

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка дизайну книги в жанрі антиутопії

Рівень вищої освіти другий (магістерський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Дизайн (за видами)

Виконав: студент групи МгД1-24

Романчук В. І.

Науковий керівник: к.т.н., доц. Хиневич Р. В.

Рецензент к.т.н., доц. Слітюк О. О.

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Романчук В. І. Розробка дизайну книги в жанрі антиутопії. – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2024 рік.

В кваліфікаційній роботі комплексно розроблено візуальне оформлення для майбутнього авторського видання художньої літератури «EIR-4012. The man on atop of tower», у жанрі –«антиутопія». Зокрема була повністю спроектована книжкова палітурка, з урахуванням корінця, а також книжкова ілюстрація-заставка та верстка сторінки майбутнього твору. Проведено аналіз аналогів та пошук засобів для проектування авторського паперового видання.

Ключові слова: *обкладинка, заставка, ілюстрація, верстка сторінки.*

SUMMARY

Romanchuk V. I. Development of a book design in the genre of dystopia. – Manuscript.

Master's degree project in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2024.

In the qualification work, a visual design for the future author's edition of fiction “EIR-4012. The man on atop of tower”, in the genre of “dystopia”, was comprehensively developed. In particular, the book cover was fully designed, taking into account the spine, as well as the book illustration-screensaver and page layout of the future work. An analysis of analogues was conducted, and a search for means for designing an author's paper edition was conducted.

Keywords: *cover, screen saver, illustration, page layout.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ПОНЯТТЯ КНИЖКОВОГО ОФОРМЛЕННЯ.....	8
1.1. Види та походження книжкової ілюстрації.....	8
1.2. Обкладинка як основний елемент дизайну книги.....	20
Висновки до розділу 1.....	24
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ТЕНДЕНЦІЙ В РОЗРОБЦІ КНИЖКОВОГО ОФОРМЛЕННЯ.....	25
2.1. Становлення наукової думки, щодо мови візуальних комунікацій та проектно-графічного моделювання	25
2.2. Сучасні тенденції оформлення книжкових та друкованих видань.....	45
2.3. Аналіз тенденцій у розробці дизайну мінімалістичних обкладинок від різних видавництв	51
2.4. Аналіз тенденцій у розробці ілюстрацій-заставок у літературних творах від різних видавництв.....	58
Висновки до розділу 2.....	62
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА КНИЖКОВОГО ОФОРМЛЕННЯ ДО АВТОРСЬКОГО ТВОРУ «EIR-4012.The man on atop of the tower».....	65
3.1. Програмно-технічне забезпечення і додрукарська підготовка проєкту видання «EIR-4012.The man on atop of the tower».....	65
3.2. Розробка книжкової обкладинки до авторської книги «EIR-4012.The man on atop of the tower».....	70
3.3. Розробка книжкової ілюстрації до авторської книги «EIR-4012.The man on atop of the tower».....	74
Висновки розділу 3.....	77
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	79
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	82
ДОДАТКИ.....	89

ВСТУП

На сьогоднішній день велика кількість літературних авторів нехтує книжковими ілюстраціями та загалом не поспішає додавати художнє оформлення до власних творів. Останні кілька десятиліть серед літературних видавництв та авторів помітна тенденція, що серйозна література має бути без зображень, боуцїмто книжкові ілюстрації в художніх творах потрібні лише для дітей. Проте вони упускають, що величезна кількість людей не має схильності засвоювати величезні об'єми тексту, та той факт, що переважно здатність до яскравої фантазії у людей зникає в у дорослому віці. Відповідно такими кроками автори втрачають величезну кількість потенційних читачів, які сприймають літературу краще, якщо в ній присутні ілюстрації, різні графічні елементи та інше художнє оформлення. Загалом дана практика сприяє кращому зануренню читача у світ книги.

Мінімалістичні тенденції в дизайні супроводжується загальним спрощення всього навколо нас до примітивних геометричних форм. Проте навіть в контексті подібних, відносно деструктивних, тенденцій є місце вдалим та логічним дизайнерським рішенням. Приклади подібних рішень мають піддатися детальному аналізу, для застосування їх у майбутньому задля розвитку сфери образотворчого мистецтва, зокрема у напрямку композиційних рішень в оформленні книжкових палітурок. Важливим буде обґрунтувати твердження, «що навіть у мінімалізмі є місце для хорошого і гармонійного оформлення книги». Обсяг можливостей у даній сфері може залежати лише від рівню креативності автора.

В умовах вищезгаданих мінімалістичних тенденцій в дизайні, зокрема в оформленні книжкових обкладинок, постає завдання визначити позитивні перспективи в розвитку даного мистецького напрямку проаналізувавши тенденції в розробці художнього оформлення книжкових палітурок, на основі найбільш вдалих прикладів серед художньої літератури від різних видавництв.

Актуальність обраної теми полягає в тому, що на сьогоднішній день існує розповсюджена проблема – багато, зокрема українських, авторів художньої літератури нехтує ілюстраціями та загальним художнім оформленням своїх творів, що в свою чергу є причиною зменшення інтересу потенційного читача до них. Це також негативно впливає на заглибленість читачів у світ літературного твору, так як текст в багатьох випадках не передає деякі нюанси та атмосферу історії зображеної в книзі. На разі усвідомлений підхід в художньому оформленні літературних творів є важливим у сучасному світі пануючого мінімалізму і загального спрощення всього до простих геометричних форм. Важливим буде обґрунтувати твердження, «що навіть у мінімалізмі є місце для хорошого і гармонійного оформлення книги».

Метою дослідження є розробка дизайну елементів художнього оформлення книги, зокрема книжкової обкладинки, ілюстрації-заставки та верстки сторінки, засновуючись при цьому на аналізі тенденцій оформлення видань художньої літератури від інших авторів. А також, обґрунтувати значення художнього оформлення твору, як відображення його літературного наповнення.

Для досягнення поставленої мети було виконано такі **завдання**:

1. Визначення поняття книжкової ілюстрації.
2. Вивчення різновидів книжкової ілюстрації.
3. Розгляд обкладинки як основного елемента дизайну книги.
4. Дослідження становлення наукової думки, щодо мови візуальних комунікацій.
5. Аналіз та характеристика тенденцій у розробці книжкових обкладинок в сучасних виданнях художньої літератури.
6. Аналіз та характеристика тенденцій у створенні книжкових ілюстрацій в сучасних виданнях художньої літератури.

7. Комплексна розробка візуального оформлення для майбутнього авторського видання художньої літератури «EIR-4012. The man on atop of tower», у жанрі –«антиутопія».

Об'єкт дослідження: дизайнерське оформлення видання художньої літератури.

Предмет дослідження: архаїчний та мінімалістичний стиль оформлення видань художньої літератури.

Методи дослідження. Під час виконання кваліфікаційної роботи було застосовано такі методи: аналіз та систематизація опублікованих джерел; узагальнення; емпіричне дослідження; спостереження та порівняння; прогнозування та проектування.

Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають в обґрунтуванні значення художнього оформлення книги, зокрема обкладинки та ілюстрацій, для передачі атмосфери того чи іншого твору художньої літератури з послідовним покращенням занурення у літературний світ твору та відповідно подальшого збільшення інтересу до авторського видання з боку потенційного читача.

Практичне значення одержаних результатів роботи полягає в розробці елементів художнього оформлення обкладинки до авторського твору художньої літератури у твердій обкладинці «EIR-4012. The man on atop of tower», у жанрі – «антиутопія».

Апробація результатів дослідження.

Результати дослідження оприлюднено на IX Міжнародній студентській науковій конференції «Розвиток суспільства та науки в умовах цифрової трансформації», що проходила 31 жовтня 2025 року, м. Тернопіль, Україна (додаток Г).

Подано документи для оформлення авторського права на графічний твір логотип «Аквіла» (додаток Д).

Публікації:

1. Романчук В., Хиневич Р. Синтез проєктно-графічного моделювання та ілюстрації у книжковому дизайні. Матеріали ІХ Міжнародної студентської наукової конференції «Розвиток суспільства та науки в умовах цифрової трансформації», 31 жовтня 2025 року, м. Тернопіль, Україна. С. 433–436. <https://archive.liga.science/index.php/conference-proceedings/issue/view/inter-31.10.2025/154>

2. Хиневич Р. В., Шаура А. Ю., Романчук В. І., Лаврусенко С. П., Шинкарьов В. Г. Особливості проєктно-графічного моделювання в композиції мультимедійних об'єктів. *Теорія та практика дизайну. Культура і мистецтво*. К.: КАІ, 2025. Вип. 3(37). С. 451–458. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.37.46> (додаток Е).

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається з наступних частин: титульний лист; анотації українською та англійською мовами; вступ; основна частина: три розділи; загальні висновки; список використаних джерел (69 найменувань) та додатків. Загальний обсяг роботи становить 81 сторінку комп'ютерного тексту (без додатків та джерел).

РОЗДІЛ 1

ПОНЯТТЯ КНИЖКОВОГО ОФОРМЛЕННЯ

1.1. Види та походження книжкової ілюстрації

Ілюстрація – це різновид книжкової графіки та її безпосередня основа, яка являє собою не лише додавання до тексту, а є витвором художнього мистецтва свого часу. Таким чином вплив книги на людину можна значно посилити за допомогою засобів оформлення, а також зробити її зміст більш доступним та зрозумілим, звернути на неї увагу ще до того, як читач дізнається внутрішнє наповнення [20]. Саме художник книги реалізує ідейний творчий задум, створює художні образи, засновані на літературному джерелі, і займається оформленням художнього та декоративного вигляду книги.

На сьогоднішній день у галузі книгодрукування помітно зріс інтерес до випуску конкретно видань ілюстрованої художньої літератури. Творчий процес у сфері книжкової графіки є достатньо складним. Продумане та чітке прочитання літературного твору – це безпосередній початок роботи художника над книгою. Після цього слідує складний процес творчого перевтілення літературного тексту за допомогою засобів образотворчого мистецтва. Занурившись у світогляд та творчий задум письменника, художник в свою чергу зобов'язаний оцінити свою роботу сучасної точки зору, а також висловити власне ставлення до твору письменника. Коли художник проводить свою роботу то він ретельно вивчає відповідну епоху, стиль мистецтва того часу, ситуацію, типи людей, прикраси, одяг, шрифти та інше. Художник має зловити дух та власне стиль літературного твору та відобразити його у своїй роботі. Після того як художник визначив ті моменти в роботі, на якій слід зосередити увагу у першу чергу, він переходить до визначення засобами досягання цього, знаходить композицію книги та створює її безпосередній макет [11]. У всіх випадках робота художника повинна відповідати духу твору,

проте кожен художник має зберегти при цьому свій чіткий індивідуальний стиль, забезпечувати існування свого особливого та власний творчого почерку.

Достатньо важливою стороною мистецтва книжкової графіки є обов'язковий зв'язок з особливостями друкарської структури видання. Художник, який працює з книгою має працювати у суворому та заздалегідь визначеному форматі. Зовнішній вигляд сучасної книги складається з великої кількості елементів починаючи з обкладинки і закінчуючи безпосередньо текстом. Засновуючись на обов'язковому форматі художник визначає розмір книги, вид та число візуальних елементів, їх розподіл впродовж усієї книги, формат та вид шрифту, пропорції полів та смуги набору сторінки [39].

На даний момент часу так звана «сучасна ілюстрація» вже давно вийшла за рамки буквального та простого опису тексту. Ілюстрація у літературному творі вже давно не грає роль звичайної прикраси, а є насамперед способом розпізнати та розкрити текст з самих різних сторін, і у тому числі спосіб його доповнення та спільної роботи з ним. Книжковий художник вже давно на одній сходинці з безпосереднім автором твору, що в свою чергу породжують органічний союз між ними [34].

Створення книжкового дизайну передбачає створення ілюстративної частини та шрифтових композицій, а також безпосередньо підбору шрифтів та матеріалів для роботи. При створенні ілюстративного матеріалу необхідно враховувати такі основні вимоги:

- відповідність зображеного сюжету з написаним у творі;
- гармонійне розташування на сторінці;
- стилістична єдність ілюстрацій та настрою твору;
- читабельність шрифтової композиції;
- інформативність обкладинки.

Також варто згадати про, кілька другорядних чинників, таких як: привабливість, емоційність, впізнаваність, індивідуальність, простота,

довговічність стилю та мобільність. На даному етапі необхідно провести аналіз різних способів створення ілюстрацій після чого розпочати пошук референсів та виконання пошукових ескізів. При розробці необхідно врахувати вимоги до ілюстрації:

- дотримання кількісної міри;
- композиційна врівноваженість;
- дотримання стилістичної єдності з твором;
- внутрішній масштаб.

Книга — це саме та технологія, що допомогла у розвитку великої кількості цивілізацій по всій планеті. Ознайомлені ми з даною технологією с самого дитинства, навіть коли, ще не вміли читати та переглядали яскраві ілюстрації в них, що в свою чергу створювало ще більш високий рівень їх сакральності. Також варто врахувати, що про більшість речей, які нас оточують ми дізнавалися з переважно книг. Майже кожен день ми маємо справу з паперовою книгою. І саме за допомогою книг, ми можемо подорожувати у часі, та дізнаватися про історію, культуру та давнину як таку [14].

Розвиток книги має свою довгу історію. Шлях розвитку книги починався ще з перших глиняних табличок, і продовжується вже до сучасних паперових та електронних книг. Саме в перших розвинених цивілізаціях з'являються перші книги, а саме: Вавилоні, Шумері, Стародавньому Єгипті, Ассирії. Книги необхідні для функціонування державного апарату, адже виникала потреба у веденні державних записів, родоводів царів, рішень судів, бухгалтерських документів та інших записів. Саме всі ці ділові документи формували перші книги [9, с. 255-257].

Творчий початок людини завжди хотів бачити щось більше, крім простих ділових записів. Перша в історії художня книга — «Епос про Гільгамеша», що з'явилася в стародавньому Шумері. Вона розповідає про діяння наполовину міфічного царя Гільгамеша. Перші книги були написані на

глиняних плитах. Проте, застосовувати папірус для записів було більш зручніше та швидше, ніж видавлювати клином літери на глиняних табличках. Невдовзі для створення стародавніх книг, основним матеріалом став саме єгипетський папірус. Фінікійське місто Бібл, було в свій час одним з найбільших постачальників папірусу, чие ім'я стало асоціюватися з книгами, саме від назви цього міста стала коренем для таких слів як «Біблія» та «бібліотека».

Книжкова ілюстрація є елементом книжки, що має задачу пояснити текст наочно або розтлумачити його, тим самим давши розуміння літературного змісту по-новому. Для ілюстрацій обираються ті епізоди, що найкраще розкривають зміст тексту. За місцем розташування в книзі ілюстрації поділяють на:

- заставку (початок тексту або розділу у верхній частині сторінки);
- кінцівку (кінець книги або розділу);
- ініціал (заголовна орнаментована літера, з якої починається книга та розділ);

Безпосередньо ілюстрації як такі можуть бути розміщені у творі у різні способи, переважно фігурують такі:

- на частину або всю сторінку;
- можуть займати повний розворот сторінки;
- бути розміщеними в середині тексту, обтікати текстом усіх боків або між абзацами [14].

Заставка – традиційний елемент художнього оздоблення української друкованої книги, – і не лише друкованої, і не лише української. Євангеліє апракос короткий «Остромирове» (1056–1057), яке традиційно розпочинає давньоруську рукописну спадщину [16, С. 16], що прикрашене заставкою зазвичай горизонтального формату з прямокутним вирізом у середині, а також декорованою різними мотивами рослинного орнаменту на золотому тлі. В

«Ізборнику Святослава» (1073) – одна заставка має великий прямокутний виріз для тексту, друга – має виріз для тексту у вигляді кола. Проте крім геометричних та рослинних орнаментів, перша заставка прикрашена зображеннями павичів(у верхній частині) та куріпок(по обидва боки), а інша – зображеннями куріпок та левів. Поряд з прямокутними заставками, як з вирізом в середині так і без вирізу, у давньоруських рукописних книгах достатньо часто зустрічаються заставки у формі невисокої літери «П», що також прикрашені геометричними, рослинними та плетінчатыми видами орнаменту [48].

Маючи на увазі певні застереження, про «ілюстративну заставку» в оздобленні давньоруської рукописної книги можна говорити, починаючи приблизно з XII сторіччя У «Типографічному Євангелії» № 6, що датується першою половиною XII сторіччя, як зазначає Яким Запаско, «...вперше у книжковому містечті Давньої Русі з'являється тератологічна заставка, до того ж тісно пов'язана з традиціями місцевого художнього ремесла. ...Можливо, у цій складній композиції (із зображеннями геральдичного орла з німбом, лева, барса, птахів) втілено не тільки суто декоративний, а й якийсь сюжетно-тематичний, може, навіть символічний або фольклорний зміст» [16].

«Ілюстративний момент» у заявках українських рукописних книга з'являється наприкінці XIV сторіччя У прямокутному вирізі заставки в книзі «Псалтир Київський» (1397) вміщено композицію «Деїсис»: напівфігурні зображення Спаса, Богоматері, Іоанна Предтечі, архангелів Михаїла і Гавриїла, апостолів Петра і Павла позначені написами їх імен, розташованими над німбами. Але це поодинокі приклади. Можна також назвати заставку із зображенням напівпостаті янгола з книгою, що прикрашає сторінку Гримненського Євангелія 1602 р. Янгол зображений у круглому, закритому лавіцим вінком картиші, розташованому в центрі чудово декорованої пишними квітами заставки горизонтального прямокутного формату. «Псалтир Київський» і «Гримненське Євангеліє» розділяє майже два століття.

Від початку XVII ст. в українських рукописних книгах вже стабільно зустрічаються рослинні заставки з укомпонованими посередній круглими, овальним або більш складного формату картушами «з сюжетними зображеннями» 4. Такими є заставки, що містять зображення Ісуса Христа (Євангеліє 1608 р., Апостол кінець XVI – XVII ст.), архістратиґа Михаїла (Євангеліє 1608 р.) та інші [48, С. 10].

Від другої половини XVII ст. збереглися рукописні книги, які свідчать про відчутний вплив друкованої книги на стилістику їх його художнього оздоблення. У «Служебнику Лазаря Барановича» (1665) здебільшого зустрічаємо заставки орнаментально-сюжетні (з композиціями Деїсіс, Покладання в труну та ін.), як і у виданні «Ірмологіону» 1695 р., де бачимо композицію геральдичного типу – Бог-Отець із сферою в круглій карті, що фланкований вазонами; в середині кожної квітки монограма – Христа (ліворуч), Богоматері (праворуч). А декоративною основою орнаментальносюжетної заставки із зображенням Богоматері та двох янголів в рукописній книги «Ірмологіон», написаний Костянтином Білінським 1691 р., стала творча «переробка з друкованих прикрас, зокрема з видань Івана Федорова» [16, С. 438].

Вплив друкованої книги на рукописну відповідно закономірно призвів до появи сюжетних заставок, в яких біблійні або історичні сюжети, зображені у вигляді ілюстрацій, без орнаментального «супроводу». І стилістично (лінія, манера штрихування, монохромність) ці малюнки настільки наближені до гравюри, що від них буває важко них відрізнити. Такого типу сюжетна задача із зображенням сцени з Мойсеєм серед гірського пейзажу «в одежі гуцульського пастуха, в постолах (він перевзується) і з тайстрою через плече» [16, С. 445]. ; перед пророком лежить посох, пасуться вівці; в правому верхньому куті – напівпостати Богородиці-Оранти в півм'ї (Ірмологіон, кінець). XVII – початок XVIII ст., Львівщина). Подібною до книжкової повторна заставка

із зображенням сцени «Благовіщення», виконана пером під гравюру в рукописній книзі «Ірмологіон». (1717). Літопис («Кройника») Феодосія Софоновича (в конволюті кінця XVII ст.) прикрашає заставку на історичний сюжет (234 аркуші). Ця заставка традиційної для рукописної форми книги, що нагадує присадкувату літеру «П», не є орнаментальною: вона містить зображення багатофігурної батальної сцени Мамаєва побоїща, намальована в стилі гравюри (лінією і штрихуванням) [48, С. 11].

Короткий екскурс до мистецтва сюжетної заставки української рукописної книги говорить про те, що українські майстри задовго до появи друкованих книг, в намаганнях розширити змістовну роль заставки в художньому оздобленні твору, виявляли палке тяжіння до «ілюстративного моменту».

Дослідники художнього оздоблення українських старих друкованих творів приділяли основну увагу, у першу чергу, більш глобальним проблемам, таким як: структура книги, поліграфічна організації тексту, шрифти, орнаментика та ілюстрації. Вивчення та аналіз даних проблем надавав можливість висвітлити не лише досягнення українських граверів, а і аргументовано та послідовно розкрити національну естетику української книги XVI-XVIII століть в контексті західноєвропейського культурного та мистецького простору [48].

В особливості заставки використано в усіх виданнях XVI-XVIII століть. Роллю цієї прикраси у книжці в першу чергу є – приваблення читача, полегшення сприйняття тексту та пробудження емоцій, а також доповнення його. Відповідними до цього значення має бути і форма безпосередньої заставки, малюнок, композиція, а також її розташування та розміри [25].

Ілюстрацію можна розглядати як самобутній жанр графічного мистецтва. Розповідь ілюстрації визначається виходячи з літературного твору, а не за вільним вибором художника. Художниками книги розробляється: тип

видання, конструкція книги, ілюстративний цикл та декоративне оформлення. Конструкція книги залишається традиційною: обкладинка, книжковий блок, палітурка, суперобкладинка, форзац, титульний лист, шмуцтитули, ілюстрації та шрифти.

Дані елементи, об'єднані у єдиний органічний ансамбль. Книжкова графіка передає вигляд предметів і явищ навколишнього світу, відображаючи дійсність через образне, наочне відтворення її зримих форм. Книжкова графіка, у свою чергу, є складовою частиною книжкового видання [9, с. 255-257].

Говорячи про ілюстрацію, не можна також не звернутися до її історичного розвитку. Свій початок вона бере з винаходу друкарства, до кінця XIV - початку XV століття в Європі. Друк здійснювався за допомогою притискання паперу до спеціальної дошки, на якій гравірувався текст ілюстрації. Ілюстрації були такими ж чорними як і текст, завдяки змащуванню дошок чорною фарбою. Вперше, ксилографія використовувалась в Європі до кінця XIV - початку XV століття. Таким способом друкуються всякого роду священні зображення.

Перша книга, надрукована рухливими літерами і забезпечена ксилографічними ілюстраціями, була видана в Бамберзі, в друкарні Пфістера, в 1461 році (під назвою «Edelstein» – дорогоцінний камінь).

Графіка – це один з найдавніших видів образотворчого мистецтва, в якому у свою чергу зображення відтворюється за допомогою мови малюнку. Особливості графіки полягають у її лаконізмі, концентрації, ємності образів і суворому відборі різних графічних засобів. Певна недомовленість та умовне позначення предмету, що певним чином натякає на нього, у сукупності становлять особливу цінність графічного зображення, розраховані вони в першу чергу на активну роботу уяви глядача [26].

У другій половині XV століття був здійснений перехід унікальних листів до багатотиражної і ілюстративної ксилографії представляють так звані

«блокові», або «колодкові», книги (Blockbucher), тобто серія картинок с короткими поясненнями, де і букви тексту, і відносяться до нього зображення вирізані і надруковані з однієї дерев'яної дошки [18].

Початок XX в. визначається багатьма висококласними зразками книжкового мистецтва. У книжковому знаку XX століття переважають такі техніки як ксилографія і офорт. різноманітна тематика — символічний знак, орнаментальний візерунок, фігурна композиція і пейзаж [18]. В давні часи книга мала неабияку цінність яку мали дозволити собі тільки феодали монастирі та купці, то їх карбували особливим відповідним знаком приналежності певній особі. Звичка карбувати цінні речі, до яких також відносяться книги з'явилася в Німеччині і саме там зародився так званий книжковий знак екслібрис.

