універсалії не існують автономно від матеріальних об'єктів, але водночас мають виразну ідеальну природу, постаючи як ментальні абстракції, котрі виникають у процесі пізнання спільних рис у множині предметів.

У філософській думці Нового часу, зокрема в гносеологічних концепціях Дж. Локка, концепт інтерпретувався як результат інтелектуального синтезу подібних ознак, що фіксуються під час спостереження за емпіричною реальністю. В актуальному науковому дискурсі ця категорія трактується як складна когнітивна конструкція, що репрезентує суб'єктивне авторське бачення світу та формує логічну систему художніх суджень. У семантичному вимірі

дефініцію «концепт» часто використовують як місткий аналог поняття «значення слова», зміщуючи фокус уваги на асоціативні, метафоричні та логічні взаємозв'язки між компонентами візуального та вербального наративів [14].

Концептуальне ядро в дизайні міфологічного артбуку формується внаслідок комплексної взаємодії цілої низки соціокультурних чинників: етнічних традицій, першоджерел фольклору, релігійно-світоглядних пластів та індивідуального художнього досвіду ілюстратора. Вони акумулюють у собі як нормативне словникове значення, так і суголосно персональні творчі рефлексії митця [2, с. 68-69]. З-поміж базових характеристик концепту дослідники виділяють його потенціал до художньої образності та здатність до тривалої акумуляції в культурній пам'яті соціуму, завдяки чому первинна семантика образу здатна розширюватися до масштабу символу чи міфологеми.

Постаючи як об'єкт інтегрального лінгво-візуального аналізу, концепт у просторі української демонології охоплює розгалужену систему конотацій - від етимологічних коренів імені міфічного персонажа до його складних візуальних метафор. В академічній літературі поняття «концепт» та «поняття» традиційно розмежовують: якщо «поняття» належить до сфери раціональної логіки й фіксує виключно суттєві об'єктивні ознаки, то «концепт» завжди характеризується вираженням суб'єктивізмом, потужною емоційною експресією та багаторівневою архітектонікою. Логічне поняття становить лише первинне ядро концепту, проте далеко не кожне абстрактне поняття здатне трансформуватися в повноцінний концепт. Для такої трансформації воно має набути значної культурної ваги та високої когнітивної складності. Саме на цій делікатній різниці й базується проектування авторського артбуку: графічний дизайнер не просто ілюструє сухі логічні дефініції, а візуалізує багатопланові етнокультурні концепти, які матеріалізують дух і метафізику народних вірувань [2, с. 68-69].

Більшість дослідників солідаризуються у визначенні суттєвих термінологічних розбіжностей між цими двома категоріями. Якщо «поняття» локалізується суто в просторі раціональної логіки й функціонує як інструмент абстрактного узагальнення денотативних ознак об'єкта, то «концепт» постає як

багатоаспектна ментальна одиниця, що розкривається в межах лінгвокультурології, семіотики та візуальних мистецтв. Поняття інтегроване в чітко впорядковану, нормативну систему мовних значень, тоді як концепт характеризується нелінійною внутрішньою архітектонікою та вираженою суб'єктивізацією. Фундаментальною властивістю концепту є смислова амбівалентність його структури, що контрастує з моноаспектною, інваріантною природою логічного поняття, яке в процесі абстрагування від емоційно-чуттєвого досвіду повністю позбавляється конотативного забарвлення [2, с. 68-69].

Слід констатувати, що логічне поняття формує денотативне ядро концепту, концентруючи в собі його ключові інтегральні та диференційні ознаки. Проте трансформація поняття у повноцінний концепт відбувається лише за умови високої когнітивної складності та значної аксіологічної ваги об'єкта для конкретної культури. Головна відмінність полягає в тому, що концепт акумулює в собі асоціативні пласти, сформовані знаннями й міфами етнокультурної спільноти про об'єкт (зокрема, про персонажів демонологічного пантеону) у розгалуженій системі фольклорних контекстів та інтерпретацій, тоді як поняття обмежується сухим референційним описом його базових параметрів.

У межах проектування авторського артбуку концепт-арт позиціонується як спеціалізований напрям візуального мистецтва, метою якого є первинна репрезентація творчих ідей щодо персонажів, просторових локацій та атрибутики міфологічного всесвіту. Провідна функція концептуальної графіки в дизайні багатосторінкового видання полягає в інструментальному супроводі проектного процесу шляхом превізуалізації композиційних, колористичних та пластичних рішень задовго до їх безпосереднього імпорту в архітектоніку макета [11].

У процесі створення концепт-арту дизайнер здійснює переклад вербальних фольклорних описів та етнографічних джерел у систему виразних зорових метафор, використовуючи сучасний інструментарій комп'ютерної графіки. Зазначена діяльність охоплює комплекс проектних завдань, що включає

розробку унікальної стилістичної платформи ілюстрацій, пошук анатомічної пластики міфічних істот та архітектоніку візуального наративу, що є пріоритетним для актуальної індустрії книжкового дизайну.

У фаховій дизайнерській практиці концепт-арт виходить далеко за межі суто декоративного створення привабливих зображень. Він постає як критично важлива аналітична стадія проектної діяльності, яка потребує від автора високої академічної майстерності, глибокого знання законів композиційної рівноваги, специфіки архітектоніки тіла (зокрема, трансформації анатомічних маркерів під час моделювання химеричних істот), теорії кольору та світлотіньового моделювання, а також розвиненого системного візуального мислення.

Сьогодні концептуальна графіка визнається одним із найдинамічніших векторів розвитку сучасного графічного дизайну. Фахівці цієї галузі відповідають за семантичну цілісність, автентичність та візуальну переконливість усього ілюстративного ряду, що перетворює їхню роботу на невід'ємну, конструктивну складову моделювання авторських художніх видань.

Під час проектування багатосторінкової книги, де домінантну роль відіграє експресія та монолітність художнього образу, саме концепт-арт посідає центральне місце як базовий метод візуального моделювання. Він виконує роль когнітивного містка між абстрактною фольклорною ідеєю (текстом міфу) та її безпосереднім графічним втіленням, дозволяючи кристалізувати первинне художнє бачення, яке надалі структурує стилістичний вектор усього проекту. На стадії архітектонічної підготовки видання концепт-арт трансформує текстові описи в наочні графічні константи, що стають композиційними орієнтирами для фінального проектування, верстки та художнього оформлення книжкових розворотів. Таким чином, концепт-арт функціонує не лише як засіб малювання, а й як універсальний інструмент систематизації та структурування проектних ідей у межах авторського візуального дослідження.

Завдання автора на зазначеній аналітичній стадії полягає в генеруванні множини варіативних дизайн-рішень для образів істот, які проходять крізь послідовну систему ітерацій та творчих пошуків. Такий підхід дозволяє

експериментально апробувати різноманітні стилістичні вектори, колористичні схеми та композиційні моделі ще до моменту затвердження фінального варіанта для безпосереднього ілюстрування книги. Впровадження методології концепт-арту дозволяє істотно мінімізувати часовий ресурс, необхідний для кристалізації оригінальної візуальної мови, та запобігти конструктивним помилкам під час організації складного ілюстративного матеріалу. Отже, концептуальна графіка функціонує як ефективний інструмент превізуалізації, що гарантує підпорядкування кожного окремого графічного елемента глобальній художньо-образній концепції артбуку «Міфічні істоти».

Моделювання авторських багатосторінкових видань передбачає органічну інтеграцію концепт-арту в загальний проектний цикл, що зумовлено його здатністю забезпечувати архітектонічну збалансованість між первинними композиційними ідеями та їхнім підсумковим графічним утіленням у макеті. Завдяки своїм специфічним функціям, концептуальне проектування виконує роль механізму стратегічного планування книги, формуючи цілісне уявлення про колористичний клімат, архітектоніку розворотів, психологічну атмосферу та дизайн об'єктів. Це безпосередньо зумовлює характер та специфіку сприйняття готового артбуку реципієнтом. Крім того, концепт-арт виступає базовим інструментом у побудові автентичної мови візуальних комунікацій проекту, що дозволяє диференціювати авторський продукт на сучасному ринку ілюстрованої періодики та видань. Таким чином, він не лише артикулює художні особливості книги, а й значно капіталізує її мистецьку цінність, постаючи невід'ємним компонентом сучасного проектування багатосторінкового медіаконтенту [11].

Діапазон концептуального проектування в межах етнографічно-ілюстративного дослідження охоплює широке коло проектних завдань, зокрема розробку габітусу міфологічних персонажів, навколишнього середовища, знакових артефактів та символічного реквізиту. Під час роботи над структурою артбуку дизайнер може фокусуватися на конкретних аспектних домінантах (наприклад, суто на моделюванні істот чи локацій) або ж застосовувати інтегральний підхід до проектування всього міфологічного всесвіту. Водночас

надмірна дисперсія уваги на стадії ескізування загрожує деструкцією та розмиванням загальної стилістики, через що професійна методологія дизайну передбачає досягнення високого рівня художньої уніфікації в межах обраного візуального коду.

До ключових проектних ролей у процесі візуалізації артбуку доцільно віднести такі позиції:

- художник-концептуаліст персонажів, який безпосередньо матеріалізує образи демонологічних істот відповідно до текстових джерел фольклору;
- художник-концептуаліст середовища, завдання якого полягає в графічному моделюванні простору, локацій та містичної атмосфери;
- художник-декоратор (дизайнер реквізиту), увага якого зорієнтована на автентичних предметах побуту, сакральних оберегах та магічних атрибутах, що доповнюють сюжетний наратив.

Окреме значення має також роль ключового ілюстратора (key-art ілюстратора), що створює фінальні презентаційні зображення для обкладинки, суперобкладинки та шмуцтитулів, які відповідають за первинне емоційне залучення глядача та трансляцію ментального настрою проекту.

Алгоритм створення концепт-арту для книжкових видань відзначається високою пластичністю та адаптивністю, що залишає за автором право повернення до попередніх проектних стадій у разі виникнення композиційних ускладнень або виявлення нових етнографічних відомостей у першоджерелах. Більшість успішних практик графічного проектування спираються на строгу послідовність етапів моделювання персонажної та середовищної баз, що гарантує стилістичну монолітність та відповідність фінального друкованого продукту первинній художній ідеї [11].

Після остаточного погодження композиційних та колористичних констант дизайнер переходить до стадії фіналізації та деталізації ілюстративного матеріалу. На цьому етапі архітектоніка макета збагачується високоякісними текстурними ефектами, мікродеталізацією та фактурними нюансами, які надають зображенням візуальної переконливості й просторової глибини. Це

критична фаза проекту, де демонструється спроможність автора гармонізувати індивідуальний творчий почерк із суворими технологічними стандартами поліграфічного відтворення. Особлива увага приділяється завершеності ілюстративних блоків і смуг, оскільки саме вони траншують автентичний досвід під час взаємодії читача з матеріальною формою книги. Важливим аспектом є паралельне врахування художніх інтенцій та додрукарських вимог (*pre-press*), зокрема параметрів кольорового охоплення (СМУК) та оптимальної роздільної здатності растра. Таким чином, концепт-художник функціонує не лише як майстер образотворчого мистецтва, а й як експерт із візуальних комунікацій, що гарантує бездоганну реалізацію проектного задуму в межах матеріального друкованого або цифрового видання.

Завершений цикл проектування концепт-арту, після остаточного формування авторських художніх інтенцій, логічно переходить у площину практичної матеріалізації в лейауті - тобто до етапу архітектонічного компоновання розворотів, фінальної цифрової обробки та додрукарської підготовки (*pre-press*). У межах цього процесу дизайнер оперує створеними концептуальними зображеннями як базовими модулями для побудови цілісної структури видання, де ілюстративний матеріал імплантується в загальний художній простір книги. Зазвичай концепт-арт візуалізує семантичний фундамент проекту - ключових персонажів фольклорного пантеону та містичне середовище їхнього існування, тоді як безпосередній процес верстки збагачує площину сторінки акцидентними деталями: типографічними блоками, декоративними елементами, колонтитулами та композиційними акцентами, які інтегрують розрізнені образи в монолітний візуальний наратив.

Варто наголосити, що функціональне навантаження концепт-арту в дизайні артбуку не обмежується суто образотворчою фіксацією демонологічних істот. Він відіграє вирішальну роль у моделюванні фірмової візуальної айдентики всього видання, що суттєво інтенсифікує рівень емоційного та когнітивного залучення реципієнта. Зазначений аспект включає розробку оригінальних елементів навігації, художнє проектування змісту, паспарту,

форзаців, нахзаців та титульних смуг, а також створення презентаційних промо-матеріалів. Працюючи над цими компонентами, дизайнер зобов'язаний гармонізувати естетичні параметри з утилітарно-функціональними вимогами, які забезпечують сприйняття артбуку як цілісного об'єкта мистецтва, гарантуючи при цьому зручність його архітектонічного огляду та вивчення.

