МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ АРТБУКУ «ТІНЬ МІСЯЦЯ»**

ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0221-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Мартинюк Ольга Романівна

Керівник: викладач кафедри дизайну,
_____ Анастасія ДИМОВА

Науковий консультант: доц. кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: старший викладач кафедри дизайну,
к. пед. н. _____ Олександр БРЯНЦЕВ

Запоріжжя

2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і психології*
Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *перший (бакалаврський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо-професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____Ганна ЧЕМЕРИС
«_____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Мартинюк Ользі Романівні

1. Тема роботи: *Особливості розробки артбуку «Тінь Місяця» за власним авторством* керівник роботи *викл. Димова А. П.* затверджені наказом ЗНУ № *134-с* від *27.01.2025*
2. Строк подання студентом роботи: 09.06.2025
3. Вихідні дані до роботи: *відсутні*
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Артбук як мистецький формат: від визначення до сучасності. Розробка артбуку «Тінь Місяця».
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка,*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Артбук як мистецький формат: від визначення до сучасності	*Чемерис Г. Ю.*		
Розробка артбуку «Тінь Місяця»	*Чемерис Г. Ю.*		

7. Дата видачі завдання: 13.09.2024

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1.	***Початок роботи.*** *Загальні збори. Організаційна інформація.*	**13.09.24**	
2.	***Реєстрація теми.*** *Підготувати заяву, декларацію і лист завдання для затвердження теми.*	**16-23.09.24**	
3.	***Аналіз теми.*** *Провести аналіз друкованих та інтернет-джерел. Описати у підрозділі 1.1*	**до 30.09.24**	
4.	***Аналіз об'єкта дослідження.*** *Дослідити поняття «Артбук», як явище у контексті сучасного візуального простору. Доопрацювати підрозділ 1.1. Опрацювати підрозділ 1.2*	**до 30.10.24**	
5	***Аналіз предмета дослідження.*** *Створити власну концепцію та затвердити вектор дослідження артбуку. Опрацювати підрозділ 1.3*	**до 30.11.24**	
6	***Пошуковий етап.*** *Аналіз аналогів. Провести аналіз друкованих та інтернет-джерел. Внести опис аналогів до ПЗ. Опрацювати підрозділ 1.4*	**до 30.12.24**	
6.	***Апробація.*** *Написання і подання тез для участі у науковій конференції.*	**до 05.06.25**	
7.	***Етап концептуальної ідеї та дизайн пропозиції.*** *Здійснити процес ескізування ідеї (в чернетках) для отримання фінальних коментарів від керівника та консультантів.*	**до 30.01.2025**	
8.	***Технічна реалізація артбуку****. Опис процесу проєктування в ПЗ*	**до 5.05.2025**	
9	***Завершення виконання роботи*** *Подати завершений ПЗ (друк) та проєкт (файли, оригінал-макет) для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту. Стан завершеності робіт - 90%.*	**5.05.25**	
10	***Попередній захист.*** *Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень.*	**6–12.05.24**	
11	*Усунення зауважень до виконаної роботи. Виконати* ***чистове оформлення роботи.*** *Підготовка і* ***подання графічної статті.*** *Підготувати презентацію проєкту для завантаження в електронне портфоліо кафедри artstation.com/designznu*	**13–19.05.24**	
12	***Проходження нормоконтролю*** ***Отримати довідку про антиплагіат***	**20–26.05.24**	
13	***Отримати рецензію.*** *Підготувати анотацію. Отримати акт-впровадження (якщо заплановано)* ***Отримати відгук керівника.***	**27.05.24–2.06.24**	
14	*Завершити друк та збір оригінал-макета проєкту Передати пакет документів на кафедру. Розмістити роботу у репозитарії ЗНУ.*	**9.06.24**	
15	***Захист кваліфікаційної роботи*** *на засіданні ЕК.*	**16.06.24**	

Студент _____ *Ольга МАРТИНЮК*
(підпис)

Керівник роботи _____ *Анастасія ДИМОВА*
(підпис)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*

АНОТАЦІЯ

Мартинюк О. Р. Особливості розробки артбуку “Тінь Місяця” за власним авторством : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, викл. А. П. Димова. Запоріжжя : ЗНУ, 2025. 78 с.