Визначення «екслібрис» походить від латинських слів «Ex libris». Екслібрис — книжковий знак — це особлива композиція, яка вказує на приналежність книги. Ця композиція може бути зображена текстом, або зображенням без тексту. Саме текст визначає безпосередньо приналежність книги, в той час як зображення може нести асоціативну або декоративну функцію. Протоекслібрисами — попередниками екслібрисів були відтиски печаток, що датуються XXIII ст. до н.е. [13].

Екслібрис нині своєрідний жанр книжкової графіки, його слава історія продовжується вже більше п'ятиста років. багатовіковий розвиток пройшло мистецтво книжкового знаку (рис. А.1-А.4). Еволюція стилю, за визначенням дослідників, тісно пов'язана з характером сучасних книжкових прикрас [13].

Частина ілюстрування, яка полонила серце мільйонів читачів є комікс. Комікс (англ. comics, множина від comic — комедійний, комічний, смішний) — жанр, у якому поєднано послідовність малюнків та карикатуру разом з літературою (короткі тексти у вигляді «мовної хмари») (рис. А.5). Комікс являє собою серію зображень із короткими текстами, що зображують певну історію.

Ін. назва – мальована історія. Бувають «німі» комікси з інтуїтивно зрозумілим сюжетом [38].

Коміксом також можна назвати послідовну закінчену розповідь, яка утворюється за допомогою взаємодії зображень і написів. Перші комікси з'явилися з європейської політичної карикатури, з якої комікс взяв багато чого – наприклад, бульбашки діалогів. Спочатку комікс був суто розважальним жанром, звідси і отримав свою назву, тобто смішний або комічний. Поява коміксу визначається у США в кінці 19 сторіччя [38]. Сюжети цього жанру прості та примітивні і як правило, друкувались у низькоякісних журналах. Саме через це репутацію коміксів було зіпсовано на довгі роки, лише відносно недавно комікс отримав визнання і респектабельні назви, які б не дратували художників та авторів [42].

Комікс дотичний до трьох видів мистецтва – графіки, кіномистецтва та літератури. Саме з кіно, комікс має найбільше схожості, що доводить достатньо велику кількість кіноадаптацій саме коміксів, і дехто говорить вже про явище кінокоміксу. Наразі сучасне становище цього жанру значно посилилось, тож з'явилися нові назви до цього всього [42].

Сайлентбук, або ж «тиха книжка» – це візуальний спосіб розповісти історію. Особливість таких видань у тому, що замість слів сюжет відтворюють ілюстрації, образи, кольори. Набуває все більшої популярності у світі, адже інколи тексту недостатньо аби висловити увесь сенс [42].

Рор-уп книги – книги з об'ємними (тривимірними) зображеннями. Особливістю таких книг є те, що об'ємні фігури створюють ефект 3D, вигулькуючи перед читачем [10].

Поп-ап (від англ. «рор-уп» – вискакувати або раптово з'являтися) – ця техніка полягає у створенні об'ємних рухливих ілюстрацій на основі паперових конструкцій. Саме в США у 60-70-ті роки виник цей термін для опису

конструкцій у книгах, які роблять ілюстрацію об'ємною, дозволяють її рухати та підіймати [18]. Це диво книговидавництва має дуже довгу й цікаву історію.

Перші книги з рухомими елементами з'явилися ще в XIII столітті: рухомі зображення були створені каталонським поетом та філософом епохи Середньовіччя Раймондом Луллієм, він створив паперові частини на основі дискового механізму, щоб проілюструвати свою астрологічну теорію. Згодом, формат об'ємних книг був застосований медиками для анатомічних зображень, а також широко використовувався астрономами та архітекторами. Ці видання мали складні конструкції та різноманітні форми [10]. Перші книги у форматі поп-ап створювали зовсім не для дітей, вони були суто науковими. В Англії та Німеччині у XIX столітті з'явилися перші «живі» казки для дітей [10]. Техніка поп-ап міцно закріпилася в дитячому книговиданні вже до 30-х років XX сторіччя [18]. В 1929 році, коли англійський редактор Луї Жиро почав випускати щорічний збірник дитячих оповідань «Daily Express Children's Annual» стався великий стрибок уперед у галузі дитячих об'ємних книг. справжній розквіт поп-ап видавництва відбувся у 1960-1990-ті роки. [10]. В цей час публікується велика кількість дитячих розкладанок, а в 1993 році було створено товариство рухомих книжок, під назвою «Movable book society» для обміну інформацією серед колекціонерів та книговидавців [10].

Ілюстрація знаходиться на кордоні графічного дизайну та образотворчого мистецтва, за допомогою використання методів мистецтва, відтворюється задум проєкту. Одна з вимог до художника, щоб він став співавтором книги, зробив зримими образи та ідеї письменника, для кращого розуміння змісту, конкретного уявлення щодо епохи, побуту та оточення героїв книги [18]. При цьому ілюстрація не має бути просто графічним переказом тексту книги. Варто пам'ятати, що важливим є те, яким чином техніка ілюстрації поєднується з творчим задумом автора і доносить необхідний зміст, настрій та атмосферу до читача.

Технічний розвиток графічних редакторів дозволяє створювати технологічно складні роботи, поєднуючи різноманітні прийоми. Ілюстратори використовують синтез багатьох стильових технік та напрямків, при цьому вільно інтерпретуючи своє візуальне бачення тексту, саме цьому посприяла епоха постмодернізму [27, с. 159-160]. Класичні техніки графічного рисунку а також естампу (і навіть живопису) – туш, графіт, акварель, пастель, кольорові олівці та лайнери, темпера, акрил, олія, мішані техніки, аплікація, колаж тощо є затребуваними у графічному дизайні. До того ж і комп'ютерна графіка все активніше інтегрується у сферу книжкової індустрії, дозволяючи художникам розвивати ідеї, які б були занадто складними для реалізації за допомогою ручної роботи [56]. Тому, художники, що займаються ілюстрацією мають змогу спиратись не на цензурні, не на технологічні обмеження, вільно працюючи в певній техніці [53].

Ілюстративне оформлення є дуже важливим, адже діти починають розвиватися саме з перших книг. Завдяки книгам у них формується уявлення про світ. Створення цікавого ілюстративного наповнення у дитячій літературі є важливою складовою процесу роботи над дитячою книгою [53]. Усі учасники цього процесу (видавець, художній редактор, дизайнер) створюючи видавничий продукт для особливої читацької аудиторії, беруть на себе неабияку відповідальність, саме тому, вони мають дотримуватися всіх вимог, регламентованих видавничими стандартами, поліграфічною специфікою та гігієнічно-санітарними нормами [53]. Особливо важливо передавати настрій та атмосферу книги через ілюстративне оформлення дитячої книги, адже як вже було зазначено, саме з перших книг у маленької людини формується уявлення про світ [53].

Книжкова ілюстрація відіграє провідну роль у формуванні художнього смаку та фантазії. створюючи картинки у книгах, обов'язково треба враховувати вік дитини, для правильного розуміння нею того чи іншого

зображення. В першу чергу дитячу увагу привертає обкладинка і палітурка в книзі, тому вони мають бути яскравими, щоб заінтригувати юного читача [53].

За для вдалого підбору ілюстрацій літератури є дотримання відповідних вікових особливостей, адже з віком змінюються вимоги до змісту, структури, розміщення та кольорової гами. Видання поділяють на чотири групи, залежно від вікової категорії читачів:

- для дітей віком до 5 років;
- для дітей віком від 6 до 10 років;
- для дітей віком від 11 до 14 років;
- для підлітків від 15 до 18 років [5].

Для першої групи ілюстрованість видання рекомендовано не менше 75 %. Ілюстрації мають займати не менше 50 % сторінки книги. Ілюстрованість видання для другої групи визначають не менше 30 %. Відстань від малюнка до текстівки має бути не менше 6 мм. Для третьої групи видань допускається розміщення ілюстрацій на берегах (окрім корінцевого) за умови збільшення берега на 30 %. Відстань від ілюстрації до текстівки теж мусить бути не менше 6 мм [5].

Для четвертої групи примірники видання мають бути забраковані у разі дефектів відтворення ілюстрацій, коли сприйняття зображення неможливе: багато ділянок забитих фарбою, здвоєний друк, несуміщення фарб; неправильність розміщення зображень, дзеркальне зображення ілюстрацій. Відстань від ілюстрації до текстівки має бути не менше 6 мм [5]. Також варто врахувати вікові етапи в особливостях сприйняття особою образотворчого мистецтва.

1.2. Обкладинка як основний елемент дизайну книги

Книжкова обкладинка – є головною та невід’ємною складовою будь-якого літературного видання у паперовому вигляді і в першу чергу слугує захисним покриттям від забруднень, пошкоджень та інших зовнішніх факторів,

що можуть вплинути на зовнішній стан видання. Обкладинка також має інші захисні функції: скріплювальну, інформаційну та художню. Зовнішнє оформлення обкладинок і палітурних поверхонь служить у тому числі рекламним та декоративним оздобленням та має властивість привертати увагу потенційного покупця. Обкладинка може транслювати як світові так і українські тренди, вона презентує та надає тон і характер видавництву, включаючи в процес співпрацю видавництва, дизайнерів та аудиторії [37].

Для того, щоб краще розрізнати особливості композиції зовнішнього оформлення паперового друкованого видання – обкладинки, оправи, суперобкладинки – з'явилася класифікація обкладинок, або оправ, за принципом превалювання того чи іншого зображального елемента. Виділено п'ять типів зовнішнього оформлення книжки, а саме:

- шрифтовий (тип в якому основна увага спрямована на написи та шрифти);
- орнаментально-декоративний (тип в якому основна увага спрямована на декорацію книги за допомогою різного роду орнаментів);
- предметно-тематичний (тип в якому дизайн книжкової обкладинки безпосередньо відображає її жанр, зміст чи основні сюжетні об'єкти через образи, символи або ілюстрації, які відповідають темі);
- ідейно-символічний (тип який використовує кольори, шрифти та образи, для того щоб натякнути на глибинний зміст, жанр або головні теми твору художньої літератури);
- сюжетно-тематичний (тип в якому на обкладинці безпосередньо зображено сюжетні події, що мають місце у середині твору художньої літератури).

Вони демонструють різноманітність композиційних можливостей для художників, в той час коли багато обкладинок komponуються за допомогою стандартних та формальних, вже випробуваних прийомів [30].

Мова дизайну книг розвивалася протягом багатьох років. В минулих століттях обкладинки були суто функціональними: вони захищали наповнення книги від зовнішніх впливів. У 50-х рр. ХХ ст. дизайн обкладинок був зосереджений на ілюстраціях, виконаних у вінтажному стилі, яскравим прикладом яких є «Ловець у житі» та «Володар перснів». У 60-х рр. ХХ ст., ілюстрації відійшли на користь помітного тексту та мінімалізму. У 70-ті рр. ХХ ст. відкрили яскраву графіку зображень. У 80-ті рр. ХХ ст. повернули помітні масивні шрифти до дизайну обкладинок. Дивлячись на книгу, легко визначити, коли вона була надрукована. Дизайн деяких художніх творів майже не змінився, як у випадку з «Великим Гетсбі», тоді як інші перевидаються й оновлюються знову і знову, як більшість книг Стівена Кінга [28].

Обкладинки мають дизайнерську змогу донести інформацію до безпосереднього читача про наповнення твору художньої літератури. Базуючись на цьому дизайнери мають розробляти такий дизайн обкладинки, який зможе зацікавити потенційного покупця, або просто звичайного глядача у якого в перспективі це породить бажання придбати книгу для подарунку чи для власного користування [68].

Професійний та привабливий дизайн обкладинки книги є одним із життєво важливих факторів продажу. Неприваблива обкладинка не має змоги охопити велику кількість уваги та продажів, оскільки більшість читачів, безсумнівно оцінюють книгу за її зовнішнім виглядом. Цікавий дизайн обкладинки привертає увагу цільової аудиторії за лічені секунди. Привабливе оформлення видання з більшою вірогідністю зацікавить читачів і надасть їм можливість придбати цей твір до своєї колекції. Обкладинка з чудовим дизайнерським задумом не може залишитися без уваги, так як вона виділяється серед конкурентів [60].

Титульна частина обкладинки – це перше сприйняття читача. Її зовнішність може інтригувати, передбачати зміст книги, створювати настрій і

певні очікування. На передній панелі обкладинки повинні бути розміщені назва книги та ім'я автора. Основним елементом наповнення книги є анотація яка знаходиться, здебільшого, перед початком книги. Це маленький абзац, часто, написаний дрібним шрифтом, прочитавши який, людина має зрозуміти, про що йтиметься на сторінках цього видання. На лівій частині палітурної кришки розміщується інформація про автора, його коротка біографія, фото, штрих-код та логотип видавництва [1].

Вдалий дизайн обкладинки поєднує добре підібрані візуальні елементи при створенні книги. Самі елементи діляться на три такі категорії: зображення, типографіка, колір. При виготовленні макету, що описує розташування та масштаб елементів, таких як тип і зображення, на обкладинці незамінні шрифти для оформлення назви. Кожен шрифт має свій характер та дію виконання. Наприклад елегантний заокруглений шрифт підійде для романтичного твору, а химерний та смішний – для гумористичного. Використання шрифту без засічок пасуватиме для заголовку пригодницького та драматичного твору.

В свою чергу під час створення обкладинки колір є одним із головних елементів дизайну. Значення та психологія кольорів можуть розкрити багато дизайнерських задумів. Правильно підібрані кольори також впливають на привабливість обкладинки. Різні кольорові поєднання можуть бути ознакою жанру, наприклад червоний і чорний для трилерів, пудрово-блакитний для періодичних романів.

Важливим аспектом дизайну обкладинки є вид палітурної кришки. Формостійка поверхня книги має велике значення. Вона захищає твір від зовнішніх впливів та поділяється на м'яку і тверду. Тверді палітурки є дорожчими для друку, тому що технологія їх виготовлення є складнішою і більш затратною. Така палітурка, слугує більш надійним захистом, адже вона добре зберігає цілісність видання протягом багатьох років. Книги з такою обкладинкою також бувають преміум класу, це колекційні та подарункові

видання. М'яка обкладинка легка, зручна в транспортуванні, вона дозволяє вільно зігнути книгу та зазвичай не займає багато місця. Такі обкладинки мають меншу вартість, але набагато швидше зношуються та пошкоджуються. Формати як у твердій, так і в м'якій обкладинці мають свою привабливість. Деякі жанри, як правило, публікуються лише у м'якій обкладинці, такі як трилери, мелодрами та книги для дітей [61].

Відповідно варто враховувати усі вищезазначені нюанси при розробці дизайну для книги, у відповідності до її жанру та спрямування.

Висновки розділу 1

В ході дослідження актуальності і проблематики дизайну обкладинки було розглянуто історію походження книг та ілюстрацій до них. Розглянуто класифікацію зовнішнього оформлення книжкових обкладинок, з докладним описом особливостей кожного з них.

Визначено структурні компоненти художнього оформлення друкованих видань. Детально розглянуто поняття «ексклібрису» та його функції на наочних прикладах.

Встановлено, що титульна частина обкладинки є основним інструментом впливу на зацікавленість читача, так-як має функцію формування першого враження про твір, відповідно авторам варто приділяти більше уваги до її дизайну.

Також обговорено історію та походження книжкових ілюстрацій та детально проаналізовано їх різновиди та похідні елементи.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ТЕНДЕНЦІЙ В РОЗРОБЦІ КНИЖКОВОГО ОФОРМЛЕННЯ

2.1. Становлення наукової думки, щодо мови візуальних комунікацій та проєктно-графічного моделювання

В основі наукової думки щодо комунікації та способів її відтворення традиційно перебуває зміст, контент або повідомлення, що, як правило, має вербальну форму. Натомість засоби за допомогою яких здійснюють візуалізацію того чи іншого контенту знаходяться на периферії наукового дослідження. Однак візуалізація, як така, має здатність поглиблювати процес засвоєння тих чи інших трансльованих образів та пояснювати складні дані у за допомогою швидкого наочного способу. За умови вірного виконання вона здатна висвітлити інформацію там, де її, зазвичай, проблематично розповісти, послуговуючись традиційними журналістськими формами написання тексту. Апарат людських почуттів по-різному може обробляти текстові фрагменти та візуальні образи. Люди згадують візуальний контент часто, проте натомість логіка сприйняття цього контенту інша. Наявність візуального контенту наближає читача до ситуації при якій будь-яке повідомлення значно виграє, якщо подане в обґрунтованому поєднанні невербальної та вербальної складової [52].

У мові візуальної комунікації, як і в будь-якій іншій, "слова" — це символи, що з'єднуються у "фрази" і "тексти" з урахуванням певних правил своєрідної "граматики" наочних образів. Особливості каналу комунікації задають тип співвідношень знаків, тобто принципово власну "граматику". Головне граматичне правило — доцільність застосування певного виразного засобу, гармонійний взаємозв'язок окремих "слів" цього своєрідного тексту відповідно до призначення та концепції видання. Закономірності у композиції візуальної цілісності дизайну, відіграють роль таких правил: асиметрія, подоба, контраст, нюанс, ритм, симетрія, масштаб, метр та інші. Всі складові мови

візуальної комунікації функціонують у контексті чітко визначеної системи зв'язків [52].

Дизайнери, дослідники та вчені поступово та методично розвивають мову візуальних повідомлень, експериментують зі сполученнями символів, кольорів, графіки інтерактивністю задля надання, впорядкування чіткіших рис інформації або за для її прикрашання. Різні науковці відзначають, що необхідно поглиблювати знання про зображення, розвивати зображальну етику в межах журналістики, а також методи аналізу візуальної складової поліграфічної продукції. Беляков розглядає зображення у межах загальної комунікаційної структури при цьому зауважуючи, що нові технології мають здатність змінювати розуміння сталих понять: "Мова засобів масової комунікації, якій властива інтуїтивна очевидність з високим рівнем впливу й емоційністю, швидкістю поширення і простотою тиражування, здавалося б, розв'язала основну проблему критики і повинна б сприяти просвіті мас". Практики та теоретики рекламної індустрії зазвичай досліджують прийоми побудови елементів фірмового стилю та корпоративної айдентики, зображальної та словесної мови, психологічні та філософсько-естетичні аспекти комунікації. За словами експерта в галузі соціальних медіа К. Брогана, "фото з текстом" має здатність утримувати читацьку увагу більше чим текст та фото по окремо, а також "споживається швидше і швидше породжує емоційну реакцію" [57]. Суто текстові повідомлення на їхньому тлі видаються менш радикально. Науковець прогнозує виникнення нового тренду в мережі, головним інформаційним об'єктом якого стануть зображення з текстовим супроводом, для яких він придумав термін "мотлохnet" [52].

Отже, поставимо на меті простежити розвиток наукової думки щодо ролі мови візуальної комунікації, виокремлення різних видів візуалізацій, з комунікаційною роллю, у засобах масової інформації.

У загальному розумінні візуальний контент є зображальним, що може підтвердити журналістська дисципліна, при розгляді різних аспектів зображальної журналістики. На думку автора, поняття візуальної комунікації

набагато ширше за зображальну журналістику, якою вважають галузь журналістської діяльності, що використовує зображення як основний чи допоміжний засіб інформування аудиторії, зокрема: фотографічне, мальоване, абстрактне, схематичне, аналітичне. Каналами за допомогою яких розповсюджують зображальні публікації, крім традиційних друкованих, є комп'ютерні мережі, телебачення та цифрові системи [52].

В Україні найбільший внесок у розвиток зображальної журналістики зробив професор Б. Черняков. Переважна більшість його праць присвячена питанням історії розвитку ілюстраційних матеріалів на сторінках періодичних видань. Професор стверджує, що на початку 1980-х років словосполучення "зображальна журналістика" і "зображальна публіцистика" не вживалися жодним з вітчизняних учених-пресознавців. Проте у середині 1990-х років «із маргінальної зображальна журналістика перетворилася на один із магістральних напрямків журналісткознавчих досліджень» [67, с. 3]. Виходячи з формулювання Чернякова зображальна журналістика – це галузь журналістської діяльності, визначною особливістю якої є публіцистичне й інформаційне використання зображення як основного або допоміжного способу впливу на аудиторію та підготовку зображальних матеріалів для використання у томи чи іншому виданні. Український теоретик фотожурналістики Ю. Шаповал запропонував визначення терміну "зображальна журналістика" як системи матеріалів у періодиці та на телебаченні, що за для відображення дійсності застосовує образи та впливає на зорове світосприйняття особи [51, с. 4].

Б. Черняков притримується позиції, що до зображальної журналістики як такої належать публікації у таких техніках як: графіка, фотомонтаж, карикатура, живопис, рисунок, а також фото-публіцистика, кіно-публіцистика та телевізійна публіцистика і тому подібні форми екранного подання актуальної інформації [23; 7]. Галузь візуальної комунікації розширює даний перелік, додаючи абстрактну графіку, інформаційну графіку, текстову графіку та інші форми візуалізації, без яких сучасні масові медіа були б неповноцінними.

Потреба в абстракції виникає у ситуації, коли стають помітнішими відмінності між характером тієї чи іншої інтелектуальної проблеми та існуванням об'єкта у його конкретності [52].

На даний момент часу є кілька підходів, що дозволять збільшити розуміння ролі так званої фото-журналістики. Терміну «Фотожурналістика» приписують авторство американця К. Едому, який у 1946 р. на базі школи журналістики Університету Місурі організував першу в історії групу фотожурналістів. У вузькому трактуванні фотожурналістику розглядають як «фотографування новин, фіксування подій із метою публікації в газеті чи для показу по телебаченню» [52]. «Словник журналіста» дає подібне визначення даному терміну: «Фотожурналістика – журналістські матеріали, які створюються за допомогою фотографічних форм і засобів» [40, с. 89]. Фотожурналістика пізнає суспільне життя за для його відтворення різними специфічними засобами, розкриття актуальних аспектів пізнання дійсності за допомогою знакових систем. «Через конкретні картини образи розкривають (завдяки показу предметних зв'язків суспільної дійсності) ті абстрактні думки, узагальнення, до яких дійшов у процесі пізнання журналіст. Читач на основі засвоєння наочних образів, через чуттєве сприйняття приходить до абстракції. Результатом пізнання у фотожурналістиці не є думка у чистому вигляді. Думки проектується, як правило, на зображення і перетворюються через систему зорових образів у свідомість читача» [51, с. 142-143]. Відмінною характеристикою фотожурналістики як якої є об'єктивність, інформативність та час [52].

Значення американської фотожурналістики, за даними Міжнародного центру фотографії (www.icrp.org), полягає у тому, щоб бути «історичним свідком», що означає відображення соціальної, історичної, побутової події для створення візуальної абстракції в історії. Інша позиція – «світлина», стає безпосередньою документацією події, формує сутність, а читачі вже самі домислюють ті чи інші деталі. «Зображення, що виникає в результаті зображальної діяльності, є не відображенням дійсності взагалі, а відтворенням

конкретного, доступного чуттєвому сприйманню зовнішнього вигляду предметів у їх безпосередній даності органам зору, тобто у формі, що може бути сприйнята візуально і відповідає певним вимогам об'єкта відображення. В основі сучасних теоретичних поглядів на зображення мають бути філософсько-природознавчі уявлення про закономірності співвідношення категорій взаємодії і відображення» [50, с. 133]. Для більшості дослідників фотографії пошук соціальної природи уособлює собою безпосередній аналіз фактів та подій сьогодення. У житті суспільства як такого фотографія відіграє окрему особливу роль: вона завжди тісно пов'язана з реальністю, яка має здатність швидко змінюватися, одночасно є як масовим так і індивідуальним явищем, та активізує як візуальні, так і невізуальні асоціативні зв'язки [52].