Крім того, критично важливим чинником є внутрішня інтеграція концептуальних ідей у загальну структуру проектно-графічної діяльності. Перед автором стоїть завдання досягти бездоганної стилістичної синергії між ілюстративним рядом та вербальним текстовим наповненням, підпорядковуючи кожен графічний елемент загальній концепції артбуку «Міфічні істоти». Це вимагає системного підходу до вибору колористичних гармоній (колірних палітр) та шрифтових пар, які б транслювали автентичність українського міфологічного простору й водночас відповідали актуальним світовим стандартам сучасного графічного дизайну.

Сучасна сфера візуальних комунікацій є надзвичайно динамічною, тому вимоги до підготовки макета можуть зазнавати трансформацій на різних етапах проектування - від коригування технічних параметрів конкретної друкарні до змін у текстовій інтерпретації міфологем. Подібні деформації часто зумовлені технологічними лімітами поліграфічного виробництва або результатами практичної апробації візуальних рішень, що вимагає від автора оперативного коригування векторної чи растрової графіки. За таких умов дизайнер повинен виявляти високу проектну лабільність, швидко реагуючи на виклики та знаходячи альтернативні композиційні схеми, які дозволяють зберегти бездоганну якість зображення та концептуальну цілісність усього художнього проекту [13; 15].

Підсумовуючи, можна стверджувати, що концепт-арт постає фундаментальним, системотворчим етапом у процесі проектування авторського артбуку, який детермінує не лише унікальний візуальний код, а й специфічну емоційну атмосферу майбутнього видання. Він слугує проектною платформою для всіх подальших стадій реалізації бакалаврської роботи - від архітектоніки

внутрішнього блоку до дизайну обкладинки, забезпечуючи нерозривний зв'язок між абстрактною креативною ідеєю та її фізичним поліграфічним втіленням. Відтак, робота над концептуальною графікою вимагає від автора універсалізму й багатогранності професійних компетенцій: органічного поєднання високої академічної художньої майстерності, навичок наукового аналізу першоджерел фольклору та глибокого знання технологічних і додрукарських процесів у сучасному дизайні та книговидавництві [43].

Цей фрагмент тексту аналізує техніко-технологічний інструментарій концептуального проектування, розглядає синергію традиційного й цифрового живопису, а також подає огляд графічних редакторів (Adobe Photoshop, Illustrator, Affinity Designer, Corel Painter), які використовуються під час розробки артбуку.

Протягом останніх десятиліть методологічні підходи до творчої діяльності в галузі концептуального проектування зазнали кардинальних трансформацій, що зумовлено інтенсивною інтеграцією інструментів комп'ютерної графіки в реальний робочий процес художника. Органічна синергія автентичних образотворчих технік із новітніми цифровими технологіями дозволяє графічним дизайнерам істотно оптимізувати процеси моделювання складних, композиційно збалансованих та стилістично переконливих художніх творів. Одним із домінантних аспектів сучасної проектної практики є впровадження комбінованих (гібридних) методів, серед яких провідне місце посідає цифровий живопис (*digital painting*) та інтеграція фототекстур (*matte painting*). Актуалізація цих підходів дозволяє значно прискорити формування візуально-концептуального ряду багатосторінкового видання, зокрема під час відтворення складних світлотіньових нюансів, просторових планів та перспективних скорочень у процесі малювання химеричних образів народної демонології.

Суттєвою перевагою новітніх методів проектування є можливість створення експресивних візуальних референсів, що гарантують стилістичну уніфікацію всіх компонентів артбуку на кожному етапі його розробки. Створення цифрових ескізів та концепт-карт дає змогу автору оперативно

коригувати морфологію персонажів та просторове середовище без деструкції загальної якості графічного відображення, що є критично важливою умовою для збереження монолітної художньої мови та архітекτονіки книги.

Щодо програмного забезпечення та технічного інструментарію, залученого до процесу генерації концепт-арту, найбільш затребуваними на сьогодні є цифрові медіазасоби, які функціонують у поєднанні з перовими графічними планшетами та сенсорними моніторами професійного рівня. Актуальний ринок пропонує розгалужений спектр програмних рішень, кожне з яких має унікальні інструментальні алгоритми та функціональні переваги, що вимагає від художника-проектувальника відповідної підготовки та тривалого часу на освоєння інтерфейсу. Вибір оптимального софту є суцільно індивідуальним процесом і безпосередньо корелює з архітектонікою поставлених творчих завдань, через що в межах дипломного проектування доцільним є експериментальне тестування різних графічних редакторів задля виявлення найбільш ефективного способу матеріалізації авторського замислу.

У сучасній практиці книжкового дизайну для створення автентичного концептуального контенту зазвичай використовують три основні технологічні платформи:

- Растрові графічні редактори (зокрема Adobe Photoshop): постають як універсальне базове середовище для цифрового живопису, текстурування та колажування багатошарових зображень. Розгалужена система організації шарів, різноманітність режимів накладання (*blending modes*) та гнучкі налаштування динамічних пензлів дозволяють раціоналізувати проектний час і досягти граничної деталізації міфологічних образів.
- Векторні інструменти (Adobe Illustrator, Affinity Designer): залучаються як незамінне програмне забезпечення під час проектування лінійних ілюстрацій, орнаментальних мотивів, акцидентної типографіки, буквиць та логотипів артбуку. Векторне моделювання гарантує абсолютну свободу масштабування графічних об'єктів без втрати чіткості контурів, що є обов'язковою умовою на стадії підготовки макета до друку.

- Спеціалізований софт для імітації традиційних медіа (зокрема Corel Painter): здобув популярність завдяки високоточній емуляції реалістичних художніх матеріалів і технік (олійний живопис, акварельні розмиви, гуаш, пастель). Це дозволяє нівелювати надмірну цифрову «стерильність» графіки й надати сторінкам артбуку автентичного, крафтового вигляду.

У сучасному соціокультурному просторі проектування візуального контенту для масштабних видавничих проєктів часто потребує кооперації з профільними фахівцями або міждисциплінарними творчими студіями, що спеціалізуються на книжковій ілюстрації. Така інтеграція дозволяє синтезувати різноманітні художні стилістики та технічні прийоми, що суттєво розширює креативний потенціал роботи та гарантує високу художню якість візуального наративу.

Залучення передового професійного досвіду на стадії розробки персонажної бази та середовищного простору забезпечує стратегічні проєктні переваги - зокрема, дозволяє чітко дотримуватися регламентованого графіка підготовки макета до виробництва й гарантує відповідність ілюстративних смуг чинним стандартам візуальної комунікації. Завдяки цьому автор отримує можливість сфокусувати увагу на ключових концептуальних, філософських та семантичних аспектах переосмислення фольклорної спадщини, маючи впевненість у технічній бездоганності та репрезентативності кожного графічного елемента.

Концептуальна графіка постає фундаментальним, архітектонічним етапом у процесі розробки дизайну артбуку «Міфічні істоти», закладаючи ту візуальну платформу, яка слугує стилістичним компасом для подальшої верстки, акцидентного оформлення та фінального поліграфічного втілення. Незалежно від форми організації праці - чи створюється контент одноосібно автором, чи в межах творчої колаборації - рівень художнього опрацювання концептуальних ескізів має вирішальне значення для збереження структурної монолітності та естетичної цінності кінцевого продукту. Високотехнологічна, глибоко продумана графіка сприяє не лише ефектній презентації книжкової форми, а й

суттєвому посиленню психоемоційного впливу видання на реципієнта, забезпечуючи його повне імерсивне занурення в автентичну й таємничу атмосферу української міфологічної традиції [11].

Узагальнюючи результати теоретичного огляду, у межах цієї кваліфікаційної роботи сформульовано таке дефініційне визначення: артбук постає як інтегральне візуально-графічне видання, що акумулює в собі масив художньо-ілюстративного контенту, створеного на етапах розробки творчого проекту (зокрема, під час дослідження етнографічних та міфологічних образів), і функціонує як засіб репрезентації авторських концепцій, стилістичних констант, персонажного дизайну та середовищних локацій. Зазначена форма книги одночасно реалізує інформативно-пізнавальний та комунікативно-презентаційний потенціал, виступаючи ефективним інструментом матеріалізації й трансляції етнокультурної спадщини засобами новітнього графічного дизайну.

1.2. Візуально-графічні засоби інтерпретації міфологічних образів у дизайні авторської книги

Методологічні засади проектування персонажів (*character design*) у структурі художнього артбуку спираються на комплексний підхід. Процес візуалізації демонологічного образу бере свій початок із детального семантичного аналізу іконографічних джерел та етнографічних першоописів, що дозволяє виокремити сталі графічні константи майбутнього художнього габітусу. У сучасному проектному середовищі ця фаза ідентифікується як ідеяція - трансляція умоглядної абстрактної ідеї у фіксовану площинну чи об'ємно-просторову візуальну форму [16]. Провідним інструментом на цьому етапі постає метод авторської художньої стилізації, за допомогою якого міфічному персонажу надають унікальних, експресивних рис, зберігаючи при цьому його

базову ідентифікацію та впізнаваність у межах традиційної української фольклорної парадигми [37].

Генерація концептуального наповнення для видання «Міфічні істоти» передбачає послідовну реалізацію трьох взаємопов'язаних етапів графічного моделювання:

1. Ескізування та силуетний пошук: базується на оперуванні виразними контрастними плямами для формування чіткого, впізнаваного обрису істоти, що є першочерговим для передачі динаміки, характеру та внутрішньої експресії художнього образу [17].
2. Морфологічна деталізація та фактурне кодування: етап, на якому здійснюється накладання цифрових текстур, що симулюють реалістичні природні матеріали (наприклад, кору дерев, лісовий мох, луску чи кам'яні фактури), що значно посилює ілюзію тактильності сприйняття ілюстративного матеріалу на сторінках авторської книги [40].
3. Світло-кolorистичний рендеринг: підсумкове моделювання об'ємно-просторових характеристик об'єкта за допомогою акцентних світлових джерел та контрастних тіней, що дозволяє згенерувати містичну атмосферу й ефект реальної присутності фантастичного елемента [19].

Важливим компонентом медіакомунікації в просторі книги виступає типографіка. У структурі артбуку шрифтовий дизайн позбавлений суто утилітарної функції трансляції вербального тексту - він функціонує як самостійний, повноцінний графічний елемент, що ідейно підтримує концептуальну платформу проекту. Вибір конкретних шрифтових гарнітур має підпорядковуватися канонам історичної релевантності та композиційного балансу з ілюстративним набором смуг [11]. Залучення акцидентних гарнітур, які семантично апелюють до традицій вітчизняного скоропису, в'язі або автентичних різьблених форм, дозволяє розставити виразні смислові акценти в заголовках та номенклатурних назвах істот, артикулюючи етнокультурний підтекст художнього видання [7; 24].

Загальна архітектоніка багатосторінкового об'єкта вимагає вибудовування суворої візуальної ієрархії текстових блоків, що технічно забезпечується за допомогою розробки модульних сіток. Наявність структурної сітки дозволяє графічному дизайнеру збалансовано координувати масштабні сюжетні ілюстрації з короткими експлікаційними та етнографічними довідками. У такий спосіб формується монолітний візуально-наративний простір, який послідовно веде реципієнта крізь містичний світ української демонології [16; 25]. Описаний проектний алгоритм гарантує високу конкурентоспроможність дизайнерського продукту й стимулює інтерес та актуалізацію національної культурної спадщини серед сучасного візуально орієнтованого глядача [41].

У цьому фрагменті ви підходите до завершення другого підрозділу (1.2) і першого розділу загалом. Тут зібрані ключові тези про композицію, «біле поле», ефект *chiaroscuro* (світлотінь) та фінальний огляд програмного триади Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign), а також підсумкові висновки до всього розділу.

Композиційні стратегії та роль просторових пауз. Фундаментальним аспектом візуальної репрезентації міфу в просторі авторського видання є організація площини розвороту як монолітного художнього поля. Композиційна архітектоніка артбуку спирається на канони збалансованості між експресивним, деталізованим ілюстративним матеріалом та «білим полем» (незаповненими ділянками сторінки), що дозволяє нівелювати ризик візуального перенасичення й фокусувати сприйняття глядача на смислових домінантах [12]. Використання відкритих композиційних схем, у яких фрагменти зображення виходять за лінії обрізного формату («на виліт»), формує ілюзію безмежності й відкритості міфологічного всесвіту, перетворюючи реципієнта на активного учасника візуального споглядання [14; 23].

Світлотіньове моделювання та психоемоційна атмосфера. Окрім лінійно-графічних засобів, значну роль у моделюванні містичного наративу відіграє світлотіньове рішення ілюстративного ряду. Актуалізація ефектів драматичного висвітлення (художній прийом *chiaroscuro*) дозволяє артикулювати ірреальність та химеричність пластичних форм, генеруючи необхідну емоційну напругу, яка

повністю релевантна таємничому, амбівалентному характеру української народної демонології [19; 22]. Світлове джерело в структурі концепт-арту функціонує не лише як засіб пластичного виявлення об'єму та форми, а й як автономний знаково-смысловий маркер, що вказує на експресію магичної енергії всередині персонажа [5; 18].