UA : Робота викладена на 78 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 41 джерело. Об’єкт дослідження: артбук як форма сучасного візуального мистецтва. Предмет дослідження: художньо-композиційні та стилістичні особливості створення артбуку. Мета дослідження: розробка та оформлення артбуку «Тінь Місяця». Особливість проєкту полягає в інтеграції попередньо опрацьованої літературної основи в самостійний візуальний проєкт, який буде по-новому репрезентувати всесвіт описаний у творі.

Ключові слова: артбук, книга художника, ілюстрація, графічний дизайн, цифрове мистецтво.

Martyniuk O. R. Features of the Development of the Art Book "Shadow of the Moon" by Own Authorship Art Book : Bachelor’s thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. A. P. Dymova. Zaporizhzhia: ZNU, 2025. 78 p.

EN : The work is presented on 61 pages of printed text. The list of references includes 41 sources. Object of research: art book as a form of contemporary visual art. Subject of the research: artistic, compositional and stylistic features of creating an art book. Purpose of the study: development and design of the art book ‘Shadow of the Moon’.

Key words: art book, artist's book, illustration, graphic design, digital art.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Мартинюк О. Артбук як сучасний засіб візуальної комунікації з читачем. *Litteris et Artibus: Нові горизонти: зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф.,* 12 листоп. 2024 р. Кременець: Вип. IX. С. 323–326.
2. Мартинюк О. Історія розвитку артбуку як інформативно-ілюстративного видання. *Design, Visual Art & Creativity: Modern Trends and Technologies: матеріали III міжн. наук.-практ. конф.* 12 грудня 2024 р. Запоріжжя: Том №2, С. 90-93. DOI : 10.5281/zenodo.14577484.
3. Мартинюк О., Димова А. П. «Артбук»: специфіка ілюстративної подачі та його характеристика. *Міжнародна науково-практична конференція студентів та молодих вчених "Освітні і культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України у міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу"* (11.04.2025). **(До друку)**

ЗМІСТ

ВСТУП.....7
РОЗДІЛ 1 АРТБУК ЯК МИСТЕЦЬКИЙ ФОРМАТ: ВІД ВИЗНАЧЕННЯ ДО СУЧАСНОСТІ.....10
1.1 Визначення «Артбук»: особливості ілюстративної подачі та характеристика.....10
1.2 Історія розвитку артбуку як інформативно-ілюстративного видання.....16
1.2.1 Актуальність артбуку в сьогоденні та його місце в сучасному візуальному просторі.....24
1.3 Проведення аналізу аналогів та прототипів для розуміння різноманітності підходів.....30
РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА АРТБУКУ «ТІНЬ МІСЯЦЯ».....41
2.1 Опис ілюстративної концепції артбуку: культура, колористика, етапи розробки.....41
2.2 Технічні кроки втілення ідеї. Верстка.....50
2.3 Підсумкова характеристика проєкту.....59
ВИСНОВКИ.....64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....66
ДОДАТКИ.....69
Додаток А.....69
Додаток Б.....73

ВСТУП

Актуальність. Друковане видання відіграє значну роль у формуванні мистецької історії. Це літописи, які поступово переросли в різножанрові книги сьогодення зі своїми актуальними текстами та ілюстраціями. Для більшості респондентів книга залишається провідним видом дозвілля, проте водночас значна частина людей майже ніколи не зверталася до неї свідомо як до джерела відпочинку. Попри зменшення обсягів друку у порівнянні з минулими десятиліттями, книгодрукування продовжує розвиватися адаптуючись до сучасних технологічних змін. Людство знаходить аналоги для більшого попиту, наприклад, онлайн-ресурси, електронні книги та бібліотеки, які стають більш доступними для широкого загалу. В одній і тій же часовій площині художники не втрачають нагоди створити альтернативні методи та формати оформлення для адаптації продукту під більшу кількість аудиторії.

Актуальність обраної теми обумовлена популярністю та активним поширенням артбуків у різних мистецьких напрямках. Вона зумовлена постійною потребою в новизні та інноваційних авторських рішеннях, що сприяє росту попиту на такий формат. В той час як консервативні книжкові видання потроху втрачають свою оригінальність, на сучасному світовому та українському ринку з’являється все більше креативних та творчих форматів.

Інтеграція ілюстративного мистецтва у книжкові видання, як в минулому, так і зараз, є однією з головних форм подання інформації та візуального оформлення. Насамперед емоційна частина, що є критично важливою у сприйнятті тієї ж інформації, істотно впливає на формування загальної думки про конкретну літературу та нагальні теми, відображені в ній. Персонажі історії, колірна гама, ілюстрації та фонове оточення також несуть сенси для повноцінного осмислення твору.