Дослідники журналістики з федеративної республіки Німеччина розмежовують поняття «візуальної» та «зображальної» журналістики, по причині того, що остання «розповідає історії словами, зображеннями і дизайном, сягає своїми коріннями типографії, графічного дизайну, фотожурналістики, кіно, телебачення і комп'ютерів, які поєдналися у різних друкованих і відео мас-медіа» [52]. Відмінність традиційної журналістики від зображальної журналістики спостерігають у тому, що вона «здійснює комунікацію не мовою в лінгвістичному розумінні, а зображеннями» [4, с. 129-232].

Традиційна журналістика виділяє такі три види зображальної інформації:

- тоновий (фотографії);
- штриховий (малюнки без півтонів);
- інфографічний.

Кожен із вищезгаданих видів зображальної інформації виконує свої окремі завдання, які не є взаємозамінними. Проте варто підмітити, що до візуального контенту також належать графічні характеристики шрифту, декоративні елементи, піктограми та символи, що у загальному і складають візуальне обличчя того чи іншого видання. «Якщо уважно придивитися до

дизайну медіапродукції та повідомлень, що поширюється за допомогою цифрових засобів масової інформації, можна зауважити, що основними елементами "візуальної мови" є графіка, типографіка і фотографіка» [52].

Сьогодні візуальні образи мають достатньо давню історію. Найпростішою формою візуалізації були наскальні малюнки, пізніше ієрогліфи, карти та плани. Зображення – це найдавніше джерело збереження та передачі тієї чи іншої інформації, шляхом різних абстрактних образів: саме з їх допомогою вона передавалася з покоління у покоління задовго до виникнення першої писемності, причині того, що процес комунікації відбувається через певні канали, на які завжди впливає технологічний розвиток. Підсумовуючи можна сказати, що історичний поступ і цивілізаційні надбання позначилися на становленні мови візуальних комунікацій у такій послідовності:

- виникнення мови (40 тис. років тому);
- виникнення писемності (4000 до н. е.);
- виготовлення друкарського верстата Й. Гутенбергом (1440);
- упровадження аналогових електронних носіїв (із середини XX ст.);
- поява цифрових носіїв, глобальних мереж (1980) [52].

Графіка як різновид образотворчого мистецтва значно вплинула на розвиток людства, була першим візуальним способом спілкування людини, а також сформувала писемність. Черняков під час аналізу генезису зображальної діяльності печерної людини, доходить до такого висновку: «Рукотворне зображення, відповідаючи певним суспільним потребам, не раніше і не пізніше, а одночасно з естетичною починає виконувати також й інформаційну функцію, закріплення набутого досвіду з метою його передавання (комунікаційна функція), культову функцію (як елемент обрядових дій) тощо. Таким чином, зображення активно включалося в ідеологічний процес, впливало на суспільну свідомість вже у прадавні часи» [50, с. 135]. Традиційно у перелік графічної діяльності долучають штрихове зображення, намальоване ручкою, олівцем, переважно монохромне, але в окремих випадках воно може бути і багатоколірним. У тому числі графічним зображенням є піктограми,

монограми, шрифти та символи. Однією з головних відмінностей графіки від інших «візуальних мистецтв» є лаконізм форми, тобто – лінія, штрих, контур [52].

Вузлове, піктографічне письмо, ієрогліфи, клинопис та руни — попередники сучасної писемності, та сучасного шрифту. Літери старогрецького алфавіту, у порівнянні з предками та аналогами у часи його генезису, виглядають дуже просто, з чіткими лініями однієї товщини, утворені простими геометричними формами, такими як: трикутник, коло, квадрат, відрізки прямих, що поєднуються в різних варіантах, тощо. Мистецтво шрифту відтворює стильові особливості тієї чи іншої епохи, в часи якої створено певне зображення. Типографічні принципи як такі не є набором мертвих умовностей, а «законом племен казкового лісу, де давні голоси чуються звідусіль, а нові звуки пробуджують забуті голоси». Вивчення та знання історичного розвитку шрифту дає можливість усвідомити побудову та характер сучасних шрифтів та алфавітів, а також виникнення і походження їх різновидів [52].

Винахід друкарського верстата із пересувними літерами спричинило першу революцію в площині комунікації та передачі інформації. Технологія мала змогу розширити комунікаційні можливості, шляхом підвищення масовості книгодрукування, так як до цього книги писалися виключно від руки і займали набагато довший процес створення, та у висновку більшу цінність серед людей, що вміли читати. У подальшому розвиток шрифтів можна визначити як напрямок різних дизайнерських течій, оскільки художні твори, архітектурні споруди, графічні зображення та написання слів мають взаємні графічні тенденції. Наприклад, у кінці I сторіччя римська архітектура запозичила східний стиль – круглі зводи будівництві перегукувалися зі шрифтовим малюком – великими, округлими літерами унціалами, у XI—XII сторіччях розвинулося готичне, ламане письмо. Кругло-готичний або так званий «швабський» шрифт став перехідною формою між традиційним латинським шрифтом та письмом епохи Відродження. У епоху «Ренесансу» зросла увага до всього античного та стародавнього. Усі на той момент знайдені

античні тексти переписували у копії шрифтом, що називався «антиква» (від латинського – стародавній). Шрифтові форми невпинно змінюються, але відрізняються одне від одного зазвичай незначним чином, оскільки вони – живі [52].

Така академічна дисципліна як – «типографіка» займається вивченням двох аспектів шрифту:

- 1) візуального (графіка, малюнок літер);
- 2) історичний (походження гарнітур і їх застосування).

Візуальний аспект типографіки досліджували достатньо багато практиків та науковців, по причині того, що він повсякденно сприймається та застосовується читачем. Дослідження Р. Брингхерста, Г. Баришнікова, О. Буковецької, В. Єфімова, Ю. Гордона, Д. Кірсанова, А. Капра, А. Кудрявцева, О. Королькової, В. Кричевського, М. Різника, М. Таранова, Е. Рудера, В. Тоотса, Е. Файоли, А. Шицгала, Дж. Феліччі та інших окреслювали еволюцію писемності а також графічної форми літер, композицію, пропорції їх елементів, культурні традиції та формування стилів, методики дослідження письма, як сучасний погляд на проблеми типографіки та дизайну шрифтів. На початку 1980-х років М. Жуков, перекладач "Типографіки" Е. Рудера, у післямові наголошував на тому, що важливо вивчати шрифти та їх різновиди у рамках окремої академічної дисципліни. Напрямки типографічної науки не обмежуються графічними характеристиками шрифтів, а містять також і їх підбір у відповідності до конкретного змісту та їх гармонійне сполучення, композицію тексту, взаємозв'язок текстових елементів і закономірності у його сприйнятті [50].

Першими зображеннями в друкованих виданнях були гравюри. Спочатку це був просто малюнок, вирізаний на дерев'яній або кам'яній площині, який використовували у якості такої собі печатки, що шляхом відбивання друкувалася на окремих аркушах. Згодом художники почали створювати орнаментовані гравюри з фотокартки. Поширенню гравюри сприяло у тому числі виробництво паперу. Такий елемент фірмового стилю як

орнамент застосовується для виділення і прикрашення закінчення чи початку текстового блоку, містить не лише реалістичні зображення, а і узагальнені або абстрактні фігури. Намальована ілюстрація може використовуватися у якості «заставки книги, що позначає рубрику, як наочне пояснення до тексту, а також як самостійний твір, що подає читачеві певну інформацію» [52].

Праобразом сучасної коміксів та карикатур які є частиною контенту засобів масової інформації, можна сміливо розцінювати давні лубки або естампи – смішні колорові картинки, що у доступній для широкої аудиторії формі доносили ту чи іншу інформацію. З'явилися вони у Китаї, до VIII століття їх малювали в ручну; у Європі виникли в XV столітті Початком XVII столітті датують лубки, надруковані у типографії Києво-Печерської лаври (так звані фряжські – або італійські чи іноземні). Назва пішла від дошки виготовленої з дерева шляхом особливого пиляння, так званого "лубу", на якому з XV століття робили малюнки, плани та креслення. Дані народні картини мали як і серйозний зміст (політичної та релігійної тематики, подавали статті перекладних видань, творів Й. Гьоте), так і розважальний (ілюстрували епізоди з казок та байок, малюнки для ворожіння, злободенні сатиричні сюжети, побутові картинки). З часом нв лубках з'являлися написи, що поступово ставали все більш докладними та розгорнутими. На сторінках журналів карикатура опинилась на початку XIX століття ("Журнал карикатур за 1808 року, в особах"). Прийоми розпису лубків (яскраві кольори, розгорнута оповідь, грубий штрих) використовувалися такими художниками як А. Кузнєцов, В. Пензін, В. Сисоєв та інші, в оформленні журналів, для того, щоб підкреслити певну народність. У сучасних засобах масової інформації доволі широко застосовуються комікси, проте не у розумінні «веселих картинок», а як у розумінні певної оповіді виконаної за допомогою художнього зображення. Комікс є сполучником літератури та візуального мистецтва, він є своєрідною серією слайдів, графічною новелою, що послідовно викладають зміст, іноді навіть без супроводу тексту [52].

Науковець з сполучених штатів Р. Косара був схильний розмежувати інфографіку та візуалізацію [60]: інфографіка як така має специфічний характер та застосовується для конкретної сукупності даних, в той час як візуалізація може бути використана по відношенню до будь-якої інформації, у тому числі неіснуючої. Візуалізація зазвичай вільна від контексту, а інфографіка в свою чергу залежить від нього. Ми вважаємо, що інфографіка як явище є однією з форм візуалізації, яка використовується переважно для чисельної інформації [52].

Таке словосполучення як «інформаційна графіка» або скорочено «інфографіка» утвердилося у якості жанру зображальної журналістики приблизно у 1980-х роках. Можна сказати, що офіційно інформаційна графіка як явище відокремилася під час виходу номера "USA Today" 15 вересня 1982 року [52]. Одним з її засновників вважають британського дизайнера-графік П. Салівана, який в свою чергу описав ряд способів графічної подачі тієї чи іншої інформації у засобах масової інформації. Функціональність інформаційної графіки у медіа має ряд доволі полярних значень, таких як: графічний акцент, заміна тексту, спрощення інформації, естетична прикраса або ж аналіз значної кількості фактичних даних. Наповнення терміну у симантичному плані виключає розуміння того факту, що даний вид графіки слугує в першу чергу естетичним цілям. Однак інформаційна графіка як така здатна подавати факти та новини загальнодоступним способом з допомогою графіки, а також має покращувати розуміння та сприйняття певної інформації та у подальшому полегшувати її засвоєння [4, с. 131]. Є. Тихонова у свою чергу зазначає «таблиці і графіки в газетах призначені для розбиття тексту, складеного з більш ніж трьох речень безперервної прози, адже для читача це багато» [52]. Інформаційна графіка є візуальним об'єктом чия задача передавати інформацію для засобів масової інформації та представляє собою такий собі «симбіоз» тексту та ілюстрації або зображення, проте не у сполученні як у тому ж самому коміксі, а цілісним інформаційним повідомленням. Основною метою інформаційної графіки є – не просто збільшення візуальної привабливості

матеріалу, а безпосередньо подача географічної або статистичної інформації таким способом, щоб вона могла краще сприйматися не дуже обізнаним читачем або змушувала фахівця з тієї чи іншої дисципліни робити власні висновки опираючись не на текст, а в більшій мірі на зображення [52].

Представники засобів масової інформації мають усвідомлення того, що схеми та карти можуть стати більш дієвим способом донести ту чи іншу, місцями складну, інформацію до пересічного громадянина чим звичайний текст. Такий засіб комунікації як картографія має універсальну мову символів, зрозумілих практично будь кому. Вона у тому числі має здатність передавати просторові співвідношення між окремими явищами на плоскій поверхні за допомогою набору символів, що однаково сприймаються будь якою особою через те, що кожен із даних символ відповідає конкретній функції або явищу. Бойові дії та захоплення територій, найкраще сприймається тоді коли наочно можливо побачити зєилю, про яку йде мова. Таким чином у першій британській щоденній газеті "Daily Courant" 12 вересня 1702 року було надруковано схему бухти Кадізі, що мала стратегічне значення у війні між Англійським королівством та Іспанською імперією. Карта була орієнтована на пересічного читача, і в свою чергу не була надто перевантажена подробицями ходу бойових дій, даючи лиш загальне уявлення про рельєф місцевості та будівель, що були розміщені у знаковій бухті [52].

Першою класикою в інформаційній графіці, що собою являла візуалізацію певного процесу вважається картограма воєнної компанії Наполеона І Бонапарта «Символічна карта динаміки людських втрат французькій армії під час російської кампанії 1812—1813 роках» за авторством інженера Ч. Мінара, що була надрукована у 1869 р. На даній карті було зображено маршрут великої армії імператора Наполеона від російсько-польського кордону і аж до Москви і назад, кількість воїнів, розташування солдатів під час бойових зіткнень, температурний режим, а також загиблих у наслідок голоду, хвороб та поранень [52]. Одна з ліній дає загальну історичну інформацію, в той час як друга демонструє чисельність французької армії до та

після наступу, при цьому всьому два дані графіки пов'язані між собою у часі. Ч. Мінаром робиться акцент на долі пересічних солдатів, тому імена маршалів та самого імператора Наполеона на карті не згадуються, він завершує графік у тому самому місці, де і почав його, таким чином читач має можливість зрозуміти всю трагедію даного походу. Як зазначив стосовно цього Е. Тафті, «це, можливо, є найкращим статистичним зображенням із будь-коли намальованих» [69]. Інший шедевр Ч. Мінара — кольорова карта перевезень французьких вин морем та худоби залізницями.

Нові форми візуалізації контенту були запропоновані М. Дубаков:

- задля позначення місця події та об'єктів інформаційного приводу – картограми, карти;
- для візуалізації подій, пов'язаних із часом, наприклад: розклад руху поїздів або місячний цикл, графік робіт – «таймлайн»;
- для даних що мають багато параметрів, наприклад: людей за статтю, ростом, вагою і споживанням газованих солодких напоїв за рік – комплексна візуалізація;
- демонстрація ієрархій, зв'язків та залежностей – графіки-дерева [52].

Таким чином, ототожнення візуальної комунікації із рухомими чи статичними зображеннями є недоречним через існування таких жанрів, як піктограми, карикатура, емблеми, інформаційна графіка, візуальні метафори, малюнки, візуальні образи, графічні символи. Дедалі частіше можна прослідкувати на сторінках тих чи інших видань поради для будь-якого випадку, візуальні довідки, опис функцій предметів у візуальному вираженні, хронології подій, рейтинги, хронології подій, та іншу нетекстову, графічну інформацію [52].

Технічні інновації, безпосередньо пов'язані з розвитком цифрових технологій, засоби та способи редагування поступово розширювали можливості в площині візуалізації даних. Іншим важливим фактором у розвитку візуальних комунікацій став інтенсивний розвиток теорії комунікації та семіотики, під впливом котрих вони стали більш персоніфікованими та різноманітними [65].

Семіотика вивчає світ через призму знаків, які є елементарною структурною одиницею мови візуалізації. Психолог з сполучених штатів Р. Арнгейм стверджує, що «лиш тоді образність, фотографічна, живописна, художня, інформаційна, зможе реалізувати своє унікальне призначення, коли повністю відійде від стандартних символів та докладе усіх зусиль для повної і підсумку невичерпної в своєму зовнішньому образі індивідуальності... Які б не були цілі та напрямки мистецтва, його завданням завжди було відображення стійких ознак та особливостей речей і дій. Навіть коли художник репрезентує рух, він передає саме стійкість його природи». Медіа-дизайнер повинен володіти методами інтерпретацій з використанням сучасних комп'ютерних технологій, а також відчувати творчий та проектний потенціал засобів візуалізації. Тому, що читач мусить сприймати інформацію без зайвих зусиль, чому у свою чергу сприяє візуалізація як така [52].

У якості цілісної композиційної одиниці друковане видання призначене у першу чергу за для забезпечення функції комунікації тобто спілкування, для чого застосовує мову з наочних образів, зокрема специфічну знакову систему, яка складається способів та з форм за допомогою яких відбувається безпосередня візуалізації даних, а також виконуються естетична та інформаційна функції, досягається емоційне і естетичне враження та відображається стиль конкретного видання. Проте не лише текст може трансформуватися у візуальний образ, в свою чергу зображення також розглядається у якості тексту, складеного з набору абстрактних символів [52].

В середині видання у якості візуальної мови виступають не тільки зображення та знаки, а і насамперед сама структура сторінки, форма текстових блоків, способи верстки, тип взаємодії складників, місце акценту сторінки. Зазвичай людиною автоматично оцінюється рівність чи співрозмірність довжин, форм, параметрів, а також їх паралельність чи пропорційність. Композиція тих чи інших елементів, використання відповідних ефектів, поєднання кольорів або їх відтінків може значно змінити зміст того чи іншого повідомлення та викликати суперечливе його сприйняття. За для впливу на

певну читацьку аудиторію дизайнером розміщують зображення та тексти у певних місцях або надають їм форму з врахуванням особливостей візуального сприйняття продукту [52].

Розширення комунікації та збільшення кількості різних подій вимагає винайдення нових та нових способів за допомогою яких буде можливо їх висвітлення, тому виникають й нові способи візуалізації. В контексті вивчення хронології розвитку візуальних способів відображення інформації цікавим є сайт www.datavis.ca/milestones/, створений оглядом на видатне історичне дослідженням канадійських вчених Д. Деніса та М. Френдлі «Віхи історії тематичної картографії, статистичних графіків та візуалізації даних». Початком даної хронології – 550 років до нашої ери – є дата створення першої карти світу, копії якої, нажаль, до наших днів не збереглися, проте її описи існують у книгах «Історії Геродота». В свою чергу влучний підсумок на темі візуальної діяльності зробив журнал «Times», в якому 31 грудня 1999 року було опубліковано статтю про досягнення всесвітньої культури ХХ століття. На кольоровій обкладинці було розміщено портрет визначного науковця А. Ейнштейна як абсолютного лідера культури та науки останнього століття, в свою чергу основні види мистецтва були розділені на 20 номінацій з трьома призовими місцями: у висновку конкурсу вийшло 60 найкращих художніх творів. З позиції розробників рейтингу, послідовність у якій були перераховані усі зазначені види мистецтв у висновку відображає рівень їх впливу на теперішнє духовне життя. Перша номінація була віддана книгам для дітей, наступна – розважальним телевізійним шоу, кіно, художній літературі, професійним танцям, документальній прозі, музичним записам, сучасній музиці, класичній музиці, поезії, дизайнові, опері, театру, естраді, живопису, фотографії, моді, скульптурі, архітектурі. Як можемо побачити, візуальні комунікації обіймають більшість з перелічених номінацій [52].

Соціум диктує виробникам інформації відповідні потреби. Однак рівень сучасних знань, категоріальний апарат є недостатніми, наявні суперечності між традиційною науковою думкою й набутками практики стримують активне

використання візуалізації. Поряд із цим триває широке впровадження численних стандартів і технологій у журналістську діяльність, а найпридатніші з них стають універсальними. Наукові розробки теоретичного та практичного спрямування мають здатність окреслити концепції візуалізації контенту, знайти способи подання фактів, що найкраще відображатимуть сутність тієї чи іншої події [52].

Візуалізація не лише унаочнює зміст повідомлення, вона подає контент мовою графічних символів, поширюється на суспільні процеси комунікації, що відбуваються впродовж тривалого часу. Однією з особливостей друкованих ЗМІ є те, що вербальна інформація, відтворювана за допомогою друкарських засобів, розрахована на візуальне сприймання аудиторією. Це літери, з яких складаються слова, їх композиційне розташування і взаємодія з іншими елементами сторінки. В свою чергу, зображальні компоненти оповідають зміст поступово, подібно до тексту [52]. Відповідно, візуальні комунікації не обмежуються лише зображеннями, а зображальна журналістика не є синонімічною візуальній комунікації, через те, що вони послуговуються різними мовними особливостями.

Виходячи з контексту сучасних технологій розробка мультимедійних об'єктів, є важливою складовою ефективного підходу до їхньої композиції – об'єднання різних елементів за для формування функціонального та цілісного продукту. На сьогоднішній день підходи спрямовані у площину композиції мультимедійних об'єктів зосереджені на розвитку передових технологій, інтеграції різних елементів з масмедіа, покращенні взаємодії користувача з продуктом та оптимізації відповідних процесів.

Проектно-графічне моделювання – це систематичний процес проектування візуальних моделей, що відображають функціональні, естетичні та структурні аспекти тих чи інших мультимедійних об'єктів. Основними характеристиками даного роду діяльності є – гнучкість у редагуванні, точність візуалізації та можливість багаторазового використання моделей для різних етапів проектування [46].

Для створення проектно-графічних моделей у сучасній практиці широко застосовують різноманітні платформи та інструменти. До таких належать графічні та векторні редактори, наприклад – CorelDRAW і Adobe Illustrator, за допомогою яких можна створювати масштабовані та точні графічні зображення для композиції мультимедійних об'єктів, у тому числі системи 3D-моделювання, наприклад –Autodesk 3ds Max , Blender та Cinema 4D, що застосовуються для розробки моделей тривимірного формату, анімацій та візуалізацій. До них же можна зарахувати програми за допомогою яких створюються інтерфейси і сцени, на кшталт Figma, Sketch та Adobe Animate, що дозволяють створювати мультимедійні сценарії та інтерактивні прототипи, а також інструменти для інтеграції та автоматизації, наприклад, Unreal Engine чи Unity, які застосовують для проектування інтерактивних мультимедійних об'єктів та їх безпосередньої взаємодії у реальному часі [46].

Проектно-графічне моделювання також є безпосередньою основою при формуванні мультимедійних композицій, по причині того, що дозволяє чітко визначити компоненти, а також їх взаємодію та позицію.

Базові принципи проектно-графічного моделювання включають у себе:

- модульність (створення компонентів, що мають властивості легкого редагування та комбінації);
- універсальність (можливість застосувати певні моделі у різних контекстах);
- масштабованість (здатність розширення моделей по мірі зростання складності проекту).

Спираючись на системний підхід до інтуїтивних концепцій та проектування забезпечується ефективність та зручність при створенні мультимедійних композицій.

Головними особливостями проектно-графічного моделювання у площині композиції мультимедійних об'єктів є ієрархічність та структурованість, повторне використання та модульність, естетичних та візуалізація функціональних аспектів, оптимізація та обґрунтування тих чи

інших композиційних рішень, підтримка динамічності та інтерактивності, а також врахування різних міждисциплінарних аспектів.

Проектно-графічне моделювання дозволяє провести систематизацію елементів мультимедійної композиції у логічну та послідовну структуру. Це створює змогу забезпечити можливість управління великими структурами певних об'єктів, а також взаємодії та зв'язків даних об'єктів між їх компонентами, що є ключовою особливістю для складних мультимедійних проектів.

Моделювання також може створювати модульні компоненти, котрі можна застосовувати повторно у різних проектах або сценаріях, що безпосередньо може зменшити час розробки та підвищити гнучкість дизайну. Моделі дозволяють не лише закодувати зовнішній вигляд мультимедійного об'єкту, але і продемонструвати взаємодії різних елементів та їхню поведінку у межах композиції, що особливо важливо для розробки інтерактивних мультимедійних систем.

Також проектно-графічного моделювання допомагає дослідникам і розробникам проаналізувати різні варіанти зв'язків та розташування мультимедійних об'єктів, що у перспективі може підвищити якість і функціональність кінцевого продукту.

Проектно-графічне моделювання також включає у себе розробку динамічних сцен та взаємодій в них, що дуже важливо для сучасних мультимедійних проектів, на кшталт інтерактивних презентацій та відеоігор.

Також дане моделювання має враховувати технічні, художні і функціональні вимоги, що забезпечують створення ефективної та цілісної мультимедійної композиції.