Технологічний комплекс та інструментальне середовище проектування. Актуальний дизайн авторської книги вимагає залучення професійного програмного інструментарію, який уможлиблює технічно бездоганну матеріалізацію складних графічних концепцій. Специфіка обраного програмного середовища безпосередньо зумовлює стилістичний вектор та якісні параметри кінцевого продукту [39]. Послідовна цифрова реалізація проекту структурується за такими технологічними напрямками:

- Робота з растровою графікою (у середовищі Adobe Photoshop): залучається для створення складних багат шарових ілюстрацій та цифрового живопису, де пріоритетом є імітація живих крафтових текстур, нюансне колорування та деталізація художніх образів [42].
- Моделювання векторних елементів (в Adobe Illustrator): орієнтоване на розробку акцидентної орнаментики, декоративних графічних компонентів та авторських шрифтових композицій, що потребують строгої геометричної точності, чіткості контурів та безперешкодного масштабування [14; 20].
- Комп'ютерна верстка та додрукарська підготовка (в Adobe InDesign): етап підсумкового збирання та інтеграції елементів лейауту, налаштування модульних сіток, верстки текстових масивів та оптимізації параметрів кольоровідтворення відповідно до вимог друкарського процесу [15; 17].

Таким чином, інтеграція автентичних художніх методів стилізації з широким потенціалом цифрового інструментарію дозволяє графічному дизайнеру сформулювати унікальний проектний продукт, який не просто фіксує фольклорну спадщину, а й інтерпретує її у форматі актуального соціокультурного артефакту [9; 21]. Зважена синергія оригінальної ілюстрації,

шрифтової культури та загальної архітекτονіки видання гарантує концептуальну монолітність творчого задуму та високу мистецьку вартість авторського артбуку [1; 10].

Здійснений теоретико-методологічний аналіз дозволив верифікувати артбук як специфічну дефініцію дизайнерської діяльності, яка синтезує в собі ознаки класичної книги, художньо-ілюстративного альбому та концептуального арт-об'єкта. Доведено, що базисним елементом проектування багатосторінкових видань на міфологічну тематику є розробка цілісної системи концепт-арту, заснованої на прийомах авторської стилізації та інноваційних технологіях персонаж-дизайну (*character design*). Виявлено, що продуктивність візуальних комунікацій у межах артбуку прямо залежить від гармонійної дифузії та взаємодії ілюстративного ряду, типографіки й структурної модульної системи верстки. Окреслений технологічний інструментарій та систематизовані теоретичні положення стають надійним концептуальним фундаментом для подальшої практичної реалізації дизайну артбуку «Міфічні істоти».

Висновки до розділу 1

У першому розділі я проаналізувала теоретичні основи створення артбуків та визначила їхнє місце в сучасній візуальній культурі. Дослідження поняття «артбук» дало змогу зрозуміти, що це не просто альбом з ілюстраціями, а цілісний художній об'єкт, де форма, зміст та дизайн тісно взаємопов'язані. Я визначила ключові характеристики, які перетворюють книгу на справжній арт-проект, здатний передавати унікальну авторську атмосферу.

У межах теоретичного дослідження було застосовано комплексний підхід, що охоплює культурологічний та мистецтвознавчий аналіз видавничих практик. Розгляд артбуку як об'єкта дизайну дозволив виокремити його специфічні риси: інтерактивність сприйняття, синтетичність візуальних засобів та високу роль тактильності. Теоретичний огляд засвідчив, що артбук трансформувався з

маргінального «видання для митців» у повноцінний інструмент візуальної комунікації, який здатен транслювати складні концептуальні ідеї за допомогою мінімалістичних графічних засобів. Такий аналіз дав змогу обґрунтувати доцільність використання артбуку як форми представлення української міфології.

Окрему увагу я приділила тому, як саме міфологічні образи можна інтерпретувати засобами графічного дизайну. Я вивчила, як традиційні фольклорні сюжети можуть отримувати нове «життя» у сучасній книжковій графіці, зберігаючи при цьому свій глибинний зміст. Аналіз візуально-графічних засобів допоміг мені зрозуміти, як за допомогою символів, ліній та стилізації можна ефективно розповідати міфологічну історію.

Підсумовуючи, можна сказати, що цей теоретичний фундамент став базою для моєї подальшої практичної роботи. Я чітко окреслила методи роботи з міфологічним матеріалом, що дало мені змогу впевнено перейти до створення власного концептуального артбуку, поєднуючи народні традиції з актуальними прийомами графічного дизайну.

За результатами першого розділу було сформульовано авторську гіпотезу про те, що синтез фольклористики та графічного проектування є одним із найперспективніших напрямів у вітчизняному дизайні видань. Теоретичні напрацювання дозволили виділити ключові критерії успішного артбуку, які згодом були використані під час практичної верстки. Таким чином, проведений аналіз не лише окреслив теоретичне поле роботи, але й задав вектор для подальшого розроблення власного візуального стилю, забезпечивши логічну послідовність у впровадженні творчих ідей.

РОЗДІЛ 2.

АНАЛІЗ АНАЛОГІЧНИХ АРТБУКІВ ТА РОЗРОБКА ВІЗУАЛЬНОЇ КОНЦЕПЦІЇ

2.1. Предпроектний аналіз існуючих аналогів видань на міфологічну тематику

Робота над візуальною концепцією артбуку стала для мене етапом переходу від теоретичного осмислення українського фольклору до створення впізнаваної графічної системи. Відштовхуючись від висновків першого розділу, де я обґрунтувала потребу в ахроматичній стилістиці, я розпочала процес пошуку візуального «голосу» майбутнього видання.

Ефективність та релевантність розробки авторського художнього видання «Міфічні істоти» безпосередньо зумовлені проведенням системного предпроектного дослідження. Комплексний аналіз актуального ринку ілюстрованої поліграфічної продукції та арт-альбомів дозволяє графічному дизайнеру верифікувати провідні стилістичні тренди, детермінувати найбільш вдалі композиційні, архітектонічні та матеріально-конструктивні рішення, а також чітко окреслити вільні художньо-образні ніші, які наразі залишаються нереалізованими у видавничій практиці [22]. Для здійснення компаративного аналізу було обрано кілька репрезентативних вітчизняних та закордонних проектів, присвячених репрезентації фольклорної, міфологічної та фентезійної проблематики.

Першим об'єктом аналітичного огляду постало знакове видання «Скрина. Речі сили» (видавництво «Видавництво Старого Лева»). Зазначена праця демонструє інноваційну методологію моделювання просторово-конструктивної структури етнографічного матеріалу. Ключовою проектною перевагою цього об'єкта є його виражена інтерактивна багатошаровість: дифузія фактурного паперу різної щільності, напівпрозорих вставок із кальки та складних колажних

елементів генерує унікальний тактильний ефект безпосереднього фізичного «відкривання» та дослідження архаїчної скрині [24; 27].

У контексті графічного дизайну в цьому аналогу особливу проектну цінність має використання реплік архівних та етнографічних першоджерел як активних, змістовно навантажених композиційних плям, що динамічно взаємодіють із вільним «білим простором» книжкової смуги [12]. Водночас, зважаючи на специфіку нашого творчого завдання, концепція «Скрині» фокусується переважно на матеріальній етнокulturі (автентичному одязі, прикрасах, предметах побуту), залишаючи поза увагою персональний дизайн (*character design*) та розгорнуті сюжетні ілюстрації істот нижчого демонологічного пантеону.

Другим вагомим аналогом у межах дослідження визначено артбук «Наречена» (видавництво «Terra Incognita»). Візуально-графічна концепція цього видання підпорядкована монументальним, деталізованим ілюстративним полотнам, які займають абсолютне композиційне лідерство на книжковому розвороті. Колористичний клімат проекту побудований на глибоких, насичених, експресивних кольорах, що бездоганно репродукують сакральну, таємничу й урочисту атмосферу традиційного українського весільного ритуалу [24].

Аналіз архітекtonіки «Нареченої» дозволяє констатувати високу проектну продуктивність застосування обмеженої, проте максимально виразної колірної палітри для підтримання психоемоційної напруги реципієнта протягом усього процесу гортання книги. Попри це, шрифтове оформлення зазначеного аналога тяжіє до класичних видавничих стандартів текстового набору, тоді як у нашому авторському проекті планується більш радикальна, органічна інтеграція акцидентної типографіки безпосередньо в художню тканину й графіку ілюстративного розвороту.

Задля досягнення репрезентативності та повноти предпроектного аналізу, окрім вітчизняних практик, було досліджено передовий світовий досвід проектування художніх альбомів у індустрії сучасного медіаконтенту та гейм-дизайну, де концептуальне моделювання істот посідає ключові позиції. Зокрема,

об'єктом ретельного вивчення став артбук «The World of The Witcher» (видавництво Dark Horse Books). Візуальний наратив цього видання структурно наслідує принципи класичного середньовічного бестіарію, адаптованого до естетичних запитів сучасної візуальної культури [4; 12].

До провідних архітектонічних переваг цього закордонного аналога доцільно віднести:

- граничну морфологічну деталізацію персонажної бази: кожна істота репрезентована не у вигляді статичного малюнка, а як системний графічний концепт із чіткими анатомічними маркерами, пошуковими ескізами конструктивних деталей та супровідною текстовою експлікацією її поведінкових паттернів і природного середовища існування [14];
- динамічну ритмізацію макета й верстки: лейаут сторінок гнучко комбінує масштабні панорамні ілюстративні смуги з невеликими лінійними начерками, скетчами на берегах (*margins*), що створює переконливу стилізацію під «щоденник натураліста або мандрівника» [12].

Проте, більшість закордонних аналогів подібного спрямування тяжіють до західноєвропейської, кельтської або скандинавської візуальної естетики, оперуючи здебільшого монохромною, депресивно-похмурою колористичною гамою. Окреслений фактор відкриває для нашого бакалаврського проекту вагомі перспективи: створення унікального графічного продукту, який синтезує світові технологічні принципи концепт-арту з автентичною українською колористичною традицією та специфікою національного міфодизайну [22]. Для систематизації результатів передпроектного аналізу та наочного обґрунтування подальших авторських рішень було розроблено порівняльну матрицю аналогів [Табл. Б.1.].

Резюмуючи результати передпроектного аналізу, можна стверджувати, що на перетині досліджуваних соціокультурних та видавничих напрямів фіксується вільна творча ніша [23]. Реалізація авторського артбуку «Міфічні істоти» покликана інтегрувати високий рівень деталізації персонажної бази, притаманний світовій індустрії концептуальної графіки [37], із автентичним

етнокультурним наративом та сміливими експериментами в площині просторово-конструктивної архітекtonіки книги [8; 10]. Окреслений підхід закладає тривалий аналітичний фундамент для переходу до наступної проектної стадії - безпосереднього моделювання візуально-графічної концепції видання.

Важливим вектором передпроектних розвідок, паралельно з аналізом книжкової архітекtonіки, постає вивчення специфіки пластичної мови та морфології міфологічних образів у творчості сучасних українських та закордонних майстрів ілюстрації. Дослідження репрезентативних графічних платформ та періодики у сфері візуальних комунікацій свідчить, що інтерпретація архаїчних пластів фольклору в сучасному дизайні книги нерідко коливається між двома полярними крайнощами: надмірною декоративною стилізацією, яка нівелює індивідуальні психологічні ознаки персонажа, або ж радикальною деструкцією етнокультурного базису на користь уніфікованих закордонних фентезійних шаблонів та кліше [5; 27].

Ретельний розбір ілюстративних циклів у сучасних вітчизняних бестіаріях та арт-альбомах дозволив класифікувати низку типових композиційно-технічних деструкцій, які негативно впливають на сприйняття книги як монолітного дизайнерського об'єкта.

- По-перше, фіксується елементна перенасиченість книжкової смуги: намагання автора заповнити весь простір розвороту дрібними орнаментальними структурами породжує візуальний шум, руйнує композиційний центр і нівелює експресію силуету самого персонажа [16; 23].
- По-друге, спостерігається виражений шрифтовий дисонанс, спричинений використанням псевдоісторичних, надмірно декорованих гарнітур для набору суцільних текстових масивів, що критично девальвує читабельність (*legibility*) та нівелює чинні вимоги ДСТУ щодо кодифікації видань [15; 17].
- По-третє, ваговою проблемою є технічні помилки препресу (додрукарської підготовки), зокрема некоректне проектування випусків за

обріз (*bleeds*) на сторінках із повноформатними ілюстраціями. Це призводить до появи технологічного браку у вигляді білих смуг або зрізання значущих елементів концепт-арту під час гільйотинного розкрою блока в типографії [17; 29].