З кожним роком змінюється авторський та технологічний підхід у створенні артбуків: вносяться нові ідеї, стилі та методи, що роблять їх унікальними та ексклюзивними в очах читачів. Саме для українського ринку

вони є як ніколи актуальні, особливо для національних чи фольклорних видань, де споживач сприймає більше візуальну частину. Через це артбук є одним із найкращих методів популяризації видань, що допомагає розширити аудиторію і просунути його на світову арену.

Створення артбуку для авторського видання «Тінь Місяця» є головною метою популяризації твору. Цей проєкт зосереджений на демонстрації важливості артбуку в контексті сучасного візуального мистецтва на поширення авторських ідей через інтеграцію ілюстративного компонента у друкованому виданні.

З огляду на висхідний попит на артбуки як унікальні мистецькі твори та важливість їх впливу на популяризацію друкованих видань, зумовлено вибір теми кваліфікаційної роботи: Особливості розробки артбуку «Тінь Місяця» за власним авторством.

Об'єкт дослідження — артбук як форма сучасного візуального мистецтва.

Предмет дослідження — художньо-композиційні та стилістичні особливості створення артбуку.

Метою даної кваліфікаційної роботи є розробка та оформлення артбуку «Тінь Місяця».

Виходячи з формулювання об'єкта, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Дібрати та проаналізувати літературні джерела про артбуки;
2. Визначити історичні тенденції артбуку та місце в сучасній практиці;
3. Встановити основні особливості та методи оформлення даного ілюстративного видання;
4. Проаналізувати аналоги та зрозуміти практичну специфіку створення артбуку;
5. З’ясувати ефективність артбуку для книжкового видання;
6. Розробити дизайн персонажів, предметів та оточення;
7. Спроєктувати та зверстати артбук.

Апробація. Результати наукової роботи було опубліковано у збірці міжнародної науково-практичної конференції «Артбук як сучасний засіб візуальної комунікації з читачем» (12 листопада 2024, м. Кременець) та «Історія розвитку артбуку як інформативно-ілюстративного видання» (12 грудня 2024, м. Запоріжжя).

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 2 розділів, висновків і списку використаних літературних джерел. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 78 сторінок, 42 ілюстрації, 41 — літературних джерел. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 60 сторінок. За темою роботи написано 3 статті, опубліковано 2 тези доповіді на конференції.

РОЗДІЛ 1
АРТБУК ЯК МИСТЕЦЬКИЙ ФОРМАТ: ВІД ВИЗНАЧЕННЯ ДО СУЧАСНОСТІ

1.1 Визначення «Артбук»: особливості ілюстративної подачі та характеристика

Розпочинаючи визначенням самого поняття «артбук» варто уточнити, що це новаторський підхід у створенні книжкового видання, де враховуються думки видавця та автора і передові технології для оригінальної структуризації текстової та візуальної частини. Насамперед це самостійний або немасовий продукт, який своєю чергою побудований на унікальності, де відбувається нетрадиційне висвітлення контенту. Часто такий вид видання називають «арткнига», «книга художника», «авторська книга», «мистецька книга» або «візуальна книга» – ці найменування за Великою українською енциклопедією (ВУЕ) також вважаються правильними. Але поняття «артбук» домінує між всіх інших через найбільшу відповідність та знання даного жанру [3].

Термін походить з французького «livre d’artiste» та англійського «artist’s book» варіантів. Відповідник «livre d’artiste» асоціюється з видавничими експериментами французького арт-дилера, видавця та колекціонера А. Воллара, через створення ним колекційних ілюстрованих книг оформлених художниками. Англійський варіант «artist’s book» тісно пов’язане із 1960-1970-ми роками, де була проведена перша виставка із використанням цих примірників в Бостоні в Музеї образотворчого мистецтва [23, с. 45]. Американська дослідниця та художниця Д. Драккер відзначає, що в другій половині XX ст., художники стали активно використовувати у своїй практиці книгу такого формату, а сучасне мистецтво неможливо уявити без унікальної інтеграції книжкового змісту в візуальну проєкцію [35, с. 71].