На сьогоднішній день одним з найактуальніших та найсучасніших підходів є застосування платформених та модульних систем. Дані системи дозволяють створювати мультимедійні композиції на базі дубльованих блоків, що мають високий рівень масштабованості та адаптивності. До прикладу, платформи Unity та Adobe Animate мають змогу забезпечити можливість

інтеграції візуальних елементів, відеоелементів та аудіоелементів у єдиному сценарії з можливістю подальшої взаємодії та редагування. Це у тому числі дозволяє розробляти гнучкі та інтуїтивно зрозумілі мультимедійні продукти [46].

Ілюстрація в даному контексті є невід'ємною частиною мультимедійного та зокрема книжкового дизайну, виконує важливу функцію візуальної комунікації, ідентифікації тих чи інших брендів, а також емоційного впливу на цільову аудиторію. Окрім того ілюстрація постійно змінюється та розвивається, а сучасні інструменти та технології мають змогу розширити можливості, що роблять її доступною як для користувачів, так і для безпосередньо дизайнерів. Проте з іншого боку, та чи інша ілюстрація зберігає свої унікальні риси в різних країнах, до прикладу наприклад, на теренах України, вона розповідає про місцеві соціальні трансформації та культурну спадщину [6].

Проектно-графічне моделювання поєднується з діяльністю книжкової ілюстрації через одну загальну мету – створення ефективних візуальних образів та засобів, що можуть ефективно передати зміст, покращуючи цим сприйняття тексту з боку потенційного читачами.

Ілюстрована книга – це предмет, з яким виникає бажання поспілкуватися, при цьому отримуючи естетичну насолоду. Предмет, що захоплює нашу увагу, дивує, відкриває та є провідником до свого унікального простору. Ілюстрація – це зображення або малюнок у книзі чи журналі, що ставить за ціль пояснити та відтворити зміст тексту [44]. Ілюстрації собою являють конкретні графічні об'єкти, що створені за допомогою засобів проектно-графічного моделювання, яке у свою чергу дозволяє деталізовано проробляти дизайн персонажів, декоративних елементів та сцен зокрема. Для тестування ідей та попереднього візуального планування використовуються відповідні моделі.

Добре зроблена ілюстрація не повторює текст твору, а доповнює його, якщо звичайно мова не йде про технічну ілюстрацію. Художник займається

інтерпретацією тексту та пропонує власну точку зору, з якою безпосередній глядач не обов'язково має бути солідарний. Це особливо яскраво проявляється в «editorial-роботах» – тобто ілюстраціях для цифрових та друкованих журналів [29].

Мова книжкового дизайну проходила довгий шлях розвитку протягом років. Первинно обкладинки були суто функціональними та насамперед мали захищати нутрощі книги від зовнішніх факторів. У 1970-х роках була відкрита яскраву зображальна графіка. Подивившись на книгу, достатньо легко визначити, у який проміжок часу вона була надрукована. В той час як дизайн деяких художніх творів майже не зазнав змін, як у випадку з «Великим Гетсбі», дизайни художніх інших творів перевидаються й оновлюються знову і знову, як наприклад переважна більшість книг за авторством Стівена Кінга [28].

Проектно-графічне моделювання допомагає у розробці структуру книги – розподілі розділів, глав, макетів та елементів дизайнузагалом. За допомогою моделей розробляється уявлення про схематичне розташування ілюстрацій, текстів, блоків для коментарів тощо. Це в свою чергу дозволяє досягти композиційної оптимізації, а також збільшити її внутрішню логіку. Проте крім технічних аспектів, безпосередньо дизайн обкладинки, компоновання ілюстрацій та внутрішнє оформлення також є необхідними компонентами книжкової графіки [33, С. 12].

Проектне моделювання також дає змогу задавати параметри стилю для усіх графічних елементів книги, таких як: колір, масштабування, форма; що відповідно забезпечує гармонійне сполучення ілюстрацій з текстом і дизайном книги.

У книжковому оформленні крім ілюстрацій у тому числі важлива і книжкова обкладинка, як основний елемент, який складає перше враження про книгу в очах потенційного читача, і у цьому контексті може стати вирішальним фактором, завдяки якому літературний у перспективі зможе окупитися. Обкладинка книги, окрім виконання інформаційної та захисної функції, є також важливим елементом маркетингу, тобто засобом привернення уваги

потенційного читача до книги. Гарна професійна обкладинка – це цінний інструмент рекламний, так як вона є тим чинником який у висновку продає книгу [31]. Зовнішнє оформлення палітурних поверхонь та обкладинок служить декоративним і рекламним оздобленням, що здатне привернути увагу потенційного покупця. Обкладинка як невід’ємний елемент книги здатен транслювати світові українські тренди, так-як вона безпосередньо надає та презентує тон видавництву, включаючи у процес співпрацю видавництва, дизайнерів, та аудиторії [37].

Обкладинки мають змогу донести дизайнерську інформацію до безпосереднього читача про наповнення літературного твору. Виходячи з даного факту дизайнери мають розробляти такий дизайн обкладинки, який буде здатен зацікавити потенційного покупця, та у перспективі спровокує бажання придбати книгу для себе чи для подарунку [68]. Привабливий та професійний дизайн обкладинки книги є одним із найважливіших факторів продажу. Обкладинка з хорошим дизайнерським задумом не зможе залишатися без уваги, так як вона буде виділяється серед інших книг [60].

Достатньо важливим аспектом розробки дизайну обкладинки є вигляд палітурної кришки. Велике значення має формостійка поверхня книги. Дана обкладинка захищає твір від зовнішніх впливів та поділяється на тверду та м’яку. Формати як у м’якій, так і у твердій обкладинці мають свої особливості та привабливості [62].

3D книга-розкладка – це гібрид традиційних книжкових форматів та сучасних технологічних інновацій. Вони водночас поєднують традиційну книги з новітніми технологіями, застосовуючи майстерну роботу та дизайнерські методи для представлення ілюстрацій у тривимірних візуальних ефектах, пропонуючи читачам новий досвід. Даний формат книг здатен привернути увагу широкого кола потенційних читачів завдяки своїй візуальній привабливості та у подальшому розвивати їх творчість та уяву, тим самим суттєво стимулюючи їх інтерес та залученість до книго-читання [64].

На сьогоднішній день дизайнеру необхідно професійно володіти малюнком, як однією з основних технологій проектно-графічного моделювання, що, по-перше, спирається на художні закони світосприйняття, по-друге, засновується на фундаментальних закономірностях у площині композиції та формоутворення, а по-третє, дозволяють у повній мірі застосовувати сучасні технологічні прийоми графічного моделювання. Вміння малювати дозволяє дизайнеру в очній формі висловлювати власні думки. Основа графічного моделювання полягає у виявленні форми та об'єму об'єктів, а також їх кольору та фактури.

Використовуючи сучасні інструменти проектно-графічного моделювання, можливо автоматизувати оформлення ілюстрацій та розробляти шаблони, які спрощують повторне застосування графічних елементів у різних виданнях.

Моделювання дає можливість швидко коригувати та тестувати стильові рішення і розташування ще на етапі передвидавничої підготовки, що безпосередньо спрощує процес редагування продукту [46].

Таким чином, книжкова ілюстрація та проектно-графічне моделювання безпосередньо пов'язані між собою: перша забезпечує високохудожнє й концептуальне втілення ідей у графічних образах, а друга забезпечує структуроване планування і логічне оформлення. Сполучення даних засобів сприяє створенню продукту, що буде виглядати привабливо та гармонійно в очах потенційного споживача.

2.2. Сучасні тенденції оформлення книжкових та друкованих видань

На сьогоднішній день технології швидко розвиваються, оформлення книг та іншої літератури має ключову роль у приверненні уваги потенційних читачів та значно впливає на загальний читацький досвід. Останні десятиліття технологічний розвиток та зміни у вподобаннях читачів призводять до еволюціонування способів художнього оформлення книжкових видань, тому доволі важливим буде проаналізувати сучасні тенденції, що мають вплив на оформлення книг.

Технічний прогрес справі книгодрукарства дає можливість значно наблизити зображальні можливості основних способів друку. В той час як четверть сторіччя тому видавець або поліграфіст-технолог вважали, що для відтворення написаних за допомогою масляної фарби картин найкращим способом є спосіб високого друку, а для акварелі в свою чергу – офсет, то на сьогоднішній день за допомогою практично будь-якого способу можливо надрукувати репродукцію з однаково високою якістю. Іншою справою, яка у реальних умовах необхідна для врахування не лише теоретичних можливості, а і конкретних матеріалів, економічні показники, обладнання, тощо [43].

Сучасні технології мають величезний вплив на оформлення книжкових видань. Електронні книги, аудіо-книги та інші цифрові формати стають все більш популярнішими серед читачів, що змушує видавництва адаптуватися до нових технологій та займатися розробками продукції у даній сфері.

На сьогоднішній день сучасні електронні девайси мають величезний потенціал з точки зору графіки та інтерактивності. Їх використання інколи дешевше, аніж покупка друкованих видань. Проте, у фізичних книжках є те, чого нема в рідерах та смартфонах, в них є – душа. Неперевершена атмосфера спокою, що з'являється у ході читання, аромат свіжої типографської фарби та шелест сторінок. А також можливість передавати книги із покоління в покоління, у якості повноцінних реліквій, створюючи таким чином повноцінні сімейні бібліотеки. Графічні враження та емоційні почуття під час читання – це два боки однієї й тієї ж медалі. Прибрати щось одне неможливо так як відчуття будуть іншими, а поєднати в свою чергу можна, і досвід західних колег це може лише підтвердити. У Сполучених Штатах та Європі провідними видавництвами вже давно було розпочато процес інтеграції друкованих видань з прогресивними технологічними інноваціями [35].

На сьогоднішній день книги - це не лише засоби передачі інформації, але і як об'єкти мистецтва, значний акцент ставиться на їхньому

дизайнерському оформленні і візуальному вигляді. Обкладинки книг стали справжніми витворами мистецтва, в яких застосування мінімалістичних підходів, графічних елементів та ілюстрацій додає не тільки естетичну привабливість, але й передає основні моменти закладені автором в творчому задумі книги.

Шрифтове оформлення при такому розкладі стає не лише засобом передачі тексту, але й ключовим елементом візуальної ідентичності книги. Під час підбору шрифтів вони ретельно перевіряються та адаптується до стилю і жанру твору, таким чином створюючи унікальний художній образ.

При зростаючому інтересі до інтерактивності також трансформується і дизайн. Мультимедійні додатки, QR-коди та інші технологічні інновації вписуються в дизайн книги, таким чином надаючи читачу можливості глибшої взаємодії з контентом. Це у перспективі розширює досвід читача та створює нові можливості для авторів та видавців.

Однією з ключових тенденцій, серед сучасних літературних авторів - є приділення уваги до екологічних питань у літературній галузі. Доволі важливим аспектом є використання екологічно-чистих матеріалів при друці сторінок та палітурок. Відмова від застосування шкідливих хімічних сполучень та перехід до відновлюваних ресурсів, а також, вторинна переробка, стає всесвітнім стандартом, де природні та сталі матеріали визначають естетику книги.

До того ж, розквіт цифрових технологій на даний момент призвів до зменшення експлуатації паперу. Електронні книги та аудіо-книги стають все більш популярними, та в свою чергу відкривають нові можливості для потенційних читачів, допомагаючи зменшити екологічний слід книжкової індустрії в навколишньому середовищі.

Сьогоднішня проблематика тенденцій оформлення книжкових видань обумовлена стрімкими змінами у читацьких вподобаннях та технологічному розвитку.

Однією з головних проблем є конкуренція між традиційними друкованими книгами та сучасними цифровими технологіями. Все більша популяризація електронних форматів та аудіо-книг породжує питання про те, як утримати читачів, які дедалі частіше обирають зручність цифрових платформ. Задля вирішення цієї проблеми може бути застосовано технології аудіо-коментарів, QR-кодів на сторінках для показу додаткового контенту, щоб зробити традиційну друковану літературу більш інтерактивною.

Ще однією проблемою є збереження балансу між інноваційним дизайном та традиційними елементами. Експерименти з оригінальними формами обкладинок та незвичайним шрифтовим оформленням можуть в позитивному плані здивувати, проте такі рішення також можуть викликати спротив з боку тих, хто надає перевагу класичному та більш традиційному дизайну. Вирішенням цієї проблеми може бути - забезпечення балансу між традиційним та інноваційним елементами, а також залучення читачів до процесу розробки обкладинок або вибору шрифтів.

Також, не менш важливим аспектом даної проблематики є питання екологічної стійкості. Використання великої кількості ресурсів під час виробництва книг може призвести до негативних наслідків на навколишнє середовище. Активне впровадження екологічно чистих матеріалів, застосування нециклованих паперових виробів, а також просування інтерактивних форматів, зокрема електронних та аудіо-книг, може у перспективі зменшити використання паперу.

Також важливою проблемою є зміна ролі дизайнера та видавця в умовах новітніх технологій та мінливих вимог читачів. Нові тенденції вимагають адаптацію та засвоєння нових навичок задля забезпечення високої якості та

привабливості книжкових продуктів, а також активної взаємодії із спільнотою читачів задля врахування їх потреб.

Термін «парадигма» описує та позначає загальні підходи, стандарти та концепції у тій чи іншій галузі, а також є шаблоном, за допомогою якого визначається те, як варто виконувати певну діяльність. У сфері книгодрукарства парадигма дозволяє зрозуміти тренди та базові речі у оформленні книжкових видань, зокрема, підходи до редагування, друку та візуального художнього оформлення видань. В якості аспектів парадигми можна виділити редакцію та коректуру, оформлення та дизайн, рекламу та маркетинг, поширення та продаж. Також слід зазначити те, що парадигма може змінюватись у тій чи іншій ситуації, адже вона має залежність від технологічного розвитку, тенденцій культури та економічних факторів.

Однією з важливих та базових парадигм для оформлення видання є висока якість та вимоги видавництва, або якщо казати більш коротко – книги мають бути якісні, але не дорогі. Зазвичай для друку обирають достатньо якісний папір із середньої ринкової цінової категорії. Також, стандартними формами є тиснення та ультрафіолетове-лакування, які застосовують для оздоблення книжкової обкладинки [2].

Серед сучасних парадигм у сфері дизайну, що стосуються розробки оформлення до книжкових видань, за останній час набули популярності креативні та цікаві рішення, наприклад, кольорові зрізи чи зрізи з тими чи іншими ілюстраціями. При аналізі друкованих видання різних видавництв, можна дійти до такого висновку, що подібні зрізи використовуються у тому випадку, якщо тематика видання вказує на доцільність такого рішення (рис. Б.1).

Дану тенденцію можна також простежити в книгах таких видавництв як «Artbooks» та «Лабораторія». Насамперед, працівники видавництва «Лабораторія» зазначають, що на даний момент подібне оформлення стосується

нових тематичних накладів. Відмічається, що протягом широкомасштабного вторгнення розмір перших накладів значно зменшився, а книги у м'якій палітурці переважають на ринку, через те, що на їх виробництво витрачається менше коштів [2].

Видавництвами в ході пошуку нової візуальної ідентичності було засновано таку парадигму, як перекладні видання із застосуванням «купленого» автентичного дизайну, що дозволило читачам ознайомитись з зарубіжною видавничою справою (рис. Б.2). Подібні видання вражають своїм зовнішнім виглядом та внутрішнім оформленням, доречністю та майстерністю у розробці дизайну. Як наслідок, українські дизайнери обкладинок почали переймати стиль такого виконання, що покращує візуальний вигляд твору.

Власне якщо говорити про українські парадигми, що стосуються дизайну друкованих видань, то Марія Норазян зазначає таку річ: «Наразі український дизайн у галузі книговидавництва інтегрований у світовий контекст. Наші книжки не поступаються світовим доробкам, але при цьому мають свої особливості. Український дизайн більш інтенсивний, яскравий і різноманітний у порівнянні з більш стриманими, мінімалістичними європейськими зразками. Є тяжіння до друкарських спецефектів і розкішних фоліантів, що є цілком нормальним, бо в нас багато років не було таких технологічних можливостей» [47].

Підтвердження даного крилатого вислову можна простежити у художньому оформленні книг Анатолія Дімарова видавництвом «Фоліо» або ж книг Василя Шкляра видавництвом «КСД» (рис. Б.3).

Також наостанок варто згадати про ще одну тенденцію, яка останнім часом набрала популярності, щодо випуску каталогів та арткниг на основі виставок мистецтва. Наприклад, книга Палкий за авторством Кирила Проценко (рис. Б.4) [47].

Таким чином, можна побачити, що в основі парадигми видавництва важливими є підходи до вибору матеріалів та художнього стилю, які у перспективі впливатимуть на зовнішній вигляд та якість книжкових видань. Помітною є тенденція збільшення уваги до цікавих та креативних рішень в дизайні, таких елементів книги як - кольорові зрізи. Також, видавництва створюють нову візуальну ідентичність через перекладні та адабптовані видання з автентичним дизайном, що у перспективі дозволяє читачам зануритися у світ зарубіжної видавничої справи. Український дизайн у видавництві інтегрується у світовий контекст, зберігаючи свої особливості та відрізняючись інтенсивністю та різноманітністю у порівнянні з більш стриманими та формальними європейськими стандартами художнього оформлення літературних творів. Книги таких видавництв, як «Фоліо» та «КСД» свідчать про це через застосування розкішних фоліантів та друкарських спецефектів.

Всі вищенаведені аспекти свідчать про постійну еволюцію та адаптацію Українських видавництв до мінливих вимог та тенденцій, які роблять дану галузь динамічною та надзвичайно цікавою.

2.3. Аналіз тенденцій в розробці мінімалістичних обкладинок від різних видавництв

На сьогоднішній день існує багато вдалих та не дуже вдалих дизайнерських рішень в контексті оформлення палітурок до творів з художньої літератури і у цьому контексті буде доречно навести їх найяскравіші приклади як найкращих так і найгірших.

Варто у першу чергу звернути увагу на хоч і давній проте не дуже вдалий приклад книжкової обкладинки з «безсмертної класики», а саме першого видання книги Джорджа Орвела «1984», 1949 року (рис. 2.1).

Дизайн обкладинки твору є доволі простим та погано спрямованим на потенційного читача. На пастельному-зеленому фоні світлішим відтінком

пастельного-зеленого кольору зображене число «1984». Поверх числа на контрасті виділяються ініціали автора, назва книги та приписка з низу «новела», написані білим кольором. Текст написів каліграфічний та не читабельний, цифри «1984» в свою чергу виконані у римському читабельному стилі.

У оформленні дизайну обкладинки тільки три дизайнерські рішення є вдалимими – римський та чіткий шрифт для чисел «1984», та контрастний колір основного тексту, та загальна композиція тексту, фону та числа. Інші рішення в оформленні обкладинки не сприяють приверненню уваги до книги з боку потенційного читача.

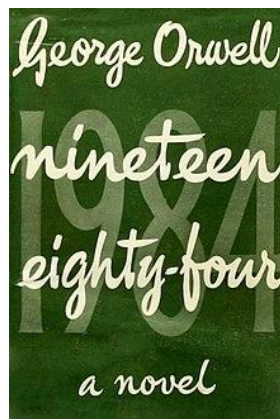


Рис. 2.1. Обкладинка першого видання книги Джорджа Орвела «1984», 1949 року

По перше, кольори для фону є занадто тусклыми, що послаблює загальний візуальний акцент і знижує ймовірність книги бути поміченою у книгарні.

По друге основний текст написаний не читабельним рукописним шрифтом, що знизить пізнаваність твору в очах, навіть ознайомленого з творчістю автора, читача.

Після аналізу ряду більш вдалих обкладинок інших видавництв (рис. 2.2) було зроблено висновок, що найбільшою популярністю для оформлення обкладинок для даного твору користуються: контрасти червоного, білого та чорного кольорів; образ «ока»; композиційний мінімалізм; читабельний текст.

Важливим аспектом дизайну є узгодженість усіх елементів за кольоровою гамою. Використання контрасту відтінків червоного в зв'язку з нейтральними кольорами, зокрема білим та чорним, демонструє серйозність твору та виділяє його на фоні інших книг з більш тусклим кольоровим оформленням, що є важливим для художнього твору.

Образ ока та число «1984» є візитними картками даного твору Джорджа Орвела, завдяки яким їх не сплутаєш з іншими книгами подібного літературного спрямування. Відповідно у тому чи іншому вигляді вони мають бути присутні та чітко виділені на обкладинці даної книги. Варто зазначити, що кращим варіантом буде написання назви книги цифрами, а не словами як на прикладі першого видання наведеного у першому розділі.

Окремо варто виділити читабельність шрифту якими написано ініціали автора та назву твору, так як це є одним з основних способів посилення ефекту однієї з візитних карток, а саме числа «1984», збільшивши цим пізнаваність книги серед ознайомих з творчістю Джорджа Орвела потенційних читачів.



Рис. 2.2. Приклади більш вдалих рішень в дизайні обкладинки твору «1984», що демонструють напрям тенденцій в їх оформленні

На розкриття та аналіз більш загальних проблем при розробці обкладинок для літературних творів було обрано п'ять прикладів, що розкриють тему обрану в практичній роботі, та п'ять успішно реалізованих прикладів у даному напрямку. Оцінка буде спрямована на обкладинки книг різного спрямування від ряду літературних видавництв.

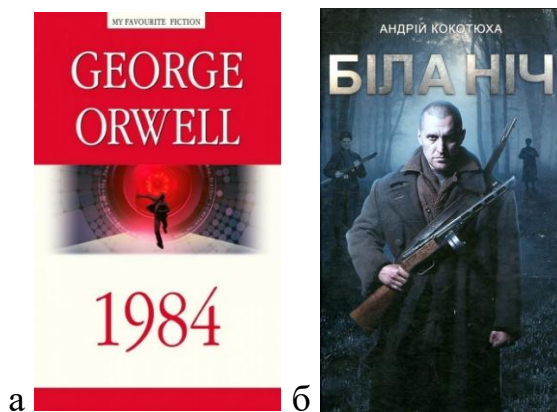


Рис. 2.3. Обкладинки книг: а - «1984» видавництва «Anthology»; б - «Біла ніч» видавництва «Клуб сімейного дозвілля» 2017

Обкладинка художнього твору «1984» видавництва «Antology» має ряд композиційних та дизайнерських проблем (рис. 2.3). Основною проблемою є не рівномірне та не пропорційне розташування ілюстрації, назви книги та ініціалів автора. Нижня та верхня частини обкладинки розходяться по стилізовому оформленню. Сама ілюстрація є дуже вузькою та займає менше місця чим білий простір на якому розташовується, що створює почуття порушення симетрії. Текст ініціалів має дрібну тінь, проте назва книги цього обведення не має. Хоч при розробці було використано ряд вдалих художніх образів, описаних в минулій практичній роботі, проте через ряд помилок під час художнього проектування кінцевий результат виглядає не задовільно з композиційної точки зору.

Загалом обкладинка художнього твору «Біла ніч» видавництва «Клуб сімейного дозвілля» з композиційної точки зору є відносно вдалою, за виключенням різних шрифтів використаних для назви книги та ініціалів автора, проте з дизайнерської точки зору погано «зфотошоплені» три особи сильно виділяються на загальному фоні і навіть світло-корекція не дуже виправляє ситуацію (рис. 2.3).



Рис. 2.4. Обкладинки книг: а - «Моя Боротьба» видавництва «Самвидав» 2016; б - «Так мовив Заратустра» видавництва «Фоліо» 2023; в - «Щоденник Тернера» видавництва «Landsberg.org.ua»

Основна проблема обкладинки до твору «Моя Боротьба» видавництва «Самвидав» - суцільно композиційна (рис. 2.4). Розташування назви книги з ініціалами автора розташовано вище центру самої обкладинки, що створює велику кількість порожнього простору нижче центру. Також дуже недоречно виглядає орел розташований між назвою та ініціалами автора, який не виконує жодної композиційної ролі. Також грає роль різний розмір тексту, завдяки чому простір обкладинки, виглядає, ще більш порожнім.