Врахування та аналітична фіксація зазначених помилок дозволяють сформувати чітку систему проектних критеріїв для артбуку «Міфічні істоти». Так, задля нівелювання ефекту візуального навантаження в авторській концепції лейауту закладено активне використання просторових пауз («білого поля») як композиційного тла. Це дозволяє забезпечити внутрішню динаміку ілюстрації та фокусувати увагу реципієнта на пластичних та анатомічних особливостях міфічного образу [14; 16]. Текстові масиви етнографічних довідок підпорядковуються строгій архітектоніці модульних сіток із залученням гротескних гарнітур високого рівня читабельності, тоді як акцидентні шрифтові блоки виносяться на самостійні композиційні осі [7; 25].

Окремим інженерно-технологічним аспектом аналізу є адаптація ілюстративного матеріалу до матеріальних параметрів майбутньої книги. Оскільки демонологічні образи створюються в цифровому середовищі із залученням растрових та векторних інструментів, критичного значення набуває моніторинг лініатури растра (*lpi*) та коректне колірне профілювання (трансформація колірних координат із простору RGB у субтрактивну модель СМΥК) безпосередньо на стадії генерації перших кольорових ескізів [2; 27]. Такий контроль дозволяє попередити втрату хроматичної яскравості та мікродеталізації під час перенесення зображення на щільний матовий папір, що є поширеною проблемою багатьох самвидавних художніх проектів [15; 29].

Таким чином, узагальнення результатів предпроектних досліджень демонструє, що моделювання конкурентоспроможного артбуку вимагає жорсткої синергії та балансу між художньою експресією цифрового живопису й математичною точністю інженерно-технічних параметрів верстки [6; 20]. Виявлені закономірності, сформовані проектні обмеження та критерії

дозволяють повністю завершити аналітичний етап і перейти до безпосереднього розгортання авторської візуально-графічної концепції видання [10; 21].

Семіотичний аналіз та трансформація етнокультурного коду. Візуальна репрезентація міфологічних образів у просторі авторської книги не може обмежуватися поверхневою еклектикою чи декоративною стилізацією; вона потребує глибокої деконструкції та подальшого структурного моделювання семіотичних кодів, закладених у надрах традиційної культури [26]. Кожен графічний маркер - від товщини контурного вектора до фактурного характеру штрихування - перетворюється на автономний візуальний знак, який дешифрується реципієнтом на підсвідомому рівні. Трансляція вербального фольклорного наративу у візуально-графічну архітектоніку артбуку здійснюється через розгалужену систему метафор, де реальні біологічні прототипи (флористичні елементи, зооморфні структури, текстурні константи ландшафту) органічно синтезуються з антропоморфними маркерами істот нижчого демонологічного пантеону [5; 31].

Психологія сприйняття графічної форми та лінійного ритму. Під час проектування візуально-графічного габітусу міфічної істоти визначального значення набуває актуалізація законів психології сприйняття (зокрема, базових концептів гештальт-психології). Ритмічна організація лінійних комплексів та тональних плям на площині смуги детермінує загальну динаміку й темпоритм усього видання. Гострі, зламані, експресивні лінійні графічні контури, залучені до процесу моделювання концепт-арту шкідливих або агресивних духів, когнітивно провокують у глядача відчуття тривоги, експресії та внутрішнього дисонансу [22; 32].

Синтез традиції та інновацій у сучасній українській ілюстрації. Дослідження пануючих тенденцій розвитку вітчизняної книжкової графіки свідчить про кристалізацію самотнього художнього феномену - неоетнічного модернізму в ілюстративному мистецтві. Сучасні дизайнери демонструють відхід від спрощеного, псевдонародного копіювання етнографічних мотивів,

переорієнтовуючись на генерацію складних, концептуальних візуальних світів із глибоким семантичним навантаженням [24; 33].

Впровадження гібридних технологій, що базуються на синергії векторного моделювання (реалізованого в інструментальних середовищах Affinity Designer або Adobe Illustrator) з нюансними растровими текстурами та складними ефектами накладання цифрових шарів, дозволяє досягти унікальної композиційної напруги [6; 23]. Завдяки цьому артбук трансформується з простої збірки зображень у самодостатній інтелектуально-естетичний продукт, який успішно інтегрує архаїчний міф у координати сучасної цифрової мови візуальних комунікацій [10; 30].

Просторова організація та міфопоетика локацій в артбуку. Візуально-графічна інтерпретація демонологічного образу залишається незавершеною без проектування специфічного середовища його існування, оскільки в просторі української міфологічної картини світу істота та її локація перебувають у нерозривному синкретичному взаємозв'язку [7]. На стадії розробки концепт-арту для авторського видання проектується цілісний міфопоетичний простір, де тло (лісові масиви, болотяні угіддя, нічний небосхил, сакральний інтер'єр традиційної хати) позбавлене суто декоративної функції, а виступає як активний художній резонатор інтенсивності психоемоційного стану персонажа [5; 35].

Основними графічними засобами моделювання такого середовища є застосування нюансних тональних розтяжок, законів повітряної перспективи та оригінальних текстурних оверлеїв, що симулюють природний туман, атмосферне марево чи нічну вологу. Окреслені прийоми істотно посилюють ефект імерсивного занурення читача в художній наратив книги [23; 36].

Мікротипографіка та оптичні закономірності сприйняття. Взаємодія шрифтової форми з ілюстративним масивом у межах розробленої модульної сітки підпорядковується суворим законам мікротипографіки та загальної архітектоніки друкованого об'єкта [12]. У процесі проектування багатосторінкового артбуку, де щільність пікселів монітора на стадії розробки технологічно відрізняється від лініатури майбутнього друкарського растра,

дизайнер зобов'язаний закладати оптичні компенсатори шрифтових знаків [2; 37].

Використання акцидентних гарнітур із виразними засічками або структурними елементами історичного скоропису та в'язі потребує ювелірного налаштування міжлітерних інтервалів (процесів кернінгу та трекінгу). Це зумовлено тим, що надмірна щільність або деструктивна розрідженість графічних знаків у номенклатурних назвах міфічних істот здатна зруйнувати композиційний баланс смуги й нівелювати адекватність сприйняття етнокультурного та наукового контексту всього видання [7; 38].

Феномен сучасного бестіарного мистецтва у графічному дизайні. Оцифрування об'єктів культурної спадщини та їхня подальша візуальна ревіталізація через архітектонічну форму артбуку актуалізує науковий інтерес до бестіарію як до специфічного, репрезентативного жанру графічного мистецтва [21; 39]. Сучасний проектувальник авторської книги виступає не просто реципієнтом чи реєстратором фольклорних фактів, а безпосереднім деміургом нової міфопоетичної реальності, де кожен розворот функціонує як автономна й замкнена графічна мікросистема [8; 10].

Органічна дифузія академічного малюнка, етнографічної семіотики кольору та інноваційного інструментарію растрових і векторних графічних редакторів дозволяє досягти граничної художньо-образної виразності. Це робить кінцевий дизайнерський продукт конкурентоспроможним та інтегрованим у глобальний медіапростір [6; 33].

Вплив цифрових медіаплатформ та онлайн-архівів на дизайн авторської книги. В актуальну епоху тотальної діджиталізації процеси проектування артбуків зазнають кардинальних трансформацій під впливом відкритості глобальних мережеских ресурсів та спеціалізованих веб-платформ. Професійні онлайн-портфоліо (зокрема Behance, ArtStation), поруч із цифровими архівами провідних світових музеїв, постають для графічного дизайнера не лише джерелом візуальних імпульсів, а й ефективним інструментом моніторингу

актуальних тенденцій у галузі персонаж-дизайну (*character design*) та загальної книжкової архітекτονіки [28].

Аналіз професійних мережових спільнот уможлиблює верифікацію провідних концептуальних векторів в ілюструванні міфологічного простору, оцінку релевантності конкретних графічних стилістик та оптимізацію індивідуальної дизайн-стратегії ще на стадії передпроектних розвідок [5; 41].

Специфіка проектування інтерфейсу та навігації у цифрових та друкованих бестіаріях. Інтенсивний розвиток веб-технологій та мультимедійних видань вимагає від художника-концептуаліста переосмислення класичних композиційних засад верстки. Сучасний друкований артбук активно екстраполює елементи інтерфейсу та навігації, притаманні цифровому середовищу: залучення графічних маркерів, оригінальних піктограм, складних індексних систем та імплантацію QR-кодів, що забезпечують перехід до автентичного аудіосупроводу (зокрема, звуків природи, фольклорного ембієнту чи начитки міфологем) або до інтерактивних онлайн-галерей [14; 42].

Подібний синтез аналогового простору та цифрового інструментарію істотно розширює комунікативні можливості книги, перетворюючи її на мультисенсорний об'єкт дизайну, здатний до активної взаємодії з візуально орієнтованою молодого аудиторією [10; 43].

Дослідження віртуальних міфологічних просторів. Автономним значущим джерелом для реінтерпретації образів української демонології виступають спеціалізовані краудсорсингові платформи та онлайн-енциклопедії, орієнтовані на збереження й популяризацію нематеріальної культурної спадщини [35]. Системне вивчення текстових та інтерактивних інтернет-бестіаріїв дозволяє графічному дизайнеру з високою точністю верифікувати атрибути міфічних істот, попередити виникнення фактологічних деформацій та сформулювати унікальний наративний шар артбуку, який спирається на автентичні етнографічні дані, адаптовані до викликів сучасної візуальної культури [20; 45].

2.2. Формування авторської концепції: мудборд, колористична палітра та шрифтове забезпечення

Розробка та концептуалізація авторського мудборду. Першим практичним кроком у моделюванні комплексної візуально-комунікативної стратегії художнього видання «Міфічні істоти» є генерація, структурування та аналітична експлікація авторського мудборду (*moodboard* / дошки настрою). У методології сучасного графічного дизайну та книжкового проектування мудборд виконує функцію візуального маніфесту та первинного семантичного містка. Він дозволяє концептуально зафіксувати психоемоційну атмосферу проекту, детермінувати ключові стилістичні орієнтири, закласти фактурні й тактильні параметри майбутньої книги, а також синхронізувати творчі пошуки автора ще до моменту безпосереднього створення деталізованих графічних полотен і розгортання архітектоніки лейауту [27; 46].

Для цього проекту збір, аналіз, класифікація та художня фільтрація референсів здійснювалися на базі провідних світових онлайн-платформ цифрового мистецтва (зокрема ArtStation, Behance та Pinterest). Окреслений підхід дозволив акумулювати актуальні тренди сучасного персонаж-дизайну та концепт-арту, після чого адаптувати й інтегрувати їх в автентичний український етнічний та демонологічний контекст [40; 41]. Авторська дошка настрою була структурована за трьома взаємопов'язаними змістовними блоками:

- Текстурно-фактурні референси: макрофотографії старовинної потрісканої кори вікових дерев, волокнистого лісового моху, фактур лишайників, папороті, а також панорамні знімки туманних природних ландшафтів Карпат і Полісся. Зазначені компоненти виконують роль тактильного компаса, який згодом трансформується в ілюстративному ряді у складне, багаторівневе штрихування, що симулює органічні природні поверхні.
- Пластично-морфологічні референси: силуетні начерки й скетчі з акцентом на внутрішню динаміку форми, лінійну експресію, текучість контурів та взаємодію центральної фігури з навколишнім середовищем. Головний

проектний фокус зміщено на пошук делікатного балансу між антропоморфністю (відтворенням анатомічної витонченості жіночих образів народної демонології) та бестіарністю й анімізмом — тобто плавним переходом ліній тіла в елементи природних стилій (крила вітру, коріння дерев, грозові хмари або потоки дощу).

- Світлотіньові референси: приклади драматичного, висококонтрастного нічного висвітлення з актуалізацією класичного художнього ефекту *chiaroscuro* (світлотіні). Вони допомагають вибудувати чітке проектне розуміння того, як за допомогою обмеженого, але експресивного інструментарію тональних плям підкреслити містицизм, таємничість та потойбічність образів, вихоплюючи з темряви лише ключові, змістовно навантажені деталі [5; 36].

Обґрунтування ахроматичної колористики та тональних координат. Художньо-образна парадигма проектувального рішення артбуку спирається на візуалізацію міфологічних персонажів через делікатну графічну редукцію та метафоризацію природних феноменів (явищ грози, шквального вітру, зливи, атмосферного туману, зимового анабіозу чи весняного цвітіння). Задля досягнення граничного психоемоційного занурення реципієнта та стилістичної монолітності багатосторінкового об'єкта, автором було прийнято раціональне рішення щодо повної відмови від хроматичного спектра на користь ахроматичної (чорно-білої) графічної мови. Хроматичний колір у подібних за тематикою художніх проектах часто деконцентрує увагу глядача, відволікаючи від сприйняття чистої пластичної форми, композиційної ритміки та внутрішнього емоційного стану персонажа.

Натомість монохромна стратегія виконання дозволяє гранично загострити архітектонічний фокус на експресії силуетної плями, нюансах лінійного рисунка, мікроструктурі штриха та глибокому психологізмі образів [28; 34]. Колористична архітектоніка артбуку, трансформована в шкалу градацій сірого тону (*Grayscale*), перетворюється на ключовий інструмент менеджменту уваги та

емоційного сприйняття читача, де дефіцит спектральних кольорів компенсується багатством та оптичною щільністю тональних переходів [28; 32].