Г. Листвак у своїй роботі «“Книга художника” як потенційний видавничий продукт» має думку, що наразі не існує одного цілісного та структурованого способу для опису «книги художника» через постійні зміни в загальних

правилах для її створення. Часто це є проблемою і для самих художників та авторів, бо вже не можна використати елементи у роботі, через які б можна було охарактеризувати це як «книгу художника» [15; 28].

Основної та статичної класифікації артбуків немає, адже такі види видань постійно знаходяться у процесі трансформації. Розглянемо більш детально кожен блок, який охарактеризувала Велика українська енциклопедія: за авторством: одноосібно підготовлені (створені одним автором, який відповідає за всі етапи оформлення від структури концепції до візуального наповнення та стилю); колективні (працює група автор та художник, які виконують кожний свої обов'язки поєднуючи при цьому свої стилі та формати); за накладом: виготовлено в одному примірнику (що додає йому ексклюзивності та рідкісності, яку цінують колекціонери або організатори для виставкових цілей); тиражні артбуки (дозволяють охопити ширшу кількість аудиторії, але з цим унікальність видання залишається незмінним); за способом творення: рукотворні (відзначаються високим рівнем індивідуалізації та унікальності, де використовуються авторські техніки, матеріали та художні способи роблячи екземпляр неповторним); створені за допомогою технологій (цифрові та друкарські технології допомагають збільшити точність та ефективність стандартизованої якості тиражних видань); поєднання ручної роботи та технологій (поєднання двох підходів (інноваційний та традиційний) забезпечує водночас зберегти точність за допомогою цифрового етапу та автентичність через ручні методи обробки); за концептуальним вирішенням: поп-ап бук (використовується тривимірність у візуалізації створюючи об'ємне зображення). Елементи книги здатні комбінуватися в різних конфігураціях, створюючи з кожним разом новий елемент. Завдання читача в цей момент визначити відповідність між фігурами та їх поєднанням; скетчбук (показ замальовок, які фіксують творчі ідеї, ескізи та художні експерименти); скрапбук (читач самостійно наповнює вирізками, фотографіями чи іншими матеріалами видання, що додає в концепт інтерактивності та дозволяє створити персоналізовану та індивідуальну історію); тревелбук (подорожний записник,

який читач здатний самостійно заповнювати власними нотатками роблячи з нього свій особистий щоденник) [3; 10, с. 93].

М. Старікова та М. Кияшко у своїй роботі «Арт Погляд: різниця між артбуком і артбуком» описують сутність артбуку, який, як зазначено вище, можна називати ще й «авторською книгою». Вони трактують її синонім поняття «вираження»: певної концепції ідеї, світоглядної позиції чи звернення. Артбук, на відміну від звичайних традиційних книжкових видань, що є інструментом передачі інформації, є таким собі втіленням цього змісту та її візуальним носієм, який інтерпретує та інтегрує наповнення в один цілісний креативний художній феномен [28].

У творчій сфері авангардизму артбук є матеріальним об’єктом, який перетворюється в засіб авторського самовиразу та впливає на його сприйняття як єдиного цілого. Гармонійне поєднання ілюстративного компонента, вербального та візуального, утворюють повноцінний синтез між усіма елементами проєкту. У своїх дослідженнях «Артбук у просторі літератури: художні особливості» С. Підопригора зазначає, що «книга художника», тобто артбук, є витвором актуального образотворчого мистецтва при цьому залишаючись самостійним від загального мистецтва, бо книга виступає у ролі основного засобу самовираження. Автори повинні сприймати книгу як єдине ціле, де текст виступає лише частиною комплексного повідомлення. Літера, слово та загалом текст у ній набувають функцій художніх засобів, де художник перетворює їх в образ із сенсом перевтілюючи їх у «книгу для очей» використовуючи метафори, апелюючи міфами, архетипами та стародавніми легендами про світ [23, с. 45].

На думку А. Бідун, не кожне видання, яке називають артбуком, насправді відповідає цьому статусу, так само і видання, які не позначені цим терміном, можуть мати ознаки артбуку [7, с. 81]. Хоч це поняття і не має єдиного статичного визначення і часто по-різному розуміється залежно від культурного контексту, своєрідності цільової аудиторії та безпосередньо потреб та намірів автора, треба звертати увагу на постійні зміни в адаптації текстової частини та

інтерпретацію її у візуальну. Тому ця думка не до кінця сформована та аргументована. Відомий своїм вкладом в популяризацію та розвиток мистецьких видань С. Клей дотримується думки, що поняття «книга художника» є одне із найскладніших у трактуванні, бо часто важко знайти правильну мову для її обговорення. Основна частина мистецької критики зумовлена безпосередньо концепцією твору, де є окремі значення, зміст та стиль, але втрачається розуміння та обговорення досвіду, який є невід'ємним стовпом та фокусом артбуків [30, с. 20].