Обкладинка художнього твору «Так Мовив Заратустра» видавництва «Фоліо» зроблена у мінімалістичному злегка експресивному стилі проте має таку ж композиційну проблему як і обкладинка минулої книги (рис. 2.4). Основна частина композиційного рішення, а саме прізвище автора написано грубим каліграфічним начерком, важко-читаєме та розташоване вище центру обкладинки. В свою чергу всі інші написи розташовані по правому боку обкладинки та створюють купу вільного простору по лівому боку. Також назва книги, ім'я автора та інші слова написані дрібним важко-читаємим текстом різних розмірів, що виглядає злегка хаотично.

При розробці дизайну обкладинки до художнього твору «Щоденник Тернера» видавництва «Landsberg.org.ua» було допущено кілька композиційних помилок подібних до минулих творів (рис. 2.4). Текст з назвою книги

розташований вертикально, що ускладнює його читабельність. Багато вільного простору з правої сторони книги, що спричинено невдалим розташуванням тексту з назвою. Різні написи на обкладинці написані різним шрифтом, що погіршує композиційну цілісність. Ліве слово назви віддалене далі від межі чорного та білого чим праве слово, що також погіршує цілісність. Праве слово назви написане капсом на відміну від лівого, що створює ілюзію різних розмірів.

У більш успішно реалізованих у дизайнерському плані обкладинок можна помітити композиційну симетрію, цілісність та відцентрованість відносно габаритів обкладинки. Художні елементи які привертають увагу розташовані чітко по центру. Текст якщо і стилізований то добре читабельний і розташований під та над художнім елементом. Найяскравішими прикладами таких вдалих рішень є обкладинки таких творів як «Вогонь і Кров» видавництва «Пломінь», «Націократія» видавництва «Markobook» та «1984» видавництва «Books&Coffe» (рис. 2.5).

Одним з таких вдалих прикладів є обкладинка твору Ернеста Юнгера «Скляні бджоли» від «видавництва Жупанського» 2023 року [15]. Обкладинка даного твору виконана в мінімалістичному простому стилі з дотриманням симетрії відносно центру композиції (рис. 2.6). Має чіткий добре читабельний текст. Особливістю використання тексту на даній обкладинці є відсутність великих літер, що підкреслює індивідуальність стилю оформлення. Кольорова гама основних елементів композиції витримана у коричнево-зеленому кольорі, що добре відображає атмосферу літературного твору. В центрі композиції зображений абстрактний образ схожий на «вітрувіанську людину» з кількома парами комашиних крилець. Даний образ за рахунок своєї незрозумілості має зацікавити потенційного читача та у подальшому спровокувати його на покупку даної книги.



Рис. 2.5. Обкладинки книг: а - «Вогонь і Кров» видавництва «Пломінь» 2019; б - «Націократія» видавництва «Markobook» 2023; в - «1984» видавництва «Books&Coffe»

Другим вдалим прикладом мінімалістичного дизайну, є обкладинка твору «Повстання проти сучасного світу» видавництва «Пломінь» також виконана в мінімалістичному простому стилі, проте без дотримання симетрії відносно центру композиції (рис. 2.6) [54]. Має чіткий добре читабельний текст. На відміну від минулого прикладу весь текст написаний «капсом», тобто лише великими літерами. Кольорова гама чорно-біло-червона, червоний колір виконує роль маркера який виділяє чорні елементи, що дозволяє створювати кращий контраст на білому фоні. В основі композиції лежить портрет автора книги – Юліуса Еволи. Портрет виконаний у мінімалістичному стилі лише за допомогою тіней з гострими кутами. Розташований портрет у протилежному від тексту куті, що створює композиційну врівноваженість.

Третім прикладом доволі вдалого рішення в оформленні обкладинки є твір «1984» видавництва «Editorial Alma» [12], який виконаний у простому мінімалістичному стилі з дотриманням симетрії відносно центру композиції, але на відміну від першого прикладу має трохи іншу композиційну будову (рис. 2.6). Має чіткий добре читабельний текст. Використовуються два різних шрифти, які не суперечать одне одному. Кольорова гама, в основі, біло-червона. Червоний колір переважає у композиції, що відповідає тенденціям до оформлення обкладинок для даного літературного твору. Центральний

композиційний елемент – стилізоване «око», знаходиться у верхній частині обкладинки, а текст з ініціалами автора та назвою книги у нижній частині, що теж є доволі вдалим рішенням.



Рис. 2.6. Обкладинки книг: а - Ернст Юнгер «Скляні бджоли» від «видавництва Жупанського» 2023; б - Юліус Евола «Повстання проти сучасного світу» видавництва «Пломінь» 2016; в - Джордж Орвел «1984» видавництва «Editorial Alma» 2022; г - «Колгосп тварин» видавництва «Жупанського» 2021

Проте у плані композиції не завжди може дотримуватися симетрія, також може бути доречне відхилення від даного правила, головне, щоб елементи не створювали багато порожнього місця в композиції та виглядали достатньо цілісно. Найяскравішими прикладами таких дизайнерських рішень є обкладинки книг «Повстання проти сучасного світу» видавництва «Орієнтир» та «Колгосп тварин» видавництва «Жупанського» (рис. 2.6).

Також у дизайнах даних вище перелічених вдалих обкладинок прослідковується звернення до простоти та відносного мінімалізму, що допоможе скласти позитивне перше враження в очах потенційного читача та спростить його подальше сприйняття літературного твору.

2.4. Аналіз тенденцій у розробці ілюстрацій-заставок у літературних творах від різних видавництв

Як було визначено у першому розділі кваліфікаційної роботи: заставка – це прикраса, яка у давнину створена рукою, а на даний момент

тепер поліграфічним методом за допомогою так званого «кліше», що мала відокремлювати та прикрашати початок книги, або її окремого розділу, та розміщлася, переважно, вгорі сторінки, проте інколи могла займати і всю сторінку [24].

На сьогоднішній день книжкові ілюстрації у тому чи іншому вигляді у виданнях художньої літератури, зустрічаються не часто. Для дослідження тенденцій у ілюструванні літературних творів було обрано кілька наочних прикладів знайдених у книжковому магазині «ЄКнигарня». Перейдемо до їх безпосереднього аналізу.



Рис. 2.7. Ілюстрації з книги «Непрості» Тарас Проханько. Львів. Видавництво TERRA INCOGNITA

Першим прикладом твору художньої літератури з ілюстраціями буде Непрості Тараса Проханько від видавництва TERRA INCOGNITA (рис. 2.7). На початку першого розділу та кілька разів протягом твору зустрічаються тематичні кольорові ілюстрації виконані у західноукраїнському стилі. Дані ілюстрації добре доповнюють літературний твір.

Другим прикладом ілюстрацій у творах художньої літератури буде Смак Свободи за авторством Олени Моренцової-Шулик від видавництва Vivat (рис. Б.5). На початку кожного розділу у верхній частині сторінки зображені тематичні ілюстрації-заставки виконані у мінімалістичному стилі схожому на

дитячі малюнки за допомогою ліній. Кожна ілюстрація зображає у загальному тему або певну подію розділу на початку якого вона безпосередньо зображена.

Третій приклад літературного твору в якому використовуються ілюстрації, а саме Жінці можна довіряти за авторством Марії Матіос від видавництва А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА (рис. Б.6), повторює тенденцію зображену у попередньому прикладі. На початку кожного розділу, у верхній частині сторінки, зображена однакова ілюстрація виконана у стилі мінімалізму переважно за допомогою набору ламаних відрізків. На ілюстрації зображена павутина по обидві сторони від якої зображено два маленьких чорних силуети, чоловічий з ліва та жіночий справа, що в свою чергу є ілюстрацією загальної ідеї твору.



Рис. 2.8. Ілюстрації з книги «Душевні рецепти» Ірина Мацко. Харків.

Видавництво FOLIO

Четвертим прикладом твору художньої літератури в якому використовуються ілюстрації є Душевні рецепти за авторством Ірини Мацко від видавництва FOLIO (рис. 2.8). Характерною особливістю даного твору є величезна кількість чорно-білих мінімалістичних ілюстрацій ледь не на кожній сторінці твору. Усі ілюстрації виконані у мінімалістичному стилі та ілюструючи ту чи іншу подію оповідання, переважно там зображені силуети сюжетних предметів та людей, а також вписані у овальні рамки обрамлені рослинними узорами.

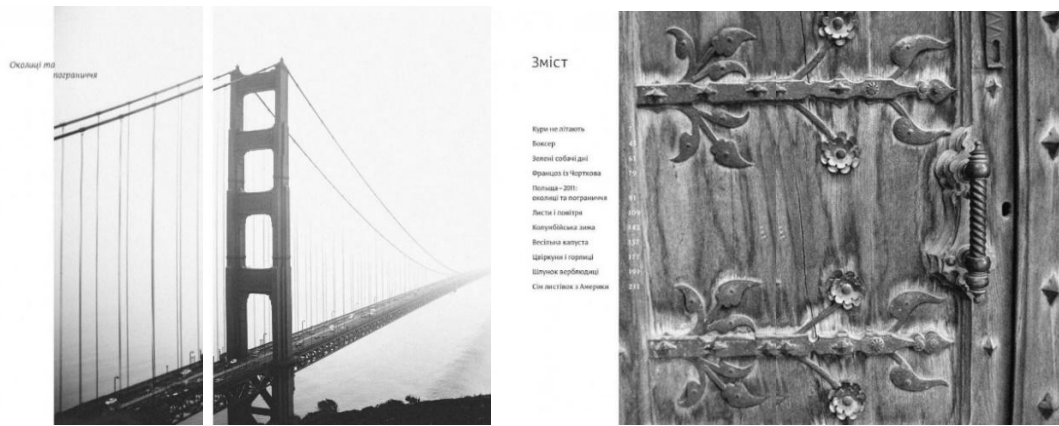


Рис. 2.9. Ілюстрації з книги «Околиці та пограниччя» Василь Махно. Київ.

Видавництво Yakaboo

П'ятим цікавим прикладом видання художньої літератури в якому використовуються ілюстрації, є Околиці та пограниччя за авторством Василя Махно від видавництва Yakaboo (рис. 2.9). На початку та протягом твору зустрічаються тематичні фотографії, що в контексті даного твору грають роль ілюстрацій-заставок. Займають дані тематичні фотографії від однієї до півтори сторінки, та зображають різні місця та предмети як загальним так і крупним планом.

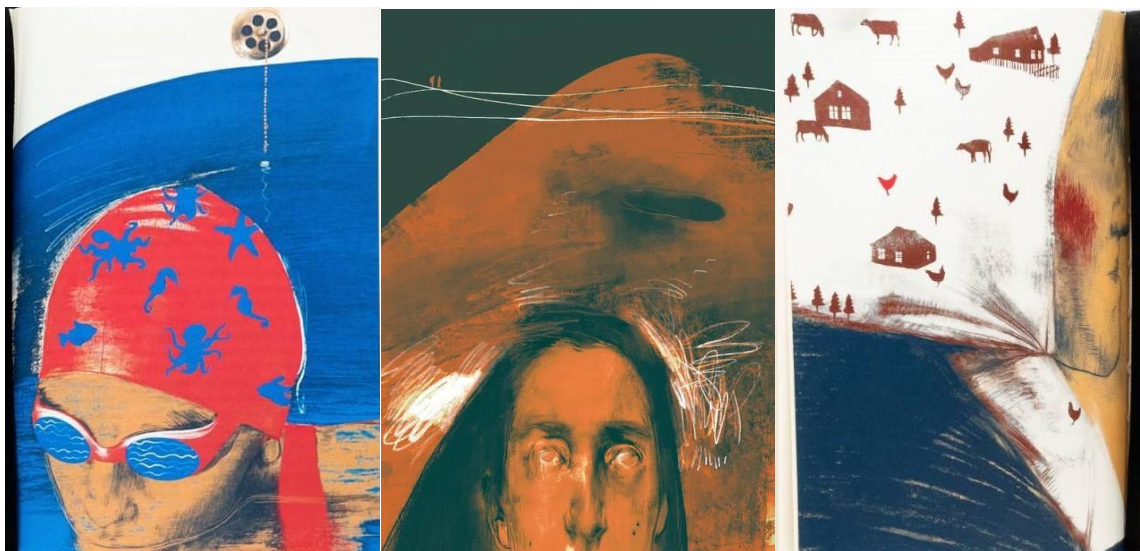


Рис. 2.10. Ілюстрації з книги «Згори вниз Говорити» Таня Малярчук.

Видавництво Старого лева

Шостим прикладом твору художньої літератури, що частково продовжує тенденцію п'ятого прикладу, є Згори вниз Говорити за авторством Тані Малярчук від видавництва Старого Лева (рис. 2.10). У даній книзі як і на попередньому прикладі ілюстрації по ходу твору займають цілу сторінку і

переважно зображенні на початку розділів, проте на відміну від «Околиць та Пограниччя» є повноцінними ілюстраціями у стилі експресіонізму виконаними за допомогою пастелі, що метафорично ілюструють ті чи інші події твору.



Рис. 2.11. Ілюстрації з книги «Тарн, Божественна прокламація» Томас Хейс

Сьомим та заключним прикладом видання художньої літератури в якому присутні ілюстрації є Тарн, Божественна прокламація за авторством Томаса Хейса (рис. 2.11). Даний твір у контексті ілюстрацій повторює тенденцію двох попередніх, тобто ілюстрації, що займають цілу сторінку книги, а в окремих випадках навіть дві. Самі ілюстрації зустрічаються як на початку кожного з розділів так і протягом усього твору виконані у достатньо деталізованому стилі чорно-білої графіки. На ілюстраціях переважно фігурують різні персонажі з всесвіту книги, проте інколи зустрічаються у тому числі географічні карти та герби.

На основі проаналізованих семи видань художньої літератури можна дійти до висновку, що сучасні книжкові ілюстрації можуть бути різних розмірів як мінімалістичними так і деталізованими, а також переважно розташовуються на початку розділів, хоча і можуть зустрічатися протягом усього твору.

Висновки розділу 2

Визначено основні етапи розробки художнього оформлення друкованих видань, зокрема обкладинки до книг. Проведено аналіз основних критеріїв при

розробці книжкових обкладинок на наочних прикладах тенденцій створення палітурок до художньої літератури від різних видавництв.

Також проаналізовано становлення наукової думки, що до візуальної комунікації, її основні компоненти та правила.

Досліджуючи обкладинки художніх книг від різних українських видавництв, було виявлено, що в наш час дизайнери здебільшого у подібних проектах не використовують складних композицій, віддаючи перевагу мінімалізму. Також досліджено вплив кольорової гами та різних видів шрифтів на оформлення літератури в залежності від їх жанру та цільової аудиторії.

Досліджено оформленні книжкових ілюстрацій у творах художньої літератури від різних авторів та видавництв, на основі семи наочних прикладів. Визначено ряд тенденцій, що притаманні виданням художньої літератури від сучасних авторів.

Встановлено, що сучасні тенденції у дизайні друкованих видань відображають поєднання технологічного прогресу, естетичних прагнень та соціально-культурних цінностей. Видавництва активно адаптуються до змін у уподобаннях та смаках читачів, пропонуючи більш якісні, інноваційні та соціально-відповідальні книжкові видання. Однак, не варто забувати, що збереження унікальності та якості контенту залишається ключовим завданням для досягнення успіху в даній галузі мистецтва.

Було визначено основні особливості у проектно-графічному моделюванні в контексті композиції мультимедійних та цифрових об'єктів, зокрема розкрито функціональні та структурні сторони сьогоденних методів для створення моделей в сфері мультимедіа, а також проаналізовано їхню роль у формуванні естетичних, інтерактивних та ефективних композиційних рішень. Визначено, що при застосуванні інноваційних інструментів та нових підходів закономірно підвищується якість і функціональність об'єктів мультимедіа, а також покращується та прискорюється процес їх проектування.

Особливу увагу було звернено на важливість інтегрування практичних та теоретичних засад у проектно-графічному моделюванні за-для підвищення

оперативності та творчого потенціалу у створенні мультимедійних композицій. Рекомендації, що були запропоновані у розділі, у перспективі сприяють підвищенню ефективності у систематизації підходів до моделювання мультимедійних систем та безпосередньо розробці мультимедійних систем як таких.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА КНИЖКОВОГО ОФОРМЛЕННЯ ДО АВТОРСЬКОГО ТВОРУ «EIR-4012.The man on atop of the tower»

3.1. Програмно-технічне забезпечення і додрукарська підготовка проекту видання «EIR-4012.The man on atop of the tower»

Застосування різних підходів у створенні фірмового стилю може розширити візуальну ідентичність кожного бренду та дозволити виділятися на ринку серед конкурентів. Динамічний фірмовий стиль дає змогу не слідувати офіційному та традиційному способу представлення власного бренду, а навпаки допомагає підприємствам та фізичним особам уникати проблем з розширенням носіїв фірмового стилю уникаючи створення абсолютно нового дизайну. Дана динаміка на сьогоднішній день є достатньо популярною серед великої кількості компаній, тому в зв'язку з цим існує абсолютно найрізноманітніше програмне забезпечення для різних візуальних можливостей та рішень [23]. Відповідно варто розглянути програми для створення динамічної айдентики як за допомогою мультимедійних так і за допомогою графічних засобів.

Наряду з друкованими носіями айдентики існує також величезна кількість онлайн носіїв. Пов'язане дане явище з тим, що більша частина взаємодій сьогодні відбувається онлайн, що у свою чергу дає брендам, будь то компанія або фізична особа, можливість прийняти динамічну ідентичність та створити емоційний зв'язок із найрізноманітнішими групами споживачів [56]. Варіативність при створенні дизайну є головною особливістю даного підходу, через це використання складових може поширюватися на різноманітні носії як онлайн, так і офлайн режиму. Основою айдентики є безпосередньо графічні елементи, такі як: ілюстрація, зображення, логотип, форми. Якщо айдентичі хочуть надати варіативності то в таких випадках створюються мультимедійні анімовані елементи, або так званий «моушн-дизайн».

Значення поліграфічного виконання видання полягає у виготовленні фізичного об'єкту з застосовуванням різноманітних поліграфічних практик.

Якість видання безпосередньо залежить від якості поліграфічного виконання тих чи інших елементів книги.

Поліграфія як процес складається з трьох основних етапів:

1. Попередня підготовка.
2. Друк.
3. Постобробка.

Під час етапу попередньої підготовки поліграфічні фахівці мають на меті запобігти всіляким проблемам які можуть виникнути в ході створення макету майбутнього видання. Даний етап включає у себе пошук та підготовку необхідних кольорів, створення фотоформ та безпосередню обробку зображення. Фотоформа – це ілюстраційний чи текстовий негатив чи діапозитив, підготовлений для копіювання з метою виготовлення друкарської форми [45]. У тому числі на даному етапі роботи створюються колірні зразки та пробні відбитки.

В подальшому настає етап безпосередньо друку, що включає у себе цифрову, офсетну, трафаретну, глибоку та високу, флексографічну та тамподрукову методику нанесення. Кожен з вищеперелічених методів має власні особливості, переваги, недоліки та сферу застосування.

Друкарська фарба представляє собою суміш високодисперсних пігментів, стабілізованих у рідкому агрегатному стані сполучної речовини та розподілених рівномірно. Дана фарба собою являє гетерогенну колоїдну систему.

Друкарська форма – це поверхня пластини, плити або формового циліндра, виготовлених з самих різних матеріалів (світлочутливого шару або фотополімеру, металу, пластмаси, паперу, дерева, літографського каменю). Вона служить для створення та збереження зображення у вигляді окремих ділянок, які приймають друкарську фарбу (друкуючі елементи), а інші не приймають її (пробільні елементи). Друкуючі елементи передають фарбу на

матеріал або передавальну ланку, такі як офсетне полотно або тампон, щоб зображення могло бути перенесене, зазвичай на папір [32, с. 245].

Додрукарський процес або «prepress» включає у себе усі етапи поліграфічної підготовки, проводяться безпосередньо перед процесом друку, інакше кажучи перед нанесенням того чи іншого зображення на папір або інший матеріал, що придатний для поліграфії.

Додрукарські процеси або «prepress» включають у себе такі підготовчі стадії:

1. Обробка та введення текстової або графічної інформації, включаючи зображення у векторному та растровому форматах;
2. Рівномірний розподіл тексту та графічних зображень різного роду на сторінці, тобто «верстці», та організація правильної послідовності сторінок за для подальшого нанесення на матеріал для друку, інакше кажучи «процес складання смуг». Для позначення даного процесу у професійній сфері застосовується термін – «верстання»;
3. Виготовлення друкарських форм, інакше кажучи проведення «формних процесів».

Сучасні етапи додрукарських процесів зосереджені на цифрових технологіях, які унеможливають ручні операції, скорочують час і матеріаловитрати, а також підвищують якість. Вони включають використання настільно-видавничих систем (НВС) і сучасного програмного забезпечення, що дозволяє фахівцям у галузі додрукарської підготовки виконувати операції на комп'ютеризованих робочих місцях [8, с. 27].

Цифрова додрукарська підготовка починається з отримання макету та необхідних даних від клієнта, включно текстом та зображеннями того чи іншого формату. Подібні дані можуть бути представлені різними носіями, зокрема паперовим або електронним форматом. У разі якщо клієнтом є видавництво,

вихідні дані, як правило, надходять у вигляді вже сформованих смуг у PDF-форматі на друкарський сервер.

Всі необхідні дані, включно з графічними та текстовими матеріалами, а також файли у PDF-форматі, мають бути перевірені на відповідність технічним умовам, стандартам, а також вимогам друкарського підприємства у рамках вхідного контролю.

Не варто забувати, що наскільки б хорошим не був комп'ютер, за для ефективної роботи необхідне професійне програмне забезпечення, що відповідає графічним вимогам. Додрукарська підготовка або «prepress» неможлива без професійного програмного забезпечення. Вірно підібрані програми дозволяють провести оптимізацію процесу підготовки макету, спрощуючи проектування, макетування та редагування, а також підбір кольору, шрифту, верстки тощо. Також дані програми дозволяють автоматизувати процес друку та підвищити якість друкарської продукції. Під час додрукарської підготовки або «prepress» зазвичай використовуються такі програми: «Illustrator (Ai)», «Adobe Photoshop (PS)», «QuarkXpress (Quark)», «InDesign (inD)», «CorelDraw (CDR)».

Сучасні комп'ютерні технології допомагають зробити продукт якісним та цікавим, при цьому значно полегшуючи процес роботи над проектом. При розмові про ілюстрації, варто пам'ятати, що для їх створення існує безліч програм. Варто детальніше розглянути найкращі з них.

Для графіки використовуються векторні – Adobe Illustrator, Coral Drow та растрові програмні засоби – Adobe Photoshop (рис. 3.1). Всі три програми де-факто входять у пакет стандартного професійного дизайнерського застосування, мають інтуїтивно зрозумій інтерфейс та широкий інструментарій для створення необмеженої кількості креативу.

Adobe Photoshop – найпопулярніший графічний редактор растрових зображень, насамперед фотографій. Даний редактор дозволяє створювати та

редагувати фотографії, графіку, ілюстрації, розробляти дизайн веб-сайтів та інтерфейсів, а також виконувати безліч інших творчих завдань за допомогою таких функцій, як робота з шарами, фільтрами та інструментами. Він є одним з головних та найпопулярніших інструментів графічних дизайнерів, зокрема, художників, фотографів та розробників web-сторінок та карт. Даний програмний продукт у зайнятій ним ринковій ніші конкурентоспроможних аналогів немає [57].



Рис. 3.1. Логотипи програм «Adobe Illustrator», «Adobe Photoshop» та «Adobe InDesign»

Adobe Illustrator – редактор векторної графіки [56], що призначений для створення і проектування ілюстрацій, що використовуються в поліграфії. Програма Adobe Illustrator може слугувати як джерело для створення ілюстрацій макета, так і програмою, що створює кінцевий продукт (оригінал-макет, кольороподільні смуги і т.д) [36].