З метою гарантування абсолютної технічної точності під час генерації растрових елементів та векторних модулів у програмних пакетах Adobe Photoshop, а також для упередження втрати мікродеталей і нюансних штрихів під час наступного відтворення на щільному матовому папері з вираженою фактурою, кожному тональному кроку було присвоєно суворі цифрові координати (*HEX-коди*) з безпосередньою верифікацією відсоткового вмісту чорного пігменту (*Key/Black*) у субтрактивній колірній моделі СМҮК [43; 47].

Роль базового, системостворчого відправного тона виконує глибокий оксамитово-чорний колір із цифровою координатою HEX: #090D16 (в інженерній моделі СМҮК показник К дорівнює 100%). Він виступає абсолютним домінантним маркером лінійного контуру, зон граничного затінення малюнка та нічного середовищного простору. Цей колір семантично транслює первісний хаос, таємничість нічного лісу та містичне потойбіччя, де за традиційними уявленнями локалізуються нижчі духи українського фольклорного пантеону [30].

Наступним структурним компонентом розробленої палітри постає автентичний графітовий колір із тональною координатою HEX: #374151 (в моделі СМҮК вміст К становить 80%), який залучається як провідний штриховий та фактурний колір. Його інтеграція є обов'язковою для делікатної морфологічної деталізації елементів традиційного етнічного одягу, складної орнаментики та волосяних покривів персонажів, оскільки цей тон високоточно симулює ефект класичного олівцевого рисунка на паперовому носії, нівелюючи надмірну штучну «стерильність» цифрового пензля [7].

Задля матеріалізації складних, динамічних та мінливих природних феноменів (таких як клуби атмосферного туману, вологі грозові хмари, шквали зливи та оптичні ефекти розмиття фокусу) у проектну палітру впроваджено текстурний попелясто-сірий колір із цифровим кодом HEX: #6B7280 (в інженерній моделі СМҮК вміст К становить 50%). Зазначений медіанний

тональний рівень дозволяє згенерувати в лейауті відчутну просторову глибину та успішно моделювати ефекти повітряної перспективи на сторінці книги.

Він безпосередньо межує зі світлим димчастим нюансом HEX: #D1D5DB (K: 20%), покликаним реалізовувати функцію делікатного пластичного моделювання анатомічного об'єму шкіри персонажів, промальовування легких напівтіней та створення м'яких градаційних переходів.

Завершує розроблену систему оптичний білий колір із тональною координатою HEX: #F8FAFC (K: 0%), що технологічно еквівалентний чистій площині паперового субстрату. Він акумулює в собі світлові спалахи, силуети блискавок, магічні іскри, місячне сяйво та морозну паморозь, надійно утримуючи загальний композиційний баланс і провокуючи високу внутрішню динаміку в межах кожної графічної смуги [5].

Оскільки ілюстративний ряд проекту базується на вельми витонченій графічній культурі - складних флористичних та геометричних орнаментальних структурах, мікроструктурних деталізованих штрихах, делікатній пластиці волосяних покривів та вій персонажів - критично значущим етапом проектування стала інженерна оптимізація параметрів додрукарської підготовки (*Pre-press*). Трансформація цифрових файлів макета у стандартизований міжнародний друкарський колірний профіль *Coated FOGRA39* здійснюється за умов жорсткого програмного моніторингу сумарного покриття фарб. Показник граничної щільності (*Total Area Coverage*) суворо обмежений лімітом у 280–300%. У площині монохромного (ахроматичного) друку окреслений крок унеможливорює виникнення деструктивного ефекту «заливання» або «перетиску» паперового носія та розмивання дрібних лінійних елементів. Такий превентивний контроль гарантує, що кожна тонка штрихова лінія грозового неба, фактури стовбура дерева чи пориву вітру збереже абсолютну чіткість, високий контраст і не нівелюється у суцільну брудну пляму після проходження секцій друкарського верстата [34].

Шрифтове забезпечення та мікротипографіка проекту. Вагомою фазою формування авторської концепції є проектування та архітектонічна стабілізація

шрифтової пари, яка здатна витримати сувору візуальну конкуренцію з домінуючою, деталізованою графікою ілюстрацій, пролонгувати містичну атмосферу видання та гарантувати високий комфорт читання відповідно до нормативних вимог ДСТУ 3017:2015 [16; 17]. Шрифтовий простір артбуку суворо диференційовано за двома ієрархічними рівнями з вираженим візуально-параметричним контрастом: акцидентний комплекс (заголовки, номенклатурні назви істот) та текстовий масив (експлікаційні етнографічні довідки) [29; 37].

Для моделювання заголовків, назв міфічних істот та графічних маркерів структурних розділів залучено акцидентні гарнітури, розроблені на основі ретельного дослідження сучасної української шрифтової школи та історичних експериментів із геометрією, пластикою та архітектонікою кириличного знака [7; 25]. Ці шрифтові форми ідентифікуються виразними, гострими, зламаними засічками, акцентованими графічними вузлами та дещо видовженими пропорціями літерного очка. Така акциденція композиційно перегукується безпосередньо з пластичною мовою ілюстрацій: гострими променями сонячних корон, зламаними векторами блискавок, колючими структурами гілок та динамічними завитками вихрів, що згенерувало ефект стилістичного римування вербального тексту та візуального зображення на розвороті, консолідуючи їх у монолітно цілісний дизайнерський організм.

Для основного масиву текстового контенту (детальних описів народних вірувань, етнографічних нотаток та міфологічного контексту) передбачено інтеграцію сучасної, високочитабельної текстової антикви з відкритим очком знаків, помірним рівнем контрасту штрихів та спокійним, виваженим внутрішнім ритмом. Окреслений вибір гарантує бездоганну чіткість графом та легкість дешифрування інформації під час друку на матових фактурних носіях [31; 48].

Автономним технологічним блоком розроблялися правила мікротипографіки, що охоплювали ювелірне налаштування інтерліньяжу, параметрів трекінгу та інтеграцію оптичних компенсаторів літерних знаків. Оскільки в просторі артбуку передбачено інтенсивне використання виворітного

друку (світлий текстовий блок на темному або сірому фактурному графічному тлі), у процесі проектування було враховано психофізіологічні закони зорового сприйняття, зокрема ефект оптичної іррадіації. Темне оточення візуально експансує та «тисне» на світлі літери, внаслідок чого внутрішньолітерні просвіти ілюзорно звужуються, а текстові рядки візуально зближуються, суттєво девальвуючи якість читання.

Задля компенсації цієї оптичної ілюзії для основного тексту було пропорційно збільшено інтерліньяж (міжрядкову відстань) до показників 140–150% від базового кегля, а також додано помірний позитивний трекінг (делікатне розширення міжлітерних інтервалів). Це дозволило безперешкодно та органічно інтегрувати текстові масиви безпосередньо у складне, активне графічне середовище книжкового розвороту, перетворюючи кожну смугу на цілісний художній артефакт, де дизайн підпорядкований єдиній проектній логіці [15; 37].

Таким чином, проектування та розробка авторської концепції дозволили сформувати монолітний візуально-комунікативний та суворий інженерно-технічний каркас артбуку «Міфічні істоти». Створення тематичного мудборду зафіксувало ключові стилістичні та атмосферні константи проекту, окресливши виважений баланс між автентичними етнокультурними мотивами та актуальними світовими кодами персонаж-дизайну (*character design*). Свідомий перехід до ахроматичної палітри та градацій тонів сірого дозволив винести на перший план лінійну експресію, штрихову фактуру та динаміку природних стихій, повністю нівелюючи зайвий колірний шум і акцентуючи увагу на містицизмі української демонології.

Визначення точних цифрових координат тонів із урахуванням технологічних лімітів сумарного покриття фарби в моделі CMYK (*Grayscale*) у поєднанні з вивіреною архітектонікою шрифтових пар заклали надійну базу для додрукарської підготовки видання. Створена дизайн-система не лише транслює містичну атмосферу українського фольклору, а й трансформує теоретичні пошуки у чіткий, прагматичний практичний алгоритм для подальшого

моделювання, композиційного структурування та верстки розворотів за модульною сіткою [15; 32].

2.3. Визначення релевантних рішень для майбутнього артбуку. Опис персонажів

Проектування артбуку «Міфічні істоти» передбачає перехід від теоретичного обґрунтування концепції до її матеріального втілення через фіксацію конструктивно-технологічних та композиційних параметрів. Артбук проектується як елітарне візуально-комунікативне видання, де кожна сторінка є цілісним графічним твором. Згідно з видавничими стандартами та задля забезпечення максимальної інформативності, було обрано вертикальний формат А4 (210x297 мм), який у розвороті складає 420x297 мм. Вертикальна орієнтація є антропоцентричною та найбільш виправданою для портретних зображень, дозволяючи повноцінно продемонструвати складні тональні переходи та деталізовані лінії персонажів.

Важливим технологічним рішенням стало використання матового крейдованого паперу підвищеної щільності (170–200 г/м²). Матова поверхня обрана через її здатність поглинати відблиски, що дозволяє глядачеві безперешкодно сприймати нюансу палітру сірого, глибину чорного тла та фактурну делікатність цифрового штрихування. Композиційна структура макета базується на асиметричній модульній сітці, де значні площини «білого простору» (вільного тла) виконують роль смислової паузи, підсилюючи емоційну атмосферу самотності та меланхолії.

Технологічний вибір програмного забезпечення Affinity Designer 2 був зумовлений його гнучкістю у роботі як з векторними, так і з растровими об'єктами, що є критичним для створення тональних ілюстрацій. Можливість використання неруйнівних (non-destructive) методів редагування, таких як корегуючі шари та маски прозорості, дозволила підтримувати високу якість зображення на кожному етапі моделювання. Особлива увага була приділена

налаштуванню динаміки пензлів, що імітують фізичні властивості графітових інструментів. Це забезпечило ілюстраціям «живу» фактурність, яка при друці на матовому папері набуває глибини, недосяжної для стандартних векторних інструментів, що зазвичай мають надмірно стерильний вигляд.

Художньо-іконографічна концепція видання базується на ідеї хтонічного анімізму - одухотворення сил природи через жіночі образи. Замість класичного казкового трактування, кожна істота є метаморфічною персоніфікацією природного явища, де людське тіло зливається зі стихією. Образи об'єднує спільна меланхолійна естетика, споглядальний настрій та використання автентичного українського орнаменту, інтегрованого в структуру одягу персонажів.

Концептуалізація персонажів вимагала виваженого ставлення до української міфологічної спадщини. Основною методологічною стратегією стала деконструкція архаїчних образів та їх повторна збірка через призму сучасного візуального коду. Ми свідомо відмовилися від прямого копіювання атрибутики минулих століть, натомість зосередившись на семантичному значенні символів. Наприклад, вибір солярних знаків для персонажа Світанки чи хвилястих ліній для Вітриці не є випадковим - це спроба перекласти прадавній "мову орнаменту" на зрозумілу сучаснику "мову графічної пластики". Такий підхід дозволяє зберегти автентичність образу, роблячи його актуальним для сьогоденного контексту медіакультури, де міф сприймається як жива, постійно змінна енергія.

При розробці іконографічної системи було враховано принцип архітектонічної єдності ілюстрації та текстового блоку. Кожен персонаж - Вітриця, Туманниця та Світанка - не просто займає простір сторінки, а структурує його навколо себе. Текстовий супровід, виконаний у стилістиці етнографічного наративу, спроектований так, щоб його розташування на сторінці ритмічно підтримувало головні лінії ілюстрації. Текст і малюнок утворюють композиційний вузол, де вербальний зміст і візуальний образ існують у стані постійної взаємодії, що вимагає від глядача не лише розглядання, а й вдумливого

читання. Це підсилює меланхолійний характер артбуку, спонукаючи до тривалої та зосередженої комунікації з кожним розворотом.

Ядро іконографічної системи артбуку становлять три ключові персонажі:

Вітриця (Персоніфікація вітру). Образ втілює динаміку руху повітряних мас та легкий передгрозовий сум. Візуальна мова побудована на спіралеподібних та радіальних контурах. Фігура Вітриці ніби виткана з потоків повітря, що розвівають її довге волосся та елементи сорочки, заповнюючи весь простір аркуша. Особлива увага приділена пластиці пози, що передає меланхолійне заціпеніння посеред динамічного руху. Одяг прикрашений стрічковими хвилястими орнаментами, що символізують плинність. Тональне рішення базується на плавних переходах від світло-сірого до насиченого графітового, створюючи ілюзію постійної трансформації.