Слідуючи логіці минулого абзацу, хочемо зазначити судження А. Калити з її дослідницького матеріалу «Арт-бук як художня практика: що важливо знати про цей медіум» з інтерв'ю П. Макова, що художники, які займаються розробкою артбуків, зазвичай віддають перевагу використовувати декілька форматів та технік. Книга слугує об'єктом, який в контексті художнього мислення розглядається як елемент загальної візуальної практики. Різні художні рішення дозволяють йому бути відповіддю на критику, що стосується складності роботи, а також продовжує довготривале існування завдяки зв'язку між фотографією та живописом. Таким чином артбук виступає візуальним, інтелектуальним та тематичним продовженням творчої діяльності художника, що дозволяє йому висвітлювати своє «Я» та задум автора в детальному та зрозумілому відтворенні.

У своєму дослідженні К. Браун «Поети Матісса: Критичний виступ у книзі художника» (K. Brown «Matisse's Poets: Critical Performance in the Artist's Book») ґрунтовно описує життя митця Генрі Матісса, який зосереджується на використанні фізичних форм книги задля створення унікального досвіду. Він перевтілював гортання сторінок подібно кінематографічному процесу, додаючи рух статичним зображенням. Художник дотримувався принципу, що зображення повинні підсилювати емоційне сприйняття читача та інтерпретувати його занурення у зміст, створюючи інтерактивний досвід. Для нього візуальні елементи в книгах виступали як код, що допомагає направити розуміння та бачення на єдине враження від тексту й зображальної структури [34, с. 4].

Сьогодні недостатньо самої лише підготовки тексту чи зображень для майбутнього друкованого видання, як зазначив український художник П. Маков, автори повинні брати на себе відповідальність за свій проєкт, який буде відображенням їх особистості. Зазвичай, такі художники прагнуть контролювати кожен етап розробки самостійно з можливістю швидко опановувати нові навички для доопрацювання та редагування матеріалу. Коли ж мова йде про співпрацю з різними фахівцями – процес стає закономірним та розподілений за обов'язками, де кожен відповідає за свою частину роботи. Цим можна зазначити, що підходів у створенні артбуку багато [2].

Про його структуру С. Підопригора говорить наступним чином: «артбуком або графічним (мистецьким) альбомом називають книгу, в якій під однією обкладинкою згруповані малюнки, ілюстрації, художні фотографії одного митця чи групи митців, котрі об'єднуються в один напрям за хронологічним принципом, стильовими уподобаннями тощо». На її думку, якщо артбук повністю складений із фотографій, то він виступає у ролі каталогу робіт, що більш зосереджений на аудиторію фахівців. Але у випадку зміни концепції його краще буде називати альбомом мистецтва [23, с. 44].

Повернемося до М. Старікової та М. Киященко, які у співпраці зі SKVOT, зазначають, що артбук часто плутають із поняттям «зін». «Зін» (від «Magazine») – це результат співпраці одного або одразу декількох художників. Його асоціюють із фанатським друкованим виданням, що стало характерно здебільшого для американського поліграфічного простору. В 1949 році цей термін потрапив в Оксфордський словник англійської мови закріпивши за собою це означення. Дослідник Стівен Данкомб зазначає, що зіни вважаються некомерційними та непрофесійними виданнями, які автори можуть створювати в домашніх умовах і самостійно поширювати. Артбуки та зіни відрізняються призначенням, змістом, цільовою аудиторією та методикою виробництва, але із цим, якщо в артбуці використані нестандартні підходи та техніки його можуть помилково ототожнити із зіном [24; 33].

Розглянемо ще одне тлумачення артбуку від Л. Р. Ліппард, яка наголошує, що це не книга про художника чи про мистецтво, а це є книга як мистецтво. Це може бути різна комбінація будь-яких слів чи зображень, що представляє живий гібрид виставкового, наративного та об'єктного потенціалу у світі мистецтва. Художниця П. Стейр зазначила, що «книга художника» відповідає її вподобанням через портативність, міцність, цінову політику та універсальність. Л. Р. Ліппард підкреслює його багатоаспектність та відмінність від традиційних мистецьких книг і акцентує на його формі художнього відображення. Її думка підкреслена змінами в уявленні про роль книг та їхнє значення як мультимедійних та інтерактивних об'єктів у світі, де мистецтво стає все більш доступним та різноманітним. Артбуки можуть цілеспрямовано впливати на популяризацію нових художніх концепцій та ідей, що слугує «містом» між художником та публікою.