Часто також використовуються також програми: SketchBook [63], Corel Painter [67], та безліч інших.

Усі вище перелічені програми допомагають створити малюнок в тій чи іншій техніці. Проте для створення, наприклад, анімації існують програми, що умовно можна поділити на дві групи: програми для новачків, або веб-платформи та професійні програми [21].

Для створення майбутньої обкладинки було обрано програму Adobe Photoshop яка дозволяє працювати з растровою графікою, та Adobe Illustrator який дозволяє працювати з векторною графікою, так як програми Adobe є

найзручнішими серед аналогів подібного спрямування та мають широкий спектр функцій.

Також не варто забувати про важливість верстання твору. Верстання тексту та графічних елементів – це процес під час якого їм надається вигляд повноцінного майбутнього видання.

Саме верстка є головним чинником який здатен сформувати позитивне перше враження про книгу від потенційного читача та послідовне бажання ознайомитися з інформацією, яку вона в свою чергу містить. Неякісно зверстаний поліграфічний виріб має важку для сприйняття структуру, яка може ускладнити засвоєння інформації, зробити книгу дискомфортною та непривабливою для потенційного читача.

Оскільки верстання є складним багатоетапним технологічним процесом, краще довірити його досвідченим фахівцям.

Основні етапами верстання книжкової сторінки є:

- Підготовка – вибір бажаних параметрів;
- Безпосередня реалізація завдання;
- Перевірка узгодженості всіх структурних елементів [41].

Для даного багатосторінкового видання у твердій обкладинці було виконано такі етапи додрукарської підготовки:

1. Вибір кольору в межах системи СМУК, з роздільною здатністю до 300 точок на дюйм при растровій графіці.
2. Налаштування оптимальних полів з перепустками під обріз.
3. Проектування твердої двосторонньої палітурки.
4. Верска зображення та тексту внутрішнього оформлення книги.
5. Назва електронного документа латинськими символами.

3.2. Розробка книжкової обкладинки до авторської книги

Існує велика кількість форматів для друкованих видань різного спрямування (рис. 3.2). В свою чергу авторська новела «EIR-4012. The man on

atop of the tower» буде представлена у м'якій обкладинці «стандартного формату A5 (148x210мм)».



Рис. 3.2. Види форматів книг [55]

В оформленні обкладинки до авторської книги було використано всього два кольори. Для фону доречно буде виглядати один з відтінків «зелено-синього», а саме - темно-бірюзовий. Це характерний колір мінералів бірюзи і хризокколи. Ім'я бірюзовий має пряме походження від мінералу з такою назвою.

Бірюзовий колір використовувався багатьма культурами Старого та Нового світу, і вважався благородним кольором, через повір'я у те, що мінерал бірюзи розглядався, як священний камінь. Найстарішими прикладами фарбування предметів бірюзовим кольором є поховання Давньоєгипетської цивілізації, датованих приблизно 3 000 до н. е., коли труни померлих зсередини прикрашалися у такий колір. Даний колір уособлює собою інтуїцію, досконалість та чистоту (рис. 3.3). Також цей відтінок був обраний з орієнтиром на кольорову гаму головного героя твору.

Для тексту було використано один з відтінків жовтого, а саме - золотисто-жовтий. Цей колір за назвою покликаний передати забарвлення дорогоцінного металу золота, однак по суті є жовто-помаранчевим, перехідним між цими кольорами умовного спектру. Хоча існуючі кольорові системи не мають можливості передачі притаманного металу блиску, вони здатні

визначити колір, чий відтінок є максимально наближеним до забарвлення золота. Формальною назвою цього кольору є – «золотий металік». Інші назви — золотавий, золотистий, золочений. Даний колір є кольором багатства, достатку та благородства (рис. 3.3).

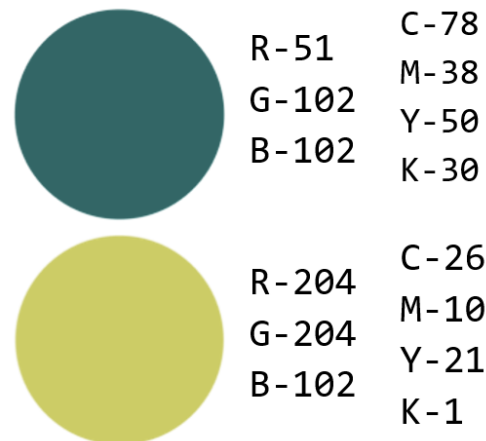


Рис. 3.3. Кольори використані при створенні обкладинки

Для написів на обкладинці книги був використаний шрифт – «Cambria Math» формату «Regular» (рис. 3.4). Даний шрифт є одним з різновидів зарубчатого, маюскульного «римського шрифту». Cambria — це перехідний шрифт із засічками, створений на замовлення Microsoft і розповсюджується разом із Windows і Office . Він був розроблений голландським дизайнером шрифтів Желле Босма в 2004 році за участі Стіва Маттесона та Робіна Ніколаса. Він призначений як шрифт із засічками, який підходить для основного тексту, який добре читається, надрукований маленьким розміром або відображається на екрані з низькою роздільною здатністю, і має рівні інтервали та пропорції [66].

Він є частиною ClearType Font Collection , набору шрифтів від різних дизайнерів, випущених у Windows Vista . Усі починаються з літери С, щоб показати, що вони були розроблені для роботи з системою відтворення тексту Microsoft ClearType , механізмом відтворення тексту, розробленим, щоб зробити текст чіткішим для читання на РК- моніторах. Інші шрифти в тій же групі Calibri, Candara, Consolas, Constantia і Corbel.

Через свою строгість, величність та формальність даний шрифт буде доречно виглядати в контексті подібного літературного твору та загального художнього оформлення.

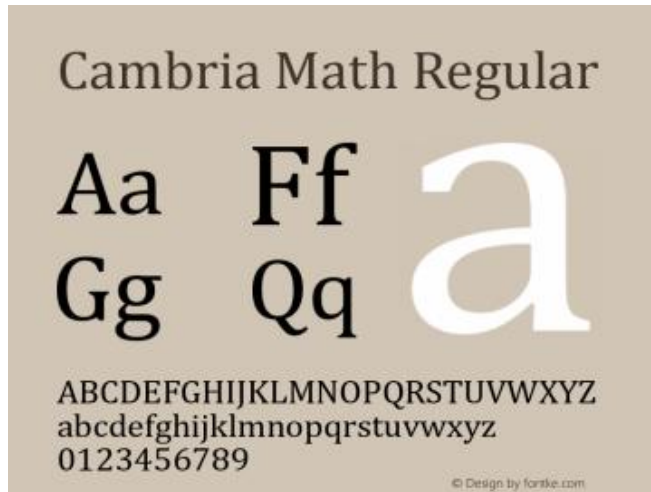


Рис. 3.4. Шрифт - «Cambria Math» формату «Regular», використаний при створенні обкладинки [59]

Центральний художній образ в свою чергу розроблений у векторі за допомогою Adobe Illustrator з урахуванням двобічної горизонтальної симетрії, після чого переведений у растр (рис. 3.5). Має символічне значення пов'язане з літературним наповненням твору.



Рис. 3.5. Центральний художній образ використаний в ході оформлення обкладинки до авторського літературного твору

Основні композиційні елементи розташовані по центральній вертикальній осі з урахуванням симетрії (рис. В.1). Усі написи на обкладинці та корінці зроблені головними літерами, або «капсом» без використання малих

літер. Центральний художній образ, завширшки 9 см та висотою 4 см, розташований рівно-віддалено між текстом з назвою книги та верхньою межею обкладинки на відстані по 3 см. Сама назва твору поділена на дві частини: основну «EIR-4012» та другорядну «THE MAN ON ATOP OF TOWER». Основна назва знаходиться по центру обкладинки відносно центральної та горизонтальної осі, а другорядна на 3 мм нижче. Обидва заголовки завширшки 9 см як і центральний художній образ. Псевдонім автора, а саме «LIRO INGVARSSON» в свою чергу також розташований по центру відносно вертикальної осі та має ширину 9 см, проте знаходиться в нижній частині обкладинки на відстані 15 мм або 1,5 см.

На корінці знаходяться рядок з продубльованими ініціалами автора, а також основною та другорядною назвою твору (рис. В.1). Ініціали та основну назву твору розділятимуть три вертикальні крапки висотою з літери, а її з другорядною назвою твору в свою чергу розділятиме одна крапка. Усі літери у рядку будуть однакової висоти на відміну від лицевої сторони обкладинки. Розмір рядку на корінці буде залежати від товщини видання, яка в свою чергу залежатиме від кількості сторінок, проте заочно можна припустити, що висота літер буде дорівнювати приблизно 0,5-1 см.

На зворотній частині обкладинки, або заднику, написана авторське гасло англійською мовою (рис. В.1), а саме – «BLOOD AND SOIL WILL AGAIN BECOME THE SOURCE OF ARTISTIC INTUITION». Дана цитата в свою чергу має розміри 6 см завширшки та 3 см у висоту, а також поділена на чотири рядки по три слова у перших двох та два в останньому.

3.3. Розробка ілюстрації-заставки та внутрішнього оформлення до авторської книги

Основною частиною кваліфікаційного проекту є створення безпосередньої книжкової ілюстрації, а саме так званої «заставки».

Одразу після завершення проектування зовнішнього оформлення книги, було розпочато розробку елементу внутрішнього оформлення, а саме ілюстрації на початку літературного твору, так званої «заставки». Для цього були розроблено ряд концепт-артів персонажа, за сумісництвом головного героя авторського твору, що стоятиме в основі композиції ілюстрації (рис. В.2; В.3). Кольорова гама була обрана з міркувань поєднання контрастних тонів а саме золотисто-жовтого, зеленого/блакитного та бордового. В якості референсів для концептуальних артів головного героя виступили переважно скульптури за авторством Арно Беккера, а також античної доби.

В контексті виконання практичної частини кваліфікаційної роботи, на основі попереднього дослідження, було прийнято рішення використати найоптимальніший підхід до створення книжкової заставки. Книжкова заставка авторського твору буде кольоровою та виконаною у відносно мінімалістичному стилі без поглиблення у гіперреалізм. Основний акцент під час створення ілюстрації буде спрямований безпосередньо на образ головного героя твору. На майбутній ілюстрації безпосередній головний герой оповідання стоятиме у стійкій статичній позі, з спокійним виразом обличчя, піднявши перед собою лівою рукою, що в свою чергу додаватиме до статичного портрету порцію певної динамічності. Кольорова гама буде переважно зеленого відтінку, та гратиме на контрасті яскравих кольорів на чорному фоні.

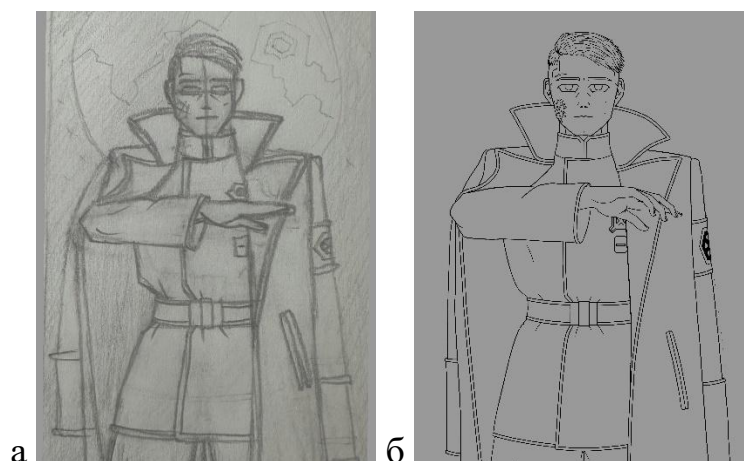


Рис. 3.9. Етапи створення ілюстрації-заставки: а - скетч; б - лайн-арт

Базуючись на основі концептуальних артів персонажа та на попередньо сформульованій ідеї для ілюстрації-заставки, визначаючи основні елементи та композицію в цілому, було створено грубий скетч на папері за допомогою олівця. Сам скетч є основою для подальшого створення зображення, що буде грати роль заставки літературного твору.

Наступним кроком було перенесення скетчу до програми Adobe Photoshop, на основі якого в свою чергу було розроблено лайн-арт. При створенні було використано звичайну округлу кисть товщиною 10 пікселів.

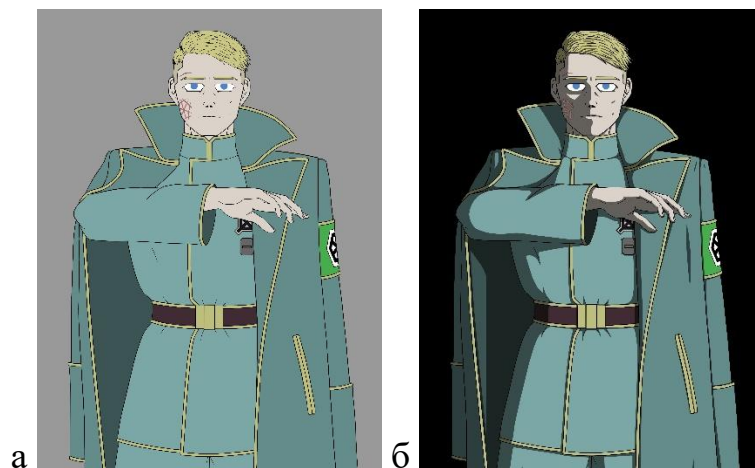


Рис. 3.10. Етапи створення ілюстрації-заставки: а - колір; б - тіні

Після створення лайн-арту персонажа було пофарбовано у ключові кольори, з перевагою блакитно-зелених відтінків.

Ключовим етапом розробки ілюстрації-заставки стала робота з однотонним тінювим затемненням за для підкреслення серйозності та характеру портрету.

Під час завершального етапу роботи на фон було додане оброблене стокове зображення космосу, який в свою чергу є ключовим елементом оповідання, а також у лівий верхній кут була додана одна яскрава зірка за допомогою тематичної кисті із набору «Stars and Flares». Тіні на персонажі було вирішено трохи пом'якшити за допомогою параметру Adobe Photoshop «гаусове розмиття». У самому кінці було додано м'яку зовнішню тінь на шар з персонажем на віньєтку по внутрішньому контуру зображення (рис. В.5).

Висота ілюстрації-заставки, з урахуванням відступу по 20 мм зверху та знизу та 15 мм по боках сторінки формату А5 буде дорівнювати – 120х170 мм (рис. В.4).

Верстка та внутрішнє оформлення друкованого видання було зроблене у такому ж мінімалістичному стилі як і обкладинка (рис. В.4). Поля мають відступ по 20 мм або 2 см, як зверху та знизу так і по боках. Шрифт заголовку Times New Roman розміром 36 кегель з міжрядковим інтервалом 35 пунктів. Шрифт основного тексту також Times New Roman проте типового для літературних видань та документів розміру відповідно 14 кегель з міжрядковим інтервалом 15 пунктів, відступ блоку з текстом від заголовку 8 мм, а від рядку з номером 6 мм. Рядок з номером собою являє проміжок по центру, з обох боків від якого знаходиться по стовбцю з чотирма горизонтальними смугами однієї товщини, а саме 1 мм. Проміжок між кожною смугою рівний її товщині, тобто також 1 мм. Висота рядку з номером 7 мм, а шириною рядок з номером рівний блоку з текстом. Дві центральні смуги в стовбцях з кожного боку виступають на 1 см далі за верхню та нижню. Шрифт номеру сторінки також Times New Roman розміром 14 кегель, а сам центральний проміжок між лініями в якому розташований номер шириною в 14 мм, так як це оптимальний розмір проміжку в який зможе поміститися три цифри при нумерації сторінок.

Шрифт Times New Roman для внутрішнього наповнення літературного видання був обраний через свою добру читабельність, особливо в щільному тексті, пізнаваність, строгість та офіційність.

Висновки розділу 3

Було перелічено необхідне програмне та технічне забезпечення для розробки книжкової обкладинки. Наведено список та опис графічних редакторів та медіа-застосунки, для векторної та растрової графіки, які в свою

чергу дозволяють створити усі візуальні складові художнього оформлення твору, зокрема книжкової обкладинки, ілюстрації-заставки та верстання сторінок книги.

Детально описано усі етапи комплексної розробки книжкового оформлення для авторського твору художньої літератури у жанрі антиутопія – «EIR-4012. The man on atop of the tower». Зокрема розроблено обидві сторони книжкової обкладинки та корінець з урахуванням вертикальної симетрії, а також внутрішнє оформлення видання у вигляді ілюстрації-заставки твору та верстки сторінки з урахуванням заголовків та нумерації сторінок.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. В результаті написання кваліфікаційної роботи для здобуття ступеню магістр, на тему «Розробка дизайну книги в жанрі антиутопії» було визначено поняття книжкової ілюстрації та книжкової обкладинки, а також детально розглянуто їх різновиди та класифікацію. Комплексно розглянуто історію розвитку художнього оформлення книжкових обкладинок для літературних видань. Детально на наочних прикладах описано поняття «екслібрис», та його значення в контексті оформлення літературних творів.

2. Досліджуючи обкладинки художніх книг від різних українських видавництв, було виявлено, що в наш час дизайнери здебільшого у подібних проектах не використовують складних композицій, віддаючи перевагу мінімалізму. Також досліджено вплив кольорової гами та різних видів шрифтів на оформлення літератури в залежності від їх жанру та цільової аудиторії. Проаналізовано становлення наукової думки, що до візуальної комунікації, її основні компоненти та правила.

Встановлено, що сучасні тенденції у дизайні друкованих видань відображають поєднання технологічного прогресу, естетичних прагнень та соціально-культурних цінностей. Видавництва активно адаптуються до змін у уподобаннях та смаках читачів, пропонуючи більш якісні, інноваційні та соціально-відповідальні книжкові видання. Однак, не варто забувати, що збереження унікальності та якості контенту залишається ключовим завданням для досягнення успіху в даній галузі мистецтва.

Визначено основні тенденції у проектно-графічному моделюванні в контексті композиції мультимедійних та цифрових об'єктів, зокрема розкрито функціональні та структурні сторони методів для створення моделей в сфері мультимедіа, що існують на сьогоднішній день, а також проаналізовано їхню роль у формуванні естетичних, інтерактивних та ефективних композиційних рішень.

Проведено комплексний аналіз тенденцій в розробці оформлення до літературних видань на основі наочних прикладів мінімалістичних обкладинок до художніх творів від різних українських видавництв. Визначено загальні тенденції в розробці дизайну мінімалістичних книжкових обкладинок до різних друкованих видань, в залежності від їх жанру та цільової аудиторії. Визначено, що книжкова обкладинка, є найважливішим елементом книги, так як має функцію формування першого враження про книгу і завдяки ній потенційний читач може звернути увагу на той чи інший літературний твір, відповідно авторам варто приділяти більше уваги художньому оформленню своїх творів так як правильно та гармонійно розроблена палітурка до літературного видання сприяє більшому охопленню цільової аудиторії книги серед читацької верстви суспільства.

Детально проаналізовано ряд паперових видань художньої літератури, що містять ілюстрації у тому чи іншому вигляді. На їх прикладах наочно визначено ряд тенденцій у оформленні та розташуванні книжкових ілюстрацій у сучасних творах художньої літератури. Засновуючись на аналізі семи видань художньої літератури, що були обрані в книжковому магазині «ЄКнигарня» – можна дійти до висновків, що сучасні книжкові ілюстрації можуть бути як мінімалістичними так і деталізованими, мати різні розміри як не значні так і займати собою цілу сторінку, або навіть дві, а також переважно розташовуються на початку розділів, хоча і можуть зустрічатися протягом усього твору,

3. На заключному етапі роботи було детально описано основні етапи у створенні художнього оформлення до друкованих видань, в залежності від їх жанру та цільової аудиторії, а також різні підходи з необхідними для цього засобами у вигляді графічних редакторів та веб-застосунків, таких як «Adobe Photoshop», «Adobe Illustrator» та «Adobe InDesign».

У результаті детально описано усі етапи комплексної розробки книжкового дизайнерського оформлення для майбутнього авторського видання

художньої літератури «EIR-4012. The man on atop of the tower», у жанрі – «антиутопія». Зокрема розроблено обидві сторони книжкової обкладинки та корінець з урахуванням вертикальної симетрії, а також внутрішнє оформлення видання у вигляді ілюстрації-заставки твору та верстки сторінки з урахуванням заголовків та нумерації сторінок. Під час створення книжкового оформлення до авторського твору було враховано тенденцій у проектуванні аналогів від інших авторів, композиційна врівноваженість та символізм.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анатомія книжкової обкладинки. URL: <https://www.vydra.net.ua/anatomiiia-knyzhkovoï-obkladynky/> (дата звернення: 02.12.2024).
2. Бойко О. Найбільший челендж – малюнки на зрізах: як змінилися друкарські тенденції видавництва. URL: <https://chytomo.com/najbilshyj-chelendzh-maliunky-nazrizakh-iak-zminylysia-drukarski-tendentsii-vydavnytstv/>
3. Брусило Д. О., Гладких І. В. Фірмовий стиль як засіб ідентифікації підприємства та його формування з точки зору видавничої діяльності. *Збірник наукових праць «Рейковий рухомий склад»*, 2018. URL: <https://ukrndiv.com.ua/wp-content/uploads/2020/02/6-4.pdf>
4. Вайшенберг З. Журналістика та медіа: довідник Зігфрід Вайшенберг, Ганс Й. Кляйнштойбер, Бернгард Пьорксен. Київ: Академія української преси, 2011. 529 с.
5. Видання для дітей. Поліграфічне видання. ДСТУ ISO : 29-62002. URL: <https://archive.chytomo.com/standards/vydannya-dlya-ditey-polihrafichne-vykonannya-hstu29-62002>
6. Види ілюстрацій. URL: <https://yak.koshachek.com/articles/klasifikacija-iljustracij.html> (дата звернення: 09.11.2024).
7. Гладун О. Глобалізаційний і національний вектори розвитку графічного дизайну України. Українське мистецтвознавство: матеріали, дослідження, рецензії: Зб. наук. пр. *ІМФЕ ім. М. Т. Рильського НАН України*, Київ. 2007. Вип. 7. С. 45-49.
8. Гунько С. М. Основи поліграфії (додрукарські процеси) : навч. посіб. рек. МОНУ. Львів : Українська академія друкарства, 2010. 160 с.
9. Димова А., Потапенко М. Книжкова ілюстрація, як вид графічного мистецтва. *Молода наука -2021 : зб. наук. пр. студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених : у 5 томах.* (м. Запоріжжя, 01.2021): ЗНУ, 2021. Т.2. С. 255-257.

10. Дитячі книги у форматі Pop-Up: особливості та секрети створення.
URL: <https://learning.ua/blog/201908/dytiachi-knyhy-u-formati-pop-ap-osoblyvosti-ta-sekrety-stvorennia/>
11. Довгун О. В. Творчі досягнення української книжкової ілюстрації.
Теорія і практика сучасної науки. Чернівці: 2017. 38–40 с.
12. Орвел Дж. 1984. Видавництво «Editorial Alma». URL:
<https://www.editorialalma.com/libros/1984>
13. Екслібрис. Національна бібліотека України імені Ярослава Мудрого.
Українська Бібліотична Енциклопедія. URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/Екслібрис>
14. Елементи конструкції книги : довідник. URL: <https://publisher.tsybulska.com/elementy-konstruktsii-knyhy/>
15. Юнер Е. Скляні бджоли. Видавництво «Жупанського». URL:
<https://publisher.in.ua/product/sklyani-bdzholy/>
16. Запаско Я.П. Пам'ятки книжкового мистецтва: українська рукописна книга, 1995. С. 16-38.
17. Земляков І. Основи маркетингу: навчальний посібник. Земляків І., Рудий І., Савич В. МОН України, *Ин-т менеджменту та економіки "Галицька академія"*. Київ: Центр навчальної літератури. 2004. 352 с.
18. Історія української ілюстрації. Вільна енциклопедія. URL:
<https://www.wiki-data.uk-ua.nina.az/>
19. Кадоркіна Ю. О. Сучасна українська книжкова ілюстрація. Оформлення прози та віршованих збірок. *Молодий вчений*. Київ : Національна академія керівних кадрів культури та мистецтв, 2018. № 12(64). С. 19-22.
<https://doi.org/10.32839/2304-5809/2018-12-64-5>
20. Кадоркіна Ю. О. Сучасна українська книжкова ілюстрація. Оформлення прози та віршованих збірок. *Молодий вчений*. Київ : Національна академія керівних кадрів культури та мистецтв, 2018. № 12(64). С. 19-22.