Туманниця (Персоніфікація туману). Персонаж втілює стан анабіозу, невизначеності та прихованої таємниці. Візуальне вирішення є найбільш нюансним та монохромним. Фігура Туманниці делікатно проступає крізь сильно розмитий фон, виконаний за допомогою цифрових пензлів із ефектом текстурного шуму. Контури тіла навмисно згладжені, позбавлені жорстких ліній, що створює ефект напівпрозорості. Меланхолія образу підкреслюється опущеним поглядом та статичною позою. Український рослинний орнамент на її сорочці виконаний у низькоконтрастній тональності (20–30% чорного), що створює ілюзію серпанку, який огортає постать.

Світанка (Персоніфікація світла/сонця). Образ втілює сакральну велич та енергію пробудження. Композиція розвороту тримається на строгих центричних, променевих ритмах. Головним візуальним акцентом є корона-німб, що трансформується у промені світла, які структурують простір навколо фігури. Одяг персонажа прикрашений щільними геометричними орнаментами (ромбами та солярними знаками), виконаними з максимальною графічною чіткістю. Драматичне зіставлення глибоких чорних тіней та яскравих білих площин світла підкреслює недосяжність та духовну монументальність Світанки.

Важливим проектним рішенням, що визначає загальну естетику видання, стало дозоване використання графічних мас. Ми свідомо обмежили щільність ілюстрацій, залишаючи значні площини вільного простору. Це не лише технічний прийом, а й спосіб передачі філософського контексту: персонажі, що існують у межах цих сторінок, є ізольованими, майже сакральними сутностями. Вільний простір навколо Вітриці, Туманниці чи Світанки створює ефект дистанції між глядачем та міфічним образом, підкреслюючи їхню позачасову природу та недосяжність. Такий дизайн-підхід дозволяє уникнути візуального перенасичення та акцентувати увагу на найтонших графічних нюансах, які б загубилися у щільному композиційному середовищі.

Підсумовуючи вищевикладене, слід зазначити, що визначення релевантних проектно-технічних рішень стало фундаментом для формування цілісного художнього середовища артбуку «Міфічні істоти». Послідовна трансформація теоретичних засад у практичну площину дозволила чітко артикулювати візуальну мову видання, що базується на синтезі стриманої ахроматичної палітри, ергономічного формату А4 та філософського осмислення нижчої міфології.

Розроблена іконографічна система персонажів - Вітриці, Туманниці та Світанки - вийшла за межі простої ілюстративності, перетворившись на структуровану метафоричну модель природи. Завдяки свідомій відмові від декоративності та фокусуванню на глибинному психологізмі, образи персонажів стали носіями національного культурного коду, інтегрованого в сучасний дизайнерський дискурс. Доведено, що використання таких інструментів, як асиметрична модульна сітка та майстерна робота з тональними масами в середовищі Affinity Designer, дозволяє створювати видання, які функціонують як інтелектуальний арт-об'єкт, а не просто поліграфічна продукція.

Таким чином, розроблена система проектних рішень та методика концептуалізації персонажів створюють необхідний технологічний та ідейний базис для фінальної реалізації видання. Цей фундамент забезпечує логічну завершеність авторського задуму та надає можливість для подальшого

композиційного моделювання розворотів, де кожен елемент - від мікро типографіки до фактурного штриха - працює на розкриття меланхолійної естетики та сакральності українського міфологічного простору.

Висновки до розділу 2

Робота над цим розділом розпочалася з детального аналізу існуючих артбуків на міфологічну тематику. Вивчення аналогів дозволило побачити, як інші автори працюють із фольклорними образами, і зрозуміти, які візуальні рішення виглядають цікаво та сучасно, а які є шаблонними. Це допомогло уникнути зайвих повторів та визначити власні орієнтири для створення унікального продукту.

Порівняльний аналіз, проведений у межах розділу, дозволив класифікувати візуальні підходи до інтерпретації міфологічних сюжетів. Я прийшла до висновку, що успішність артбуку залежить не стільки від деталізації ілюстрацій, скільки від цілісності графічної мови, що об'єднує різні елементи видання. Вибір ахроматичної палітри як базової був зумовлений бажанням підкреслити драматизм української демонології, де відсутність зайвих кольорових шумів дозволяє читачеві сфокусуватися на символізмі деталей та метафоричності образів.

Наступним кроком стало формування авторської концепції артбуку «Міфічні істоти». Для цього був розроблений мудборд, який допоміг зібрати в одному місці ключові ідеї, настрої та візуальні референси. Це стало відправною точкою для підбору палітри кольорів та шрифтів. Аналіз шрифтових гарнітур засвідчив, що сучасний артбук потребує балансу між акцидентними шрифтами, які несуть емоційне навантаження, та системними гарнітурами, що забезпечують зручність сприйняття тексту. В результаті було прийнято рішення використовувати шрифтову пару, де один шрифт відсилає до традиційної каліграфії, а інший - до сучасної конструктивної графіки. Це поєднання

дозволило створити візуальний діалог між минулим та майбутнім, що є центральною ідеєю мого артбуку.

Важливим етапом стала робота над описом та візуалізацією персонажів. Кожна міфічна істота пройшла шлях від текстового аналізу до створення графічного образу, де було важливо виділити найголовніші риси, що роблять персонажа впізнаваним. У результаті вдалося сформувати цілісну візуальну систему, що об'єднує ілюстрації, кольори та шрифтове оформлення. Ці напрацювання стали надійним фундаментом для всього проєкту, адже вдалося заздалегідь чітко продумати візуальну стратегію артбуку ще до переходу до етапу верстки та технічної реалізації.

Таким чином, теоретичне та концептуальне підґрунтя, сформоване у другому розділі, не є статичним. Воно є гнучкою системою, яка дає змогу адаптувати художні рішення під різні технічні вимоги до верстки. Проведене дослідження довело, що інтеграція фольклорних мотивів у сучасну графічну систему потребує глибокої попередньої аналітики, оскільки саме на цьому етапі відбувається «очищення» образу від застарілих кліше та його перетворення на актуальний візуальний контент. Ці напрацювання стали надійним фундаментом для всього проєкту, дозволивши впевнено перейти до практичного втілення задуму.

РОЗДІЛ 3.

ПРОЄКТНО-ГРАФІЧНЕ ВТІЛЕННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЧНІ ЕТАПИ СТВОРЕННЯ АРТБУКУ

3.1. Побудова структури артбуку: зміст, логіка подачі матеріалу

Робота над артбуком «Міфічні істоти» стала для мене етапом втілення теоретичних напрацювань у реальний графічний продукт. Я підійшла до створення книги не просто як до збірки ілюстрацій, а як до цілісного простору, де кожен елемент макета працює на спільну ідею. Послідовність розворотів та внутрішній ритм видання я свідомо вибудувала так, щоб глядач поступово занурювався в атмосферу української демонології — від першого знайомства з образами до глибшого споглядання їхньої містичної природи.

Структуру артбуку я організувала як послідовний графічний наратив. Посторінковий план видання охоплює всі класичні етапи видавничого проєкту: від обкладинки та вступних сторінок (авантитул, фронтиспис) до основної частини, присвяченої трьом ключовим персонажам, та фінального технічного блоку.

Окремим творчим викликом стало управління візуальною вагою сторінок. Оскільки я працювала в ахроматичній палітрі, кожен елемент - будь то текстовий блок чи графічна пляма - отримував особливу значущість. Для досягнення гармонійного балансу я застосувала прийом контрапункту: сувора, виважена типографіка на лівих розворотах урівноважує емоційну насиченість ілюстрацій на правих. Це дозволило мені уникнути перевантаженості та створити спокійну, медитативну послідовність перегляду, де читач має можливість зосередитися на деталях, не втрачаючи цілісного сприйняття історії.

Для мене шрифт у цьому артбукі став чимось більшим, ніж просто інструментом набору - це конструктивний каркас, який «зшиває» текстовий наратив із графічними образами Вітриці, Туманниці та Світанки. Я свідомо обрала гарнітуру з виразними засічками, щоб підкреслити зв'язок із народною

традицією, проте зберегла лаконічність набору, аби підтримати сучасний, модерний статус видання. Головним завданням було досягти «дихання» сторінки: текст не просто розміщений поруч із ілюстрацією, він інтегрований у простір, стаючи частиною композиційного цілого.

Проектуючи просторову структуру, я орієнтувалася на принцип керованого ритму. Гортання книги я сприймаю як музичну композицію: від динамічного початку до сповільненого руху в розділі «Туманниця» і фінального урочистого *crescendo* у розділі «Світанок». Таке чергування інтенсивності сприйняття перетворює фізичний процес гортання сторінок на емоційний досвід, де кожна зупинка погляду була мною заздалегідь спроектована.

Змістову структуру я вибудувала як послідовний графічний наратив. Посторінковий план розробляла, враховуючи пропорції смуги набору для створення балансу між текстом та «повітрям»:

- Обкладинка: стала моїм головним візуальним орієнтиром. Саме тут я заклала фундамент шрифтової палітри та тональності, які задають настрій усьому макету.
- Авантитул та фронтиспис: використані як своєрідна просторова пауза. Для мене важливо було підготувати глядача до зміни візуального ритму та налаштувати на спокійне, уважне гортання.
- Пролог: це лаконічний текстовий вступ, де я прагнула композиційно поєднати слово з графічним середовищем, щоб одразу занурити читача у філософський контекст проєкту.
- Основна частина: серія з трьох розділів, де кожен персонаж - це окрема візуальна історія, пов'язана спільним графічним кодом.
- Епілог: завершальне резюме, що збирає візуальні акценти всієї книги в одне емоційне ціле.
- Технічний блок: вихідні дані я оформила відповідно до вимог видавничих стандартів, інтегрувавши їх у загальну стилістику видання.

Логіку подачі матеріалу в основній частині я вибудувала через чергування графічних акцентів, що відображає зміну станів природи: від динамічного руху

до статичного спокою туману. Для презентації кожного персонажа я визначила один повний розворот (дві суміжні сторінки), що дозволяє повністю занурити глядача в індивідуальний світ кожної істоти.

Таке архітектонічне рішення стало для мене інструментом збереження композиційного ритму: ліву сторінку кожного розвороту я залишила «легкою», відвівши її під стислий етнографічний опис та делікатні елементи орнаменту з великою кількістю вільного простору. Права ж сторінка повністю віддана повноформатній ілюстрації. Такий контраст між «порожнім» і «насиченим» створює необхідний баланс, що дозволяє оку глядача відпочивати, не втрачаючи фокусу на головному образі.

Першим у книзі постає персонаж Вітриця [Рис. А.2.]. Я розмістила її на початку, щоб задати простору первинну динаміку. Графіку я побудувала на летючих, спіралеподібних лініях, які свідомо спрямовують погляд глядача вглиб видання. Текст на лівій сторінці я скомпонувала за асиметричною схемою, щоб він м'яко «входив» у простір правої ілюстрації, створюючи настрій легкої меланхолії ранньої осені.

Наступним етапом сюжету стає розділ, присвячений Туманниці [Рис. А.1.]. Після енергійного руху Вітриці я прагнула докорінно змінити ритм - зробити його статичним і спокійним. Тут я відмовилася від чітких графічних контурів на користь м'яких, розмитих тональних переходів сірого кольору. Моїм завданням було уповільнити темп гортання, щоб читач зміг відчути прохолоду й завісу таємниці. Навіть верстку тексту в цьому розділі я виконала з мінімальним контрастом до фону, підсилюючи ефект напівпрозорості та розчинення образу в просторі.

Третім і фінальним ключовим розділом стало представлення персонажа Світанка [Рис. А.3.]. Для цього образу я змінила підхід до організації простору: після приглушеної, туманної меланхолії попередніх сторінок мені було важливо додати світла та чіткості. Тому я побудувала композицію на строгих, радіальних ритмах, де величний німб-корона персонажа стає головним архітектурним елементом сторінки. Я свідомо зіставила глибокі темні тони одягу з чистим,

вільним полем паперу - це допомогло передати сакральність образу Світанки, зберігаючи при цьому загальну стриману, ахроматичну стилістику видання.

Таким чином, уся архітектоніка артбуку вибудована як послідовний, свідомо спроектований процес. Я прагнула не просто розмістити ілюстрації, а створити композиційно вивірену систему, де кожна зміна ритму - від динаміки Вітриці до таємничості Туманниці та урочистості Світанки - працює на загальну ідею. Рациональний розподіл простору та продумана робота з тональними масами перетворили цей проєкт на цілісний продукт, де кожна чорно-біла ілюстрація є частиною одного художнього наративу.

Завершуючи проєктування основної частини, я можу стверджувати, що обрана архітектоніка видання стала головним інструментом комунікації з читачем. Мені вдалося знайти баланс між творчою імпровізацією та системним підходом, де кожна сторінка не просто доповнює іншу, а працює на посилення емоційного впливу всього артбуку. Цей досвід довів, що системність у проєктуванні - це не обмеження, а можливість зробити авторське бачення зрозумілим, переконливим та професійно завершеним

3.2. Візуальний наратив та композиція сторінок

Розробка візуального наративу стала для мене ключовим етапом створення художнього середовища артбуку «Міфічні істоти». Я прагнула перетворити послідовність графічних елементів на мову поведінки персонажів, де графіка здатна розгортати психологічну історію самотійно, без надмірної підтримки вербального тексту. Моїм завданням було передати меланхолійний, споглядальний настрій через взаємодію графічної плями, лінійного малюнка та етнічного орнаменту, дозволяючи «дихати» вільному простору аркуша.

Для роботи над композицією я обрала асиметричну модульну сітку, і для мене це не просто механічний засіб верстки, а інструмент створення «психологічного ритму». Я свідомо відмовилася від статичності класичних

академічних видань, прагнучи надати книзі ознак сучасного арт-об'єкта. Порушуючи симетрію, я спрямовую погляд глядача до найважливіших семантичних вузлів ілюстрації. Ця композиційна напруга свідомо мною створена - вона «знімається» лише в момент перегортання сторінки. У цій системі я розглядаю простір сторінки як активну площину, де кожен міліметр відступу - це моє свідоме рішення на користь художньої ідеї.

Просторову організацію розворотів формату А4 я вибудувала як логічний маршрут для ока глядача: від лівої текстової смуги до правої ілюстративної. Важливим принципом макета для мене стало збереження значних площин вільного простору - «повітря». У монохромному виданні цей простір я використовую як смислову паузу, яка не дає складним тональним масам ілюстрацій перевантажити візуальний каркас книги. Це дозволяє мені керувати інтенсивністю сприйняття, роблячи перегляд видання впорядкованим, але емоційно насиченим досвідом.

Для кожного персонажа я розробила окремий графічний «сценарій», який підкреслює їхній характер через ритм та роботу з тоном:

- Вітриця [Рис. В.1.]: У цьому розвороті я зробила ставку на лінійний рух та відкриту композицію. Щоб підтримати відчуття польоту, я використала правосторонній «прапор» у верстці тексту, який немов підхоплює хвилі на ілюстрації. На правій сторінці фігура Вітриці вибудована через спіралі та радіальні лінії. Я навмисно дозволила графітовому контуру поступово «розчинятися» у світло-сірому тлі, щоб передати відчуття ефемерності повітря та легкого осіннього смутку.
- Туманниця [Рис. В.2.]: Цей розворот я свідомо протиставила першому, обравши статичну, закриту композицію. Тут я відмовилася від різких ліній на користь м'яких тональних переходів та ефекту завіси. Фігура персонажа розташована центрально, а її опущений погляд підсилює стан меланхолії. Важливим експериментом для мене стало верстання тексту з пониженим контрастом: сірий шрифт на світло-сірому тлі буквально «розчиняється» у

тумані, стаючи частиною ілюстрації. Я прагнула передати тактильне відчуття розмитості кордонів у природі, мінімізуючи межі самої фігури.

- Світанка [Рис. В.3.]: Для цього образу я обрала шлях монументальності та високого контрасту. Архітектоніка сторінки базується на променевих ритмах, де німб-корона стає композиційним центром, що підпорядковує собі навіть текстові блоки. Фронтальна поза персонажа та сувора геометрія ліній передають велич та сакральність. Я працювала з різким зіставленням глибокої тіні та чистого білого світла - це допомогло мені передати метафору «ока неба», яке споглядає за світом, зберігаючи при цьому загальну стриману стилістику видання.

Одним із головних інструментів передачі емоцій у проєкті стала для мене «графічна пляма». Я свідомо відмовилася від деталізованого фотореалізму на користь узагальненої форми, щоб перевести образи Вітриці, Туманниці та Світанки з площини простої ілюстративності у площину концептуального символізму. Використовуючи великі тональні маси (від глибокого чорного до ледь помітного сірого) у поєднанні з мікро штрихуванням, я створювала ефект «візуальної глибини». Для мене було важливо, щоб глядач відчував не лише контур фігури, а й «вагу» повітря навколо неї. Цього я досягала шляхом суворого контролю над щільністю графічних елементів, що дозволило мені балансувати світлотінь без залучення кольору.

Синтез текстового та візуального рядів у артбуці я побудувала на принципі комплементарності: текст для мене - це не просто пояснювальний матеріал, а повноцінний елемент графічної композиції. Я застосувала метод тональної інверсії: там, де ілюстрація насичена й «важка», текст стає для сторінки «повітрям», що врівноважує композицію. Натомість у розділах із мінімалістичною графікою текст виступає головною візуальною домінантою. Верстаючи кожную сторінку, я щоразу тестувала текст як графічний об'єкт - мені було важливо переконатися, що він не випадає із загальної художньої цілісності, а органічно доповнює меланхолійний настрій книги, уникаючи при цьому візуальної монотонності.

Підсумовуючи, можу стверджувати, що розроблені мною композиційні схеми розворотів стали фундаментом для послідовного розвитку сюжету. Завдяки системному використанню асиметричної модульної сітки та виваженому керуванню вільним простором сторінок, мені вдалося досягти візуальної цілісності видання. Кожен розворот - це не просто статичне зображення, а активне середовище, де пластика ліній та глибина тональних мас працюють як єдиний механізм. Такий підхід дозволив мені перетворити окремі графічні образи на цілісний арт-об'єкт, що розкриває мій авторський погляд на сучасну міфологію, де кожна деталь композиції має своє змістове навантаження.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі основну увагу було зосереджено на практичній реалізації артбуку «Міфічні істоти». Робота розпочалася з побудови чіткої структури видання. Я розробила послідовність розділів так, щоб історія про міфічних персонажів сприймалася як цілісний розповідний шлях, а не просто як набір окремих ілюстрацій. Продумана логіка подачі матеріалу дозволила читачеві плавно зануритися в атмосферу українського фольклору, переходячи від ознайомлення з істотами до їхнього глибшого візуального сприйняття.

Значну увагу під час проєктування було приділено вибору технічних засобів реалізації. Зокрема, було обрано оптимальний формат видання, який сприяє комфортному сприйняттю графічних деталей. Робота з типографікою стала окремим викликом: підбір шрифтової пари, що поєднувала б традиційні українські мотиви із сучасною мінімалістичною естетикою, забезпечив належну читабельність та водночас підкреслив концептуальність артбуку. Я проаналізувала можливості поліграфічного відтворення, враховуючи фактурність паперу, що дозволило максимально точно передати нюанси ахроматичної графіки, досягти глибокого чорного кольору та ледь помітних тональних переходів, які є критично важливими для передачі психологізму образів Вітриці, Туманниці та Світанки.

Окремим важливим етапом стала побудова композиції сторінок. Я працювала над візуальним наративом так, щоб кожний розворот не був перевантаженим, але водночас мав свій акцент. Завдяки правильно підібраному «повітрю» на сторінках та чергуванню великих ілюстрацій із текстовими блоками вдалося створити динамічний ритм видання. Це зробило процес перегляду артбуку більш живим та цікавим.

Загалом у цьому розділі вдалося перетворити теоретичні напрацювання на завершений графічний продукт. Завдяки продуманій архітектоніці та композиційним рішенням артбук «Міфічні істоти» отримав свою закінчену форму, де візуальна мова повністю відповідає авторському задуму. Всі технічні етапи проєктування дали змогу гармонійно поєднати творчі ілюстрації з вимогами до професійної верстки, що забезпечило зручність та естетичність сприйняття видання.

На завершення, розроблений дизайн артбуку «Міфічні істоти» є спробою актуалізувати український фольклор через інструментарій сучасного графічного дизайну. Практична реалізація цього проєкту довела, що поєднання академічних методів проєктування з інноваційними цифровими техніками дозволяє створювати видання високого рівня, які можуть бути цікавими як фахівцям у галузі дизайну, так і широкому колу читачів, зацікавлених у збереженні та переосмисленні культурної спадщини. Отримані результати підтверджують ефективність обраної методики проєктування, яка може бути використана у подальших розробках подібних видавничих продуктів.

ВИСНОВКИ

Дослідження розпочалося з аналізу сучасного арт-букінгу, який засвідчив, що українська візуальна культура володіє значним, але ще не повною мірою реалізованим потенціалом у сфері концепт-арту. У роботі було поставлено завдання уникнути «декоративного» підходу до фольклорних образів, що часто спрощує їхній зміст. Натомість було зроблено акцент на глибинній інтерпретації міфології. У ході проєкту доведено, що метод ахроматичної візуалізації є найбільш влучним інструментом для розкриття сутнісних характеристик (архетипів). Замість прямого цитування традиційних орнаментів, я обрала шлях їхньої стилізації та перетворення на сучасні графічні елементи. Такий підхід дозволив змістити акцент з етнографічної атрибутики на психологізм образів, що стало новим інструментарієм у візуальній інтерпретації міфу.

Ключовим етапом роботи стала трансформація абстрактних природних явищ у впізнавані, але водночас містичні образи. Створення іконографічного ядра, до якого увійшли Вітриця, Туманниця та Світанка, пройшло через тривалий шлях пошуку та експериментів. Було розроблено «емоційну картку» для кожного персонажа, що визначило їхню графічну поведінку: Вітриця через ламані лінії транслює тривогу та непередбачуваність, тоді як Світанка через солярні кола - впорядкованість та надію.

Для передачі ефемерності Туманниці було застосовано техніки мікроштрихування та градієнтного розмиття, що підтвердило мою тезу: вибір графічного інструментарію безпосередньо впливає на емоційне сприйняття глядачем художнього змісту. Кінцевим результатом стало створення не просто окремих ілюстрацій, а цілісної історії, де зв'язки між персонажами простежуються через спільні елементи одягу та атрибутики. Це дозволило перетворити артбук на завершений наратив, де кожен герой доповнює загальну атмосферу видання.

На початковому етапі роботи було проведено критичний аналізі арт-букінгу як сучасного медіа, що поєднує візуальне мистецтво та видавничу

справу. Дослідження підтвердило, що українська візуальна культура має величезний, проте частково нереалізований потенціал у сфері концепт-арту. Основною методологічною проблемою стала необхідність відходу від «декоративного» підходу до міфологічних образів, який часто знецінює їхній зміст через надмірне прикрашання.

У ході теоретичного огляду було визначено стратегію: відмова від прямого цитування етнографічних елементів на користь їхньої стилізації. Обґрунтовано використання ахроматичної візуалізації як головного інструменту, що дозволяє виділити сутнісні характеристики архетипів. Такий підхід став базовим, адже він дозволив сфокусуватися не на зовнішній атрибутиці, а на психологізмі образів.

Другий етап роботи був присвячений формуванню концептуально обґрунтованої авторської концепції, яка стала основою для всього ілюстративного циклу. Робота розпочалася з розробки мудборду - пошуку настрою, колористичних рішень та шрифтової гармонії, що допомогло виокремити «голос» майбутнього видання. В роботі було важливо не просто візуалізувати опис персонажів, а перетворити абстрактні природні явища на впізнаваних героїв з власним психологічним портретом.

Процес створення іконографічного ядра (Вітриця, Туманниця, Світанка) базувався на детальному аналізі емоційних станів, які транслиують ці істоти. Було обрано шлях ітерацій, де кожен персонаж отримував свою графічну поведінку: Вітриця - через динаміку ламаних ліній, Туманниця - через м'якість градієнтних переходів, Світанка - через упорядкованість геометричних форм. Важливим досягненням стало створення візуальних «місток» між ними, що дозволило об'єднати різні ілюстрації в одну історію. Це підтвердило, що успішний артбук будується не на окремих вдалих зображеннях, а на спільній візуальній системі, де кожна деталь працює на розкриття загального міфологічного сюжету.

На етапі практичного втілення робота була зосереджена на тому, як перетворити графічні напрацювання на видавничий продукт. Робота над архітектонікою артбуку довела, що простір між ілюстраціями є не менш важливим, ніж самі зображення. Обрано асиметричну модульну сітку, яка

дозволила побудувати динамічний діалог між «важкими» графічними розворотами та лаконічними текстовими вставками, спрямовуючи погляд читача.

Окремим викликом стала технічна підготовка до друку. Дослідження особливості фарб на матовому папері призвело до рішення використовувати знижені ліміти сумарного покриття фарб. Це дозволило зберегти глибину чорного кольору та уникнути небажаного злипання тіней, що критично що важливо для ахроматичної стилістики. Такий досвід підтвердив, що концептуальний дизайн - це не лише творчий процес, а й усвідомлене володіння поліграфічними стандартами. Ця робота переконала, що успіх професійного проєкту залежить від поєднання візуальної виразності з бездоганною технічною реалізацією, що дозволяє мінімізувати ризики під час друку та отримати результат, ідентичний авторському задуму.

Дипломна робота стала не лише майданчиком для відпрацювання технічних навичок, а й спробою переосмислити роль дизайнера як посередника між народною пам'яттю та сучасністю. Проєкт «Міфічні істоти» доводить, що автентичні образи Вітриці, Туманниці та Світанки можуть бути гармонійно інтегровані в актуальний світовий графічний контекст без втрати власного культурного коду. Результати роботи демонструють, що меланхолійна ахроматична естетика здатна викликати сильний емоційний відгук у аудиторії, втомленої від поверхової візуальної реклами.