21. Кальяна-Дубінюк Т.П. Паблік рілейшнз: навчальний посібник / Т.П. Кальяна-Добінюк, Р.І. Буряк. Київ, 2010. 204 с.
22. Камю має померти. Видавництво Старого Лева. URL: https://starylev.com.ua/elektronna-knyga-kamyu-maye-pomerty?srsId=AfmBOoqssIWOvVPEXfdJY_uFRhD-q2Ykh5eOl30aGY4wbywP0Tkput8p
23. Кіндріцька Л. В., Комплекс програмних засобів для створення динамічного фірмового стилю. Diss. Національний авіаційний університет, 2022.
24. Ковалів Ю. І. Заставка. Літературознавча енциклопедія. Київ: ВЦ Академія, 2007. Т. 1. 385 с.
25. Ковалів Ю. І. Обрамуння. Літературознавча енциклопедія. Київ. ВЦ Академія, 2007. Т. 2. С. 141-142.
26. Куратова, М., Хромченко К. Сучасні тенденції розвитку книжкової ілюстрації. 7-ма Міжнародна науково-практична конференція «Глобальні проблеми вдосконалення наукових винаходів» (31 жовтня – 3 листопада 2023 р.). Копенгаген, Данія. Міжнародна наукова група, 2023. 316 с.
27. Мельник О. Комп'ютерна графіка в сучасній книжковій ілюстрації: проблеми техніки та стилю. *Молодий вчений. Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка*, 2015. № 1. Вип. 33. С. 159-160.
28. Михайличенко Л. А. Обкладинка як основний елемент при створенні книги. *Теоретико-методологічні аспекти мистецької освіти: здобутки, проблеми та перспективи: матеріали IX Міжнар. наук.-практ. конф.*, м. Умань, 21-22 жовт. 2021 р. МОН України, Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини, Ф-т мистецтв та ін.; голов. ред. Терешко І. Г.; відпов. ред. Калабська В. С.; редкол.: Бикова О. В., Музика О. Я., Радзівіл Т. А., Семенчук В. В. – Умань: Візаві, 2022. 61-63 с.

29. Навіщо ілюстратору придумувати історії. URL: <https://skvot.io/uk/blog/zachem-illyustratoru-pridumyvati-istorii> (дата звернення: 20.07.2025).

30. Нестеренко П. Художні особливості книжкових обкладинок 1950-1960-х років (на прикладі колекції В. Перевальського). *Слово і час*, 2016. № 5. С. 57-60. Бібліогр.: 7 назв. укр.

31. Новік Г., Зємцова П. Сучасна ілюстрація. Видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га». *Теорія та практика дизайну*, 2021. 95–103 с.

32. Огієнко І. Історія українського друкарства. Київ : Либідь, 1994.

33. Оленіна О. Ю., Чирва О. Ч. Історія та теорія графічного мистецтва. Конспект лекцій. Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. 128 с.

34. Олійник В. А. Етапи трансформацій українського книжкового дизайну «перехідної доби» (1980–1990 років). *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2018. № 2. 51–68 с. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/ditpd_2018_2_6

35. Паперові книжки та сучасні технології: поєднувати, не можна конкурувати. URL: <https://vivat-book.com.ua/blog/paperovi-knyzhky-ta-suchasni-tekhnologiyi-poyednuvatyne-mozhna-konkuruvaty.html>

36. Посібник користувача Illustrator. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html> (дата звернення: 20.11.2025)

37. Сабадаш Ю. С. Феномен культури постглобалізму. Збірник матеріалів II Міжнародної науково-практичної конференції. Маріуполь: Маріупольський державний університет, 2021. 67 с.

38. Савчук М. В. Комікс. Енциклопедія Сучасної України. Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2014. Т. 14. 32 с.

39. Слітюк О. О., Дреза О. О. Особливості ілюстративного оформлення книги. *Тенденції розвитку дизайну, дизайн-освіти та мистецтвознавства*. Київ: Арт академія сучасного мистецтва імені Сальвадора Далі, 2023.

40. Словник журналіста: терміни, мас-медіа, постаті / Ужгород. нац. ун-т. - Ужгород: Закарпаття, 2007. С. 224
41. ТАКИБУК Книжкова Друкарня. Верстка як перехід від рукопису до книги. URL: <https://takibook.od.ua/services/verstka>
42. Творча студія «Аграфка». Про сайлентбук О. Шатохіна. «Жовтий метелик» Львів : Видавництво Старого Лева, 2022. 32 с. URL: <https://starylev.com.ua/blogs/tvorca-studiya-agrafka-pro-saylentbuk-oleksandra-satoxina-zovtyy-metelyk>
43. Технологічні процеси виготовлення книг. Режим доступу: https://elib.lntu.edu.ua/sites/default/files/elib_upload/%D0%B3%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B9/page8.html
44. Токар М. Художньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2018. Випуск 35. 220-233 с.
45. Фотоформи та їх класифікація. URL: <https://studfile.net/preview/9146286/page:8/>
46. Хиневич Р. В., Шаура А. Ю., Романчук В. І., Лаврусенко С. П., Шинкарьов В. Г. Особливості проєктно-графічного моделювання в композиції мультимедійних об'єктів. *Теорія та практика дизайну. Культура і мистецтво*. К.: КАІ, 2025. Вип. 3(37). С. 451–458. URL: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.37.46>
47. Хмельовська О. Від потворного до злого: Як змінився книжковий дизайн України за 30 років. URL: <https://chytomo.com/vid-potvornoho-do-zloho-iakzminyvsia-knyzhkovyj-dyzajn-ukrainy-za-30-rokiv/>
48. Цинковська І. І. Ілюстративна заставка в українських стародруках XVII ст. Рукописна та книжкова спадщина України 16, 2012. 9-42 с.

49. Черняков Б. І. Зображальна журналістика як предмет і як об'єкт журналістичнознавчого дослідження: монографія / Б.І. Черняків. Київ: Центр вільної преси, 1998. 79 с.

50. Черняков Б. Феноменологічні властивості зображення як категорії культури та журналістичнознавства. *Наукові записки Інституту журналістики*. 2005. Т. 20. С. 132-139.

51. Шаповал Ю. Образотворча журналістика / Ю. Шаповал. Львів: Вища школа, 1988. 174 с.

52. Шевченко В. Становлення наукової думки щодо мови візуальної комунікації. *Вісник книжкової палати* 9. 2014. С. 6-9

53. Шульська Н., Манюхіна А. Ілюстративна культура сучасної дитячої книги. *Scripta manent : Молодіжний науковий вісник Інституту філології та журналістики: зб. наук. пр. Луцьк : Вежа-Друк, 2016. Вип. 3. С. 152-154.*

54. Евола Ю. Повстання проти сучасного світу. Видавництво «Пломінь». URL: <https://plomin.club/>

55. Як правильно вибрати формат книги для вашої аудиторії. URL: <https://huss.com.ua/yak-pravilno-vibrati-format-knigi-dlya-vashoyi-auditoriyi/>

56. Adobe Illustrator. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html>

57. Adobe Photoshop. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html>

58. Beautiful visualisation: looking at data through the eyes of experts / ed. by J. Steele, N. Iliinsky. - Beijing [etc.]: O'Reilly Media, 2010. 378 p.

59. Cambria Math Regular Version 6.80. URL: <https://eng.fontke.com/font/10437812/>

60. How Important is a Great Book Cover Design? URL: <https://www.becomeshakespeare.com/learning-space/how-important-is-a-great-book-cover-design>

61. How to Design a Book Cover: The 5 Elements of Best-Seller Cover Design. URL: <https://www.shutterstock.com/blog/how-to-design-a-book-cover>

62. How to Design a Book Cover: 5 Essential Elements. URL: <https://www.48hrbooks.com/publishing-resources/blog/268/how-to-design-a-book-cover-5-essential-elements>.

63. InDesign. Layout design for print and digital media. URL: <https://www.adobe.com/ru/products/indesign.html>

64. Johnson A., Lee M. Innovative Design Strategies in Children's 3D Pop-Up Books. *Journal of Children's Literature and Education*. 2022, 45(3), 234-250 p.

65. Labuz R. Contemporary graphic designe/R. Labuz. New York: Van Nostrand Reinhold, 1991. 156 p.

66. Profile of Jelle Bosma. Cambria, one of Jelle's recent typeface designs. URL: <https://web.archive.org/web/20141031023315/http://www.monotype.com/studio/jelle-bosma>

67. Sketchbook. URL: <https://www.sketchbook.com>

68. There is a Major Problem With Modern Book Cover Design. URL: <https://baos.pub/there-is-a-major-problem-with-modern-book-coverdesign-b3c4c45d5bf5> (дата звернення: 27.11.2021).

69. Tufte E. Visual Display of quantitative information / E. Tufte. New York: Graphics press USA, 2001. 197 p.

ДОДАТКИ

Додаток А

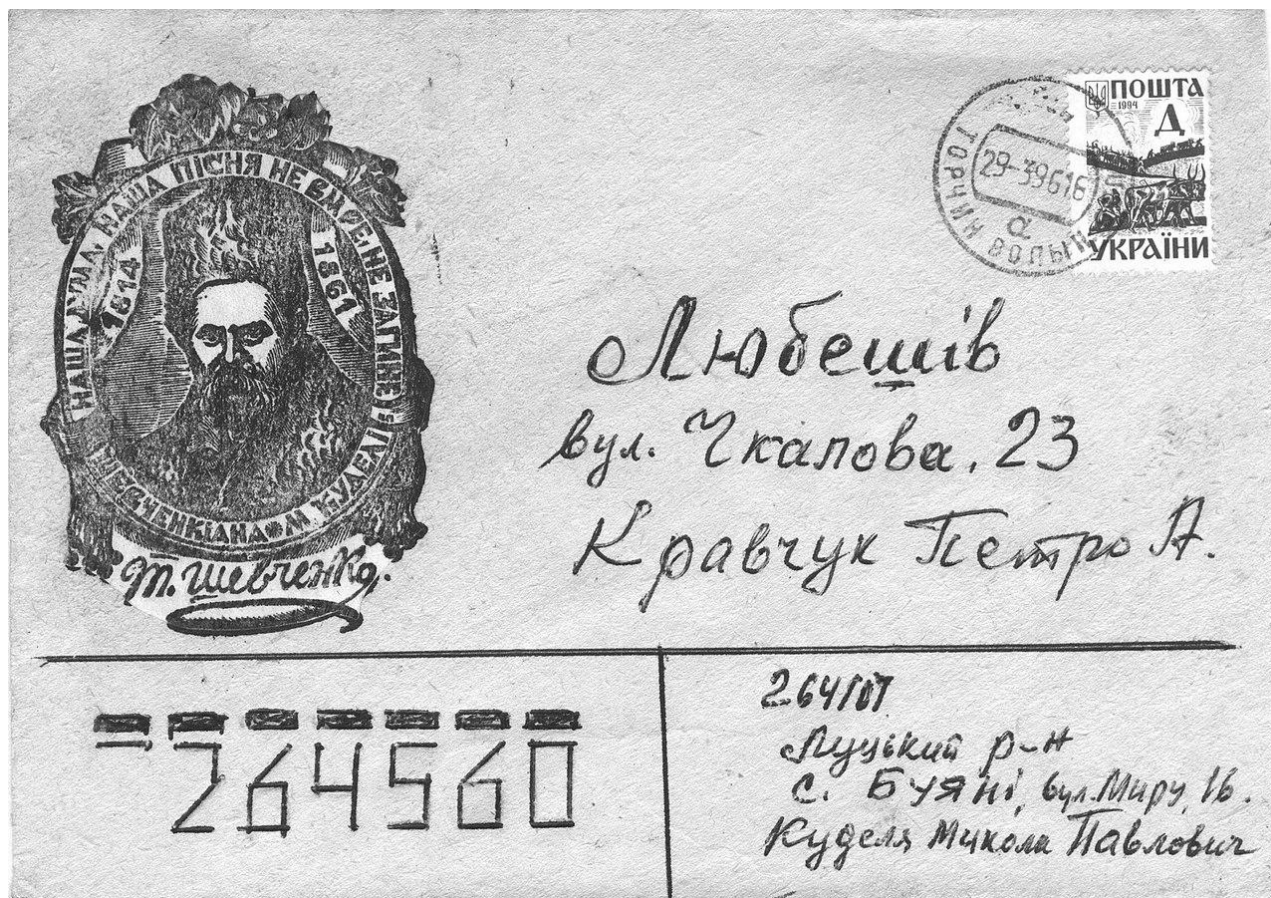


Рис. А.1. Екслібрис Миколи Куделі — українського шевченкознавця, політв'язня.



Рис. А.2. Світальський В. О. Екслібрис лікаря і мецената М. М. Мелентьєва, початок XX ст



Рис. А.3. Екслібрис сера Джона Форреста (John Forrest) (1847–1918),
дослідника Австралії



Рис. А.4. Світальський В. О. Екслібрис лікаря і мецената М. М. Мелентьєва, початок XX ст.



Рис. А.5. Комікс про Вікіпедію

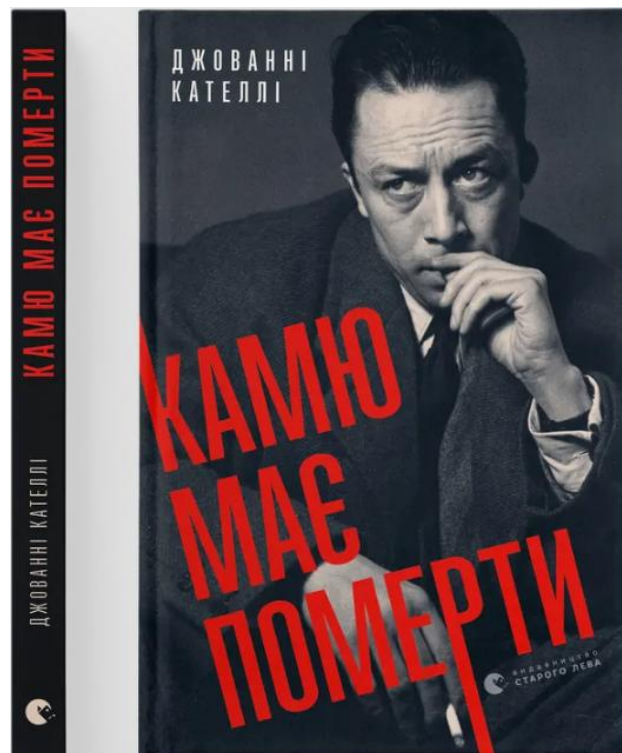


Рис. Б.1. Оформлення книги «Камю має померти», Видавництво Старого Лева [22].



а



б



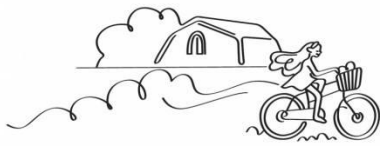
Рис. Б.2. Оформлення перекладених видань: а - оригінал видання; б - перекладене видання



Рис. Б.3. Зразки оформлення книжкових видань: а - «І будуть люди»,
Анатолій Дімаров; б - «Троща», Василь Шкляр



Рис. Б.4. Оформлення книги «Кирил Проценко. Палкий»



РОЗДІЛ 1

МРІЙЛИВІСТЬ

Бувають такі дні, у які все починає ділитися на «до» та «після». Ти ніколи не знаєш достеменно, що може трапитися з тобою за годину, хоч яким типовим мав би бути цей день... Ось тут, як мені здається, і живуть дива — у цій довірі до життя, простору, Бога, зірок, планет, знаків, Всесвіту. Довіряти життю, а також своєму внутрішньому голосу, таємному відчуттю — це мій вибір та моя природа.

Багатьом людям я здаюся дивачкою. Але як бути вільною та натхненною, сповненою творчих ідей, якщо не віриш самій собі та світу навколо? Щодня я прокидаюся з відчуттям того, що сьогодні обов'язково станеться щось особливе! Навіть якщо я одразу не розумію, наскільки важливою для мене є ця мить, знаю, що це одна з краплинок мого рецепту життя,



РОЗДІЛ 2

РІШУЧИСТЬ

Обіднє сонце заливало теплим світлом їдальню в нашому з мамою будинку. Я дуже любила цю нашу хатинку, як ніжно її називала. Мамі вона залишилася від батьків, які збудували її власноруч. Їхня любов досі наповнювала ці стіни, і ми з мамою любили жартувати, що вони й тепер тут за нами приглядають, бо знають, які ми обидві непутящі. Щасливим особистим життям мама похвалитися не могла, батька я не бачила з моїх років шести. Після його раптової загибелі за кермом вона так і не змогла обрати себе й наважитися на нову історію. Проте в цьому ми з нею завжди й відрізнялися: власні історії мені навіть не треба було шукати, бо складалося враження, що хтось згори мені постійно їх підкидає.

Після сварки з пані Любою я зібрала усі свої небагаті пожитки на тій жахливій кухні та повернулася

Рис. Б.5. Ілюстрації з книги «Смак Свободи» Олена Моренцова-Шулик. Харків.

Видавництво Vivat



Рис. Б.6. Ілюстрації з книги «Жінці можна довіряти» Марія Матіос.

Видавництво А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА

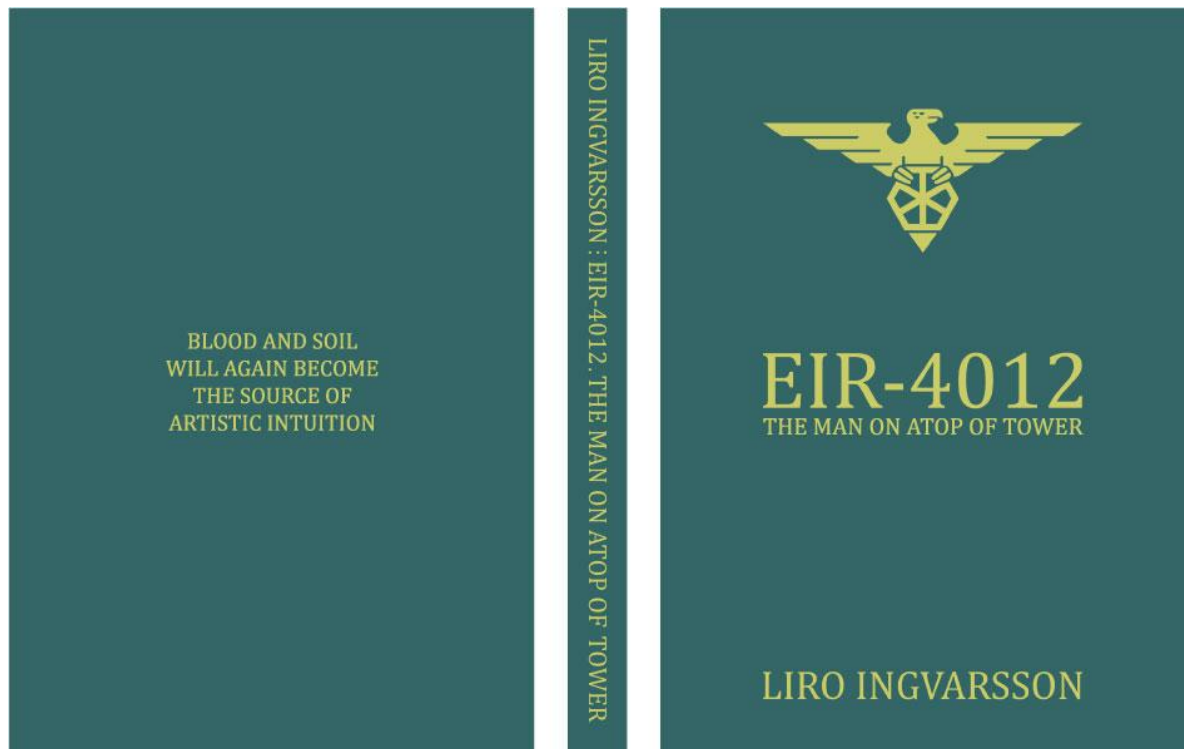


Рис. В.1. Обкладинка до авторського художнього твору у жанрі антиутопія – «EIR-4012. The man on atop of the tower»



Рис. В.2. Верстка 3 та 4 сторінки авторського художнього твору у жанрі антиутопія – «EIR-4012. The man on atop of tower»

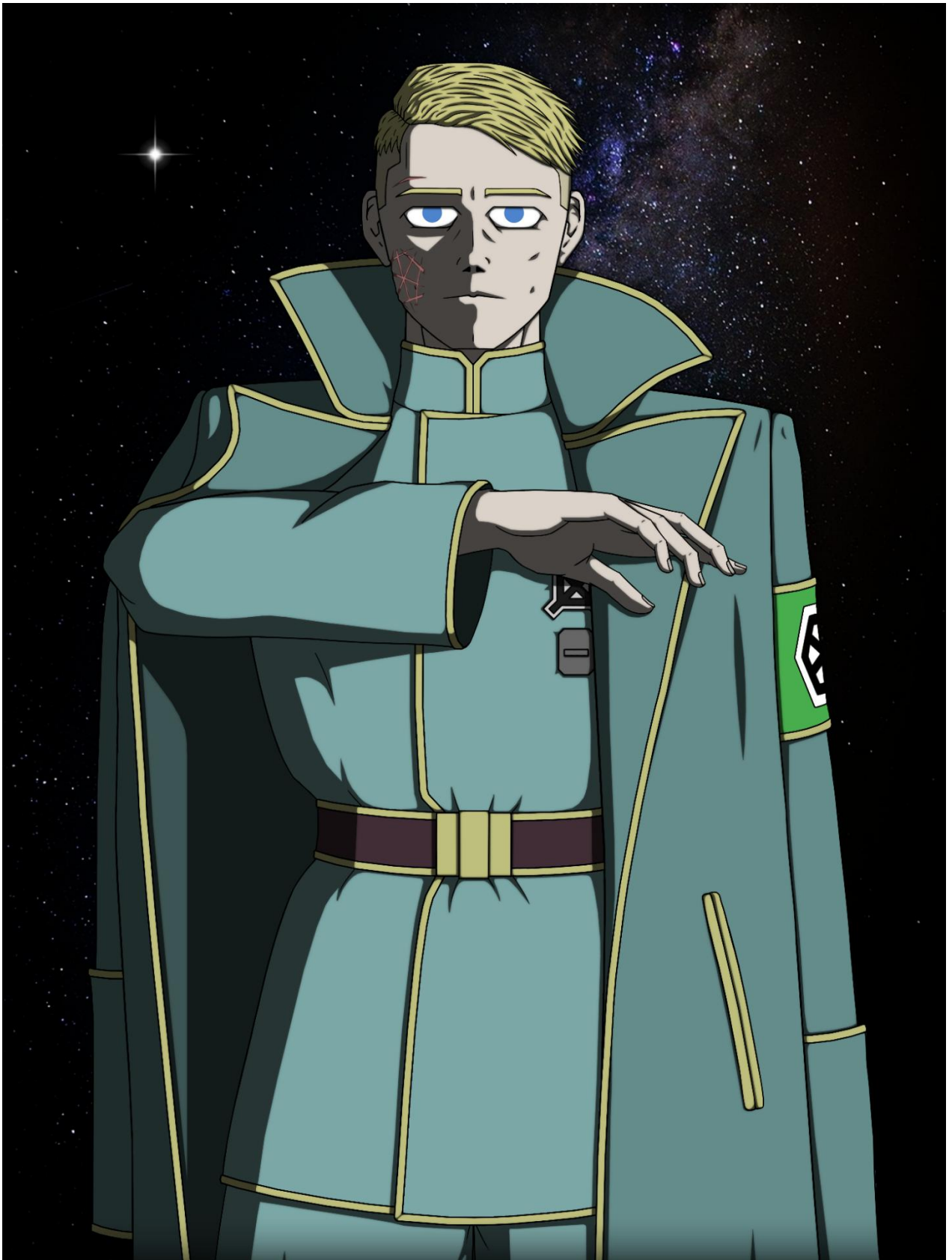


Рис. В.3. Ілюстрація-заставка до авторського художнього твору у жанрі антиутопія – «EIR-4012. The man on atop of tower»