Подальший розвиток проєкту вбачаю у його масштабуванні: розроблена іконографічна система є надзвичайно гнучкою і може бути трансформована у серію брендкованої продукції - від елементів інтер'єрного декору до пакування. Таким чином, дипломна робота виходить за межі навчального завдання, перетворюючись на інструмент культурної комунікації, де кожен глядач стає дослідником власної культурної спадщини. Цей досвід підтвердив, що сучасний дизайн - це свідомий вибір форми, яка здатна надати нової якості традиційним смислам.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Афанасьєва О. В. Мікротипографіка та архітектоніка багатосторінкових видань. Харків : Колорит, 2023. 184 с.
2. Бабій Н. Взаємодія мистецтв у культурних практиках: мультидисциплінарний аспект. Київ, 2022. 212 с.
3. Берінгер Й. Модульні системи в проектуванні багатосторінкових видань та артбуків. Київ : Вища школа, 2020. 160 с.
4. Бордюг Н. С. Семіотика міфу у візуальному мистецтві та графічному дизайні. Київ : Академія, 2022. 240 с.
5. Величко О. М. Технологія додрукарської підготовки багатосторінкових видань. Київ : ВПК «Політехніка», 2019. 288 с.
6. Гавенко С. Ф. Технологія проектування книжкових видань. Львів : УАД, 2020. 210 с.
7. Гейзинга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури. Київ : Дух і Літера, 2019. 304 с.
8. Гримич М. В. Традиційний світогляд та етнокультурні коди українців. Київ : Дуліби, 2019. 320 с.
9. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньої культури. Харків : ХДАДМ, 2019. 256 с.
10. ДСТУ 3017:2015. Видання. Основні види. Терміни та визначення. Київ : ДП «УкрНДНЦ», 2016. 48 с.
11. Єжова О. Вплив стилістичних трендів світової культури на дизайн книжкових видань. Київ, 2023. 128 с.
12. Єжова О. Концепт-арт у системі сучасної візуальної культури: художній аспект. Київ, 2022. 112 с.
13. Єжова О. Синтез мистецької виразності та інженерних підходів у дизайні. Київ, 2023. 136 с.
14. Завгородня Л. В. Візуальна культура та дизайн сучасного видання. Київ, 2021. 192 с.

- 15.Іванченко О. В. Артбук як метод представлення результатів проєктної діяльності. Харків, 2022. 96 с.
- 16.Кавун А. І. Артбук як вид книжкової продукції: дизайнерські особливості. Харків, 2021. 104 с.
- 17.Кавун А. І., Іванченко О. В. Методика артбуку як візуалізаційної техніки дослідження. Харків, 2022. 120 с.
- 18.Кирик Д. П. Концептуалізація візуального та ідеаційного в дизайні. Київ, 2022. 144 с.
- 19.Ключевська А. В. Ефективність концепт-арту в оптимізації творчого часу художника. Київ, 2023. 88 с.
- 20.Колісник О. В. Графічне формування персонажів у цифровому середовищі : монографія / О. В. Колісник, А. А. Білусяк, В. В. Власюк, О. С. Береговий. Харків, 2023. 200 с.
- 21.Крайнокова Р. Артбук як вид ілюстрованого видання // Енциклопедія сучасної України. Т. 1. С. 145–148.
- 22.Кузнецова Т. С. Оптичні ілюзії та сприйняття шрифтових гарнітур у графічному дизайні. Київ : НАОМА, 2021. 176 с.
- 23.Левицька О. М. Художній простір та особливості його моделювання в ілюстрованій книзі. Львів : Світ, 2021. 232 с.
- 24.Мельников О. В. Технологія друкарських процесів та матеріалознавство. Львів : УАД, 2021. 312 с.
- 25.Михайленко В. Є. Композиція та колористика у цифровому та традиційному мистецтві. Київ : Каравела, 2022. 264 с.
- 26.Мистецтво книги в Україні / упоряд. М. С. Тимошик. Київ, 2020. 384 с.
- 27.Овчіннікова О. П. Трансформація етнокультурних кодів у сучасній українській книжковій графіці. Львів : УАД, 2021. 192 с.
- 28.Поліграфічні технології оздоблення видань. Харків, 2022. 156 с.
- 29.Прищенко С. В. Колірознавство та колористика в дизайні. Київ : КНУКіМ, 2021. 224 с.

- 30.Романович В. І., Лежнев О. О. Дизайн і стилістика візуальних проєктів. Київ, 2022. 180 с.
- 31.Сідляр Н. В. Жанр бестіарію в історії світової та вітчизняної графіки. Львів : УАД, 2024. 210 с.
- 32.Смирнова І. В. Новітні тенденції в ілюструванні авторської книги. Харків : ХДАДМ, 2024. 168 с.
- 33.Тимошик М. С. Історія українського друкарства. Київ, 2019. 448 с.
- 34.Тимошик М. С. Книга для автора, редактора, видавця. Київ : Наша культура і наука, 2020. 560 с.
- 35.Тіффані Холмс. Ігри та візуальні проєкти як форма художнього експерименту. Київ, 2021. 152 с.
- 36.Удріс-Бородавко Н. С. Графічний дизайн: мистецтво візуальної комунікації. Київ : Кондор, 2022. 240 с.
- 37.Укркнижпалата. Нормативні документи. URL: <http://www.ukrbook.net> (дата звернення: 22.03.2026). 4 с.
- 38.Фрасинюк Н. І. Поняття «концепту» як категорії візуального мистецтва. Київ, 2021. 96 с.
- 39.Фелан Паркер. Поняття «art world» у контексті відеоігор. Київ, 2021. 128 с.
- 40.Хеннессі Дж. Історія візуальних медіа як частина масової культури. Київ, 2021. 288 с.
- 41.Шевченко В. Е. Характерні ознаки архітектоніки книги. Київ, 2020. 132 с.
- 42.Шраєр Дж. Кров, піт і пікселі. Зворотний бік розробки та дизайну. Київ : Наш Формат, 2020. 384 с.
- 43.Юденкова О. Формування інформаційної компетенції у видавничо-поліграфічній сфері. Київ, 2022. 144 с.
- 44.Яковлєв М. І. Психологія візуального сприйняття та формотворення в дизайні. Київ : КНУТД, 2023. 208 с.
- 45.Ярмола Н. А. Дизайн-проектування у видавничій справі: теорія та практика. Київ, 2023. 196 с.

46. Adobe Color CC. Цифрові інструменти генерації кольорних палітр. URL: <https://color.adobe.com> (дата звернення: 05.04.2026).
47. ArtStation Magazine. Еволюція концепт-арту в цифрову епоху. URL: <https://www.artstation.com> (дата звернення: 12.04.2026).
48. Behance Design Network. Аналіз сучасних тенденцій книжкового дизайну. URL: <https://www.behance.net> (дата звернення: 28.04.2026).
49. Design Milk. Методології предпроектного аналізу у графічному дизайні. URL: <https://design-milk.com> (дата звернення: 02.05.2026).
50. Electronic Archive of Ukrainian Folklore. URL: <http://www.etnolog.org.ua> (дата звернення: 25.03.2026).
51. Enfocus PitStop. Автоматизований контроль PDF-файлів. URL: <https://www.enfocus.com> (дата звернення: 18.04.2026).
52. European Color Initiative (ECI). Міжнародні стандарти поліграфії. URL: <http://www.eci.org> (дата звернення: 30.04.2026).
53. Fonts In Use. Архів світової типографіки. URL: <https://fontsinuse.com> (дата звернення: 04.05.2026).
54. Green Printing. Екологічні стандарти у дизайні. URL: <https://www.greenprinting.org> (дата звернення: 10.04.2026).
55. InDesign Secrets. Інструменти верстки. URL: <https://indesignsecrets.com> (дата звернення: 15.04.2026).
56. Platform "Authentic Ukraine". Візуалізація спадщини. URL: <https://authenticukraine.com.ua> (дата звернення: 20.04.2026).
57. Prepressure.com. Енциклопедія Pre-press. URL: <https://www.prepressure.com> (дата звернення: 03.05.2026).
58. Smashing Magazine. Роль вільного простору у структурі медіа. URL: <https://www.smashingmagazine.com> (дата звернення: 27.04.2026).
59. Telegraf.Design. Журнал про графічний дизайн. URL: <https://telegraf.design> (дата звернення: 01.05.2026).
60. The Grid System. Теорія модульних сіток. URL: <https://www.thegridsystem.org> (дата звернення: 14.04.2026).

ДОДАТКИ

Додаток А

Ілюстрації персонажів



Рис. А.1. Ілюстрація персонажа “ВІТРИЦЯ”



Рис. А.2. Ілюстрація персонажа “ТУМАННИЦЯ”



Рис. А.3. Ілюстрація персонажа “СВІТАНКА”

Таблиця

Критерії аналізу	«Скриня. Речі сили» [17]	«Наречена» [22]	«The World of The Witcher» [39]	Проект артбуку «Міфічні істоти»
Домінуючий графічний стиль	Колажний, етно-модерн з елементами фотографії	Монументальний декоративний живопис	Реалістичний цифровий концепт-арт	Синтез етностилістики та цифрового живопису
Колористичне рішення	Природні відтінки, акцент на текстуру паперу	Насичені, глибокі святкові кольори	Похмура, низькоконтрастна фентезійна гама	Містична темна палітра з фольклорними акцентами
Організація верстки	Нестандартна архітектоніка, інтерактивні вкладки	Класична повносторінкова верстка	Модульна сітка типу «енциклопедія»	Динамічна модульна сітка «розворот-персонаж»

Типографіка	Стриманий текстовий набір	Класична шрифтова гарнітура	Стандартизовані й медіа-шрифт	Активна акцидентна кирилична топографіка
--------------------	---------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	---

Табл. Б.1. Порівняльний аналіз художньо-композиційних особливостей аналогів

Візуалізація розворотів артбуку

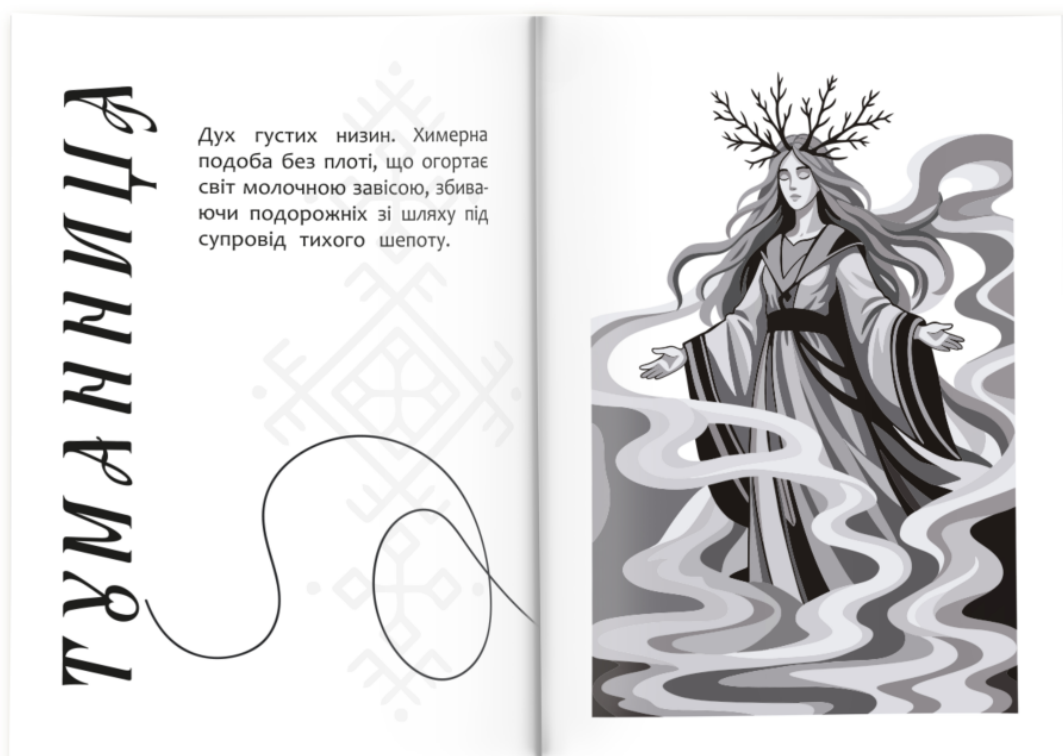


Рис. В.1. Візуалізація першого розвороту артбуку



Рис. В.2. Візуалізація другого розвороту артбуку



Рис. В.3. Візуалізація третього розвороту артбуку

Ескізи ілюстрацій



Рис. Г.1. Ескіз ілюстрації “Туманниця”



Рис. Г.2. Ескіз ілюстрації “Світанка”



Рис. Г.3. Ескіз ілюстрації “Вітриця”

Сертифікати



Рис. Г.1. Сертифікат учасника конференції.



Рис. Г.2. Сертифікат учасника конкурсу “Мозаїка стилів”