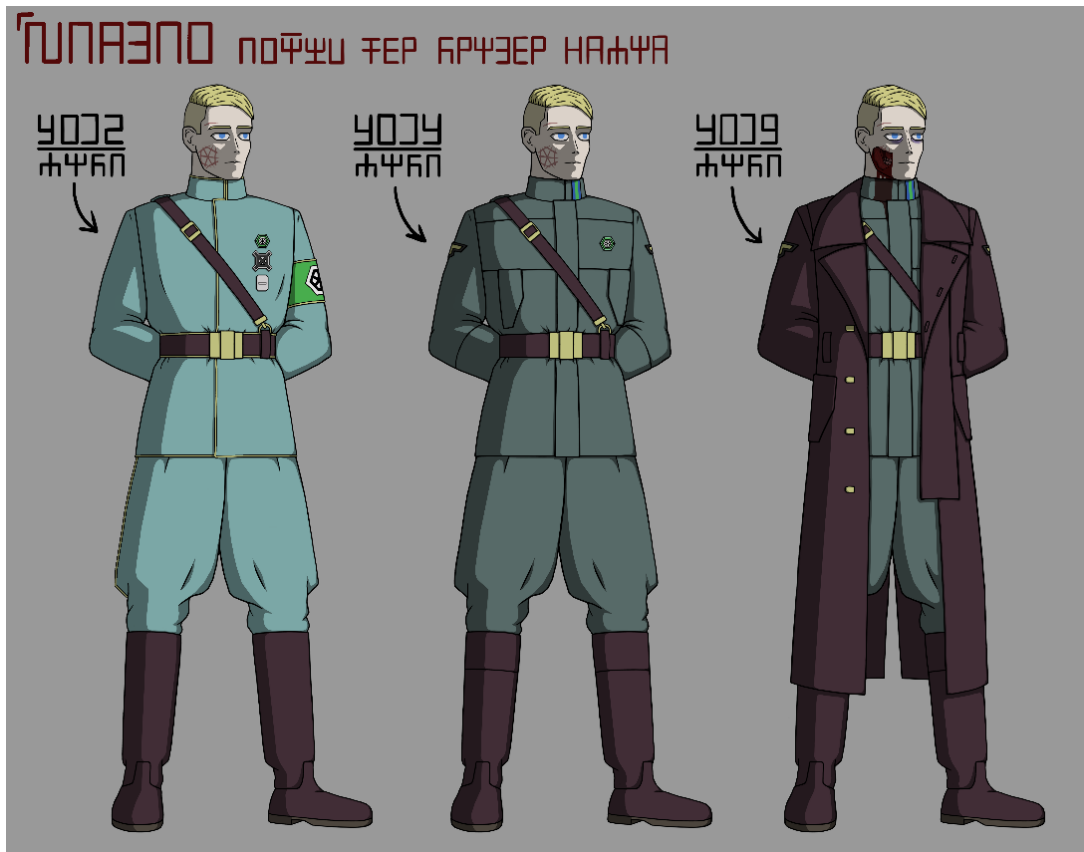


Рис. В.4. Концептуальный арт персона

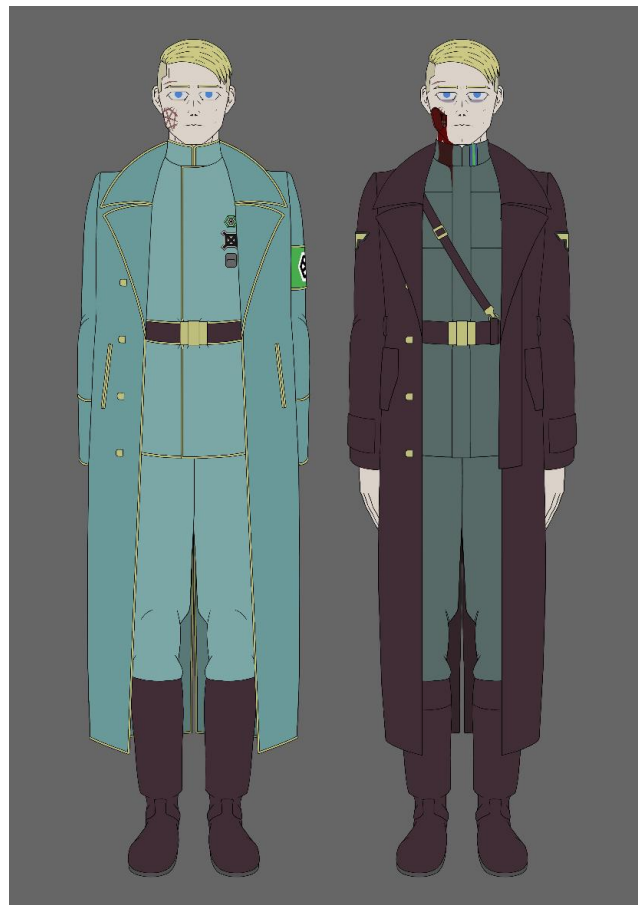


Рис. В.5. Концептуальный арт персонажа



СЕРТИФІКАТ

учасника конференції



IN 108133
від 31.10.2025

РОМАНЧУК ВАДИМ ІГОРОВИЧ

ВЗЯВ(-ЛА) УЧАСТЬ У ІХ МІЖНАРОДНІЙ СТУДЕНТСЬКІЙ НАУКОВІЙ КОНФЕРЕНЦІЇ

РОЗВИТОК СУСПІЛЬСТВА ТА НАУКИ В УМОВАХ ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ

31 ЖОВТНЯ 2025 РІК • М. ТЕРНОПІЛЬ, УКРАЇНА

В рамках участі було опубліковано тези доповіді учасника на тему:

СИНТЕЗ ПРОЄКТНО-ГРАФІЧНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ТА ІЛЮСТРАЦІЇ У КНИЖКОВОМУ ДИЗАЙНІ

ДИРЕКТОР МОЛОДІЖНОЇ НАУКОВОЇ ЛІГИ
ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ КОНФЕРЕНЦІЇ
ІГОР КОРЕНЮК





МІНЕКОНОМІКИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ОРГАН ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ
ДЕРЖАВНА ОРГАНІЗАЦІЯ
«УКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ОФІС
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ТА ІННОВАЦІЙ»
(УКРНОІВІ)

вул. Дмитра Годзенка, 1, м. Київ, 01601, тел.: +380 44 209-27-06, +380 67 501-05-95
e-mail: office@nipo.gov.ua, http://www.nipo.gov.ua, код згідно з ЄДРПОУ 44673629

Розписка про одержання заявки на авторське право на твір
Дата одержання **24.10.2025 13:38:21**

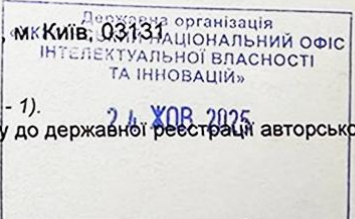
Номер заявки	с202509169 (в подальшому обов'язково посилатись на цей номер)
Заявник	Романчук Вадим Ігорович
Назва авторського права на твір	Графічний твір логотип "Аквіла"
Адреса для листування	Романчук Вадим Ігорович, вул. Конча-Заспинська, 2, кв. 4, м. Київ, 03131

Подані матеріали

Вх-АПС/19033-25 Заява про реєстрацію авторського права на твір (арк. - 1, прим. - 1).

Вх-АПС/19035-25 Платіжний документ, що підтверджує сплату збору за підготовку до державної реєстрації авторського права на твір (арк. - 1, прим. - 1).

Вх-АПС/19034-25 Примірник твору (в електронній формі) (арк. - 1, прим. - 1).



Прийняв(ла) _____ Єрмоленко Н.І.

ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТНО-ГРАФІЧНОГО
МОДЕЛЮВАННЯ В КОМПОЗИЦІЇ
МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ОБ'ЄКТІВХиневич Руслана Вікторівна¹, Шаура Аліна Юріївна², Романчук Вадим Ігорович³,
Лаврушенко Сергій Петрович⁴, Шинкаров Вадим Геннадійович⁵¹ кандидат технічних наук, доцент кафедри мультимедійного дизайну,
Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна,
e-mail: h.ruslana.v@gmail.com, orcid: 0000-0003-3165-5598² кандидат педагогічних наук, доцент кафедри мультимедійного дизайну,
Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна,
e-mail: shaura.a.yu@kntu.edu.ua, orcid: 0000-0003-3165-5598³ магістр кафедри мультимедійного дизайну,
Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна,
e-mail: vadimus03@ukr.net, orcid: 0009-0006-1434-2564⁴ асистент кафедри мультимедійного дизайну,
Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна,
e-mail: lavrik_creative@icloud.com, orcid: 0009-0003-8064-7567⁵ старший викладач кафедри мультимедійного дизайну,
Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна,
e-mail: shyinkarov.vh@kntu.edu.ua, orcid: 0009-0001-8395-7873

Висновок. Мета дослідження полягає у вивченні особливостей проектно-графічного моделювання в композиції мультимедійних об'єктів з метою підвищення ефективності й естетичної привабливості сучасних цифрових продуктів. У рамках роботи поставлено завдання визначити основні принципи та методи створення мультимедійних моделей, які забезпечують світоглядну цілісність та функціональну ефективність композицій.

Методологія базується на зізнанні підході, що поєднує теоретичний аналіз існуючих наукових джерел, дослідження процесів проектування, моделювання та практичне експериментальне застосування сучасних цифрових інструментів і програмних засобів. Особлива увага приділяється аналізу проектно-графічних методів і підходів, що використовуються у створенні мультимедійних об'єктів, а також їх упровадженню в композиційні рішення.

Результати. Результатом дослідження стали визначення ключових особливостей сучасних методів проектно-графічного моделювання, розроблення рекомендацій щодо їх застосування у процесі створення мультимедійних композицій, а також запропоновано нові підходи до оптимізації структури і естетичних аспектів мультимедійних об'єктів, що дозволяє підвищити їхню інтерактивність і функціональність.

Наукова новизна полягає в систематизації та вдосконаленні сучасних методик проектно-графічного моделювання з урахуванням нових технологічних можливостей, визначенні їхньої ролі у створенні складних мультимедійних композицій, а також у розробленні теоретичних підходів до побудови більш ефективних моделей у цій галузі. Запропоновані підходи й моделі мають потенціал для широкого застосування у практичній діяльності дослідників, дизайнерів і розробників мультимедійних систем.

Хиневич Р. В., Шаура А. Ю., Романчук В. І., Лаврушенко С. П., Шинкаров В. Г. Особливості проектно-графічного моделювання в композиції мультимедійних об'єктів. Теорія та практика дизайну. Культура і мистецтво. К.: КАІ, 2025. Вип. 3(37). С. 451–458.
doi: https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.37.46

doi: https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.37.46

компонентів їхню ідентифікацію та взаємодію. Існують різні підходи до моделювання мультимедійних об'єктів, які базуються на різних принципах організації інформації. Одним з основних принципів є використання графічних елементів, таких як лінії, площі, кольори та шрифти, для створення візуальної структури. Іншим підходом є використання звукових елементів, таких як музика, звукові ефекти та голос, для створення аудіо-візуального досвіду. Також важливим аспектом є використання інтерактивних елементів, які дозволяють користувачеві взаємодіяти з об'єктом. Наприклад, використання сенсорів дотику або голосу для управління контентом. Крім того, важливо врахувати технічні обмеження, такі як розмір файлів, швидкість завантаження та сумісність з різними пристроями. Усі ці фактори повинні бути враховані при створенні мультимедійного об'єкта, щоб забезпечити його ефективність та привабливість.

БІЗНЕС-ПРОЄКТУВАННЯ

Бізнес-проектуювання – це процес створення бізнес-плану, який описує діяльність підприємства, його фінансові показники та перспективи розвитку. Це важливий інструмент для прийняття рішень щодо створення нового підприємства або розширення існуючого. Бізнес-проектуювання включає аналіз ринку, визначення цільової аудиторії, розробку маркетингової стратегії, визначення фінансових потреб та оцінку ризиків. Це процес, який допомагає підприємству зрозуміти, чи є його ідея життєздатною, і якщо так, то як її реалізувати.

МЕЛУ

Мелу – це процес створення мелодії, який включає вибір нот, ритму та гармонії. Це важливий етап у створенні музики, який допомагає створити емоційний вплив на слухача. Мелу може бути створеною на інструменті, наприклад, на фортепіано, або за допомогою комп'ютерних програм. Це процес, який вимагає творчості та технічних навичок.

Існують різні підходи до моделювання мультимедійних об'єктів, які базуються на різних принципах організації інформації. Одним з основних принципів є використання графічних елементів, таких як лінії, площі, кольори та шрифти, для створення візуальної структури. Іншим підходом є використання звукових елементів, таких як музика, звукові ефекти та голос, для створення аудіо-візуального досвіду. Також важливим аспектом є використання інтерактивних елементів, які дозволяють користувачеві взаємодіяти з об'єктом. Наприклад, використання сенсорів дотику або голосу для управління контентом. Крім того, важливо врахувати технічні обмеження, такі як розмір файлів, швидкість завантаження та сумісність з різними пристроями. Усі ці фактори повинні бути враховані при створенні мультимедійного об'єкта, щоб забезпечити його ефективність та привабливість.

Практична значущість дослідження полягає у створенні рекомендацій та інструментів для фахівців із проектування мультимедійних об'єктів, а також у підвищенні якості та конкурентоспроможності цифрових продуктів через покращення процесів їхньої композиції та моделювання. Це дозволить більш ефективно використовувати сучасні технології для створення інноваційних мультимедійних рішень у різних сферах діяльності.

Ключові слова: дизайн, мультимедійний дизайн, композиція, проектування, мультимедійний об'єкт, ілюстрація в мультимедіа, цифровий продукт, мультимедійна композиція.

ВСТУП

Актуальність дослідження зумовлена зростанням ролі мультимедійних технологій у сучасних сферах діяльності, як-от освіта, реклама, видавництво книг, індустрія розваг та інтелектуальні системи. У контексті швидкого розвитку цифрового середовища актуальним є пошук ефективних методів створення та оптимізації мультимедійних і цифрових об'єктів, що потребує поглибленого аналізу особливостей проектно-графічного моделювання.

Дослідження має велике значення для підвищення рівня інтерактивності, естетичної привабливості та функціональної ефективності мультимедійних продуктів. В умовах глобалізації та комерціалізації інформаційних технологій актуальним є визначення кращих практик і розроблення нових підходів до композиції та моделювання мультимедійних об'єктів, що дозволяє підвищити їхню конкурентоспроможність і відповідність сучасним вимогам користувачів.

Отже, дослідження сприятиме розвитку теоретичних і практичних аспектів у галузі мультимедійного дизайну та проектування, що є актуальним у контексті сучасних цифрових технологій і вимог ринку.

АНАЛІЗ ПОПЕРЕДНІХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Натепер диджитал-індустрія суттєво змінила ситуацію в напрямі мультимедійного дизайну, цифрових об'єктів, книжкового видавництва. Це, з одного боку, негативно впливає на видавничу справу, оскільки все більше людей вибирають замість друкованих книг цифрові аналоги, з іншого – цифрове мистецтво надає нових, незвичних, властивих йому засобів виразності, які корелюють зі світобаченням сучасного користувача, що зростає в цифровізованому оточенні. У таких умовах друкована книга стає елементом колекціонування або мистецьким об'єктом [10].

Тому сучасна видавнича індустрія потребує своїх нестандартних ідей щодо збереження видань. Для графіки, ілюстрації, художника важливо створити «якісний, актуальний» продукт.

Khynevych R., Shauro A., Romanchuk V., Lavrusenko S., Shynkarov V. (2025) Peculiarities of project-graphic modeling in the composition of multimedia objects. Theory and practice of design. Culture and Art. 3(37). P. 451–458.
doi: https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.37.46

Одним з актуальних сучасних підходів є використання модульних і платформених систем. Вони дозволяють створювати мультимедійні композиції на базі повторюваних блоків з високим рівнем адаптивності й масштабованості. Наприклад, Adobe Animate і Unity забезпечують можливість уведення візуальних, аудіо- та відеоеlementів у єдиний сценарій та взаємодію. Це дозволяє створювати інтуїтивно зрозумілі й гнучкі мультимедійні продукти.

Ще одним сучасним підходом є застосування штучного інтелекту та машинного навчання для автоматизації процесів композиції мультимедійних об'єктів. Наприклад, системи на основі AI забезпечують автоматичне розпізнавання графічних елементів, підбір кольорових схем або створення інтерактивних сценаріїв відповідно до контексту та поведінки користувача. Це значно прискорює й полегшує роботу дизайнерів і розробників.

Adobe Spark – це платформа, що пропонує автоматизацію мультимедійних елементів у соцмережах і презентаціях. Завдяки алгоритмам автоматичного розташування графіки та тексту користувачі легко створюють привабливі візуальні матеріали без глибоких технічних знань.

У системах Unity використовують сценарії, що автоматично комбнують 3D-об'єкти, звукові джерела й анімації для створення інтерактивних ігрових сцен або навчальних застосунків. Це зменшує час на розроблення та підвищує якість кінцевого продукту.

Сучасні підходи до композиції мультимедійних об'єктів базуються на використанні модульних платформ, структурованого проектування і AI-технологій. Вони забезпечують більш гнучкість, швидкість і якість створення мультимедійних продуктів, що відповідає сучасним вимогам цифрової епохи.

Ілюстрація – це невід'ємною частиною книжкового та мультимедійного дизайну, виконує функції візуальної комунікації, ідентифікації брендів і емоційного впливу на аудиторію. Крім того, ілюстрація постійно змінюється і розвивається, в сучасні технології та інструменти розширюють можливості, що робить її доступною як для користувачів, так і для дизайнерів. Проте ілюстрація зберігає унікальні риси в різних країнах, як, наприклад, в Україні, де вона розквітає про нашу культурну спадщину та соціальну трансформацію [2].

Проектно-графічне моделювання та ілюстрація часто поєднуються через спільну мету – створення ефективних візуальних засобів для передачі змісту, що покращує сприйняття тексту читачем.

Цілісний образ, що сприяє розкриттю сюжету твору та створить загальний настрій книги» [16]. Завданням художника-ілюстратора є насамперед динамічне розширення уявлення про мультимедійний усебічний в очах споживача.

Натепер мета цифрової ілюстрації набуває все більшої актуальності не лише у книжках, а й у мультимедіа. Ознайомлення із сучасними світовими тенденціями в ілюструванні, дослідження підходів, технік ілюстрації, способів їх комбінації із цифровими технологіями є базисом для вивчення художньої ілюстрації як явища. Літературну ілюстрацію як художнє, видавничє, соціально-культурне явище досліджує велика кількість фахівців, зокрема з дизайну книги, психології, педагогіки, соціології.

У статті М. Токар [13] розглянуто естетичну образ літературного твору в художньому просторі дитячої книжкової ілюстрації. Визначено особливості та способи подання деталей із зображенням загальні і з емоцією, яку вона ведає.

Питання освітньо-виховного потенціалу ілюстрації книги порушуються в публікації О. Федіної [14]. І. Гайдаєнко досліджує електронний підручник як засіб подання інформації в навчальному процесі [3]. Зв'язок культури ілюстрації сучасної книги та видавничих тенденцій досліджує Н. Шульська й А. Манюха [16]. Вони сформулювали в роботі головні вимоги, що ставлять фахівці галузі видавництва під час підбору художнього наповнення книги.

О. Мельник [6] розглядає особливості виконання ілюстрацій з використанням комп'ютерної графіки. О. Литвиненко досліджує теперішній стан і перспективи розвитку книги в українському мультимедійному середовищі [4]. Досвід художнього та технічного виконання ілюстрацій для книг художників – випускників Української академії друкарства останньої чверті XX ст. вивчає А. Майовещ [5]. Автори А. Шаповал, Ю. Силенько у своїй статті досліджують інтерактивну векторну графіку в цифрові продукти [15].

Khynevych R., Shauro A., Romanchuk V., Lavrusenko S., Shynkarov V. (2025) Peculiarities of project-graphic modeling in the composition of multimedia objects. Theory and practice of design. Culture and Art. 3(37). P. 451–458.
doi: https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.37.46

передачі змісту, що покращує сприйняття тексту читачем.

Ілюстрація – це предмет, за яким виникає бажання спілкуватися, отримувати водночас естетичну насолоду. Предмет, який захоплює нашу увагу, відкриває, дивує та є провідником у свій унікальний простір. Ілюстрація – зображення у книжці або журналі, що пояснює, відтворює зміст тексту; малюнок [13]. Ілюстрації виступають як конкретні графічні об'єкти, створені із застосуванням засобів проектно-графічного моделювання, що дозволяє детально проілюструвати дизайн персонажів, сцен, декоративних елементів. Моделі використовуються для тестування ідей, попереднього візуального планування.

Хороша ілюстрація не повторює текст, а доповнює його (якщо говорити не про технічну ілюстрацію). Художник інтерпретує текст і пропонує свій погляд, за яким глядач не завжди може погодитися. Ілюстрація якраз і повинна пропонувати свій погляд на текст, який він трактує як редактор-художник – ілюстрація для друкованих і цифрових журналів [9].

Мова дизайну книг розвивалася протягом багатьох років. У минулих століттях обкладинки були суто функціональними: вони захищали наповнення книги від зовнішніх впливів. У 70-ті рр. XX ст. відкрили яскраву графіку зображень. Дивлячись на книгу, легко зрозуміти, коли вона була надрукована. Дизайн деяких художніх творів майже не змінився, як у випадку з «Великим Гетсбі», тоді як інші переживають і оновлюються знову і знову, як більшість книг Стівена Кінга [8].

Проектно-графічне моделювання допомагає розробити структуру книги – розподіл глав, розділів, елементів дизайну та макетів. За допомогою моделей створюється схематичне уявлення про розташування тексту, ілюстрацій, блоків для коментарів тощо. Це дозволяє оптимізувати композицію й внутрішню логіку. Крім технічних аспектів, дизайн обкладинки, внутрішнє оформлення та компонування ілюстрацій також є важливими компонентами книжкової графіки [11, с. 12].

Проектно-графічне моделювання дозволяє задавати стилізовані параметри для всіх графічних елементів книжки (колір, форма, масштабування), що забезпечує гармонійне подання ілюстрацій із текстом і дизайном книги.

Окрім ілюстрацій, у книжковому оформленні також важлива обкладинка, як елемент, важливий для першого враження про книгу в очах потенційного читача, у цьому контексті може бути вирішальним фактором, завдяки якому літературний твір опукнеться.

Khynevych R., Shauro A., Romanchuk V., Lavrusenko S., Shynkarov V. (2025) Peculiarities of project-graphic modeling in the composition of multimedia objects. Theory and practice of design. Culture and Art. 3(37). P. 451–458.
doi: https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.37.46