Ш. Райс висуває думку, що книги художників точно є новою формою мистецтва, від якої походять нові виразні та творчі засоби творення подібних видань і не тільки. Вона описує цей термін як інновацію у поєднанні зображень та слів на сторінці книги. В той час, як у традиційних виданнях слова та ілюстрації доповнюють та транслюють зміст одне одного, ця взаємозалежність та норма змінена в артбуці, а іноді й повністю переосмислена у форму нової візуальної літератури [38, с. 51].

Дослідники І. Табакова та Є. Артюх доповнюють цю думку стверджуючи, що на відміну від традиційного формату у сторітелінгу, в даному випадку артбуки, сюжет передається за допомогою образів, розміщених у певній послідовності, що відтворює логіку подій. Такий спосіб подання інформації є особливо дієвим для аудиторії з вираженим візуальним типом сприйняття, а також для початківців, які лише формують читацькі навички. У цьому контексті ілюстрація виконує функцію не просто супровідного елементу, а виступає повноцінним носієм смислового навантаження [29, с. 221].

У дослідженнях Н. Андрейчука «Культурний семіозис: до поняття візуальної книги» наступну думку, що однією із причин залучення «візуальної

мови» є здатність створювати нові естетичні якості. Він пояснює причину звернення друкованих видань до ілюстрованих елементів та характерну структуру артбуку. Вона створює новітні методики споглядання та сприйняття інформації, можливо вже давно забутої чи тієї, яку складно уявити. Сучасна когнітивна наука шукає відповіді на питання «Що ми сприймаємо? Чому? І як ми це сприймаємо?». Вона прагне виявити цей взаємозв'язок між візуальним та вербальним складниками семіотичної системи в мультимодальних текстах і дослідити, як цей зв'язок впливає на наше розуміння цих текстів. Артбук також за його словами є спробою систематизувати інформацію у вигляді візуального відображення реальності та інформації [1, с. 8].

Про сучасні артбуки також розповідає дослідниця В. Гажала зазначаючи, що вони створені з метою підтримки брендів, зазвичай містять контент, орієнтований на емоційний зв'язок із аудиторією. Серед основних тематичних напрямків є історії успіху розробників, джерела натхнення для створення конкретних продуктів, розгорнуті описи персонажів чи реальних осіб, включно з їх мотивацією, а також різноманітні наративи, що сприяють глибшому розумінню певної галузі чи індустрії [9, с. 176].

Натомість кандидатка психологічних наук В. Назаревич наголошує, що під час роботи з тематичним артбуком важливо створити умови для вільного творчого самовираження, адже клієнт заздалегідь розпочинає пошук символічного простору, в якому може опрацювати певну психологічну проблему або виконати внутрішнє завдання. Артбук, який спрямований на досягнення цілісності, залишатиметься ефективним доти, поки проблема залишається актуальною. Коли у клієнта все ж з'являється достатньо внутрішніх ресурсів для її подолання в реальному житті, символічна функція артбука поступово встрачає значення, і потреба в подальшому його наповненні зникає [20, с. 168].

За результатами проведеного аналізу здійснимо спробу сформулювати власне визначення поняття. Артбук – це модернізований та новітній жанр книжкового видання, який містить в собі поєднання унікального авторського підходу та технологій. Це самостійний проєкт або колективний, що

використовує нетрадиційні підходи, формати та структуру у його створенні. Його особливість визначається різноманітністю у накладі та способах експериментування художником зі змістом та створення візуалізації поєднуючи текстові та зображальні елементи.

Артбук поєднує в собі різні аспекти від концептуальних рішень до елементів авторського самовираження. Він не лише є посередником інформацій, а й формує нові естетичні смаки та цінності, що залучає читача взаємодіяти із візуальними частинами продукту. Дизайнерські рішення дозволяють краще розуміти та відчувати ідею, концепцію і думку, що хотів донести автор.

Через свою універсальність та багатогранність артбук здатен бути засобом зв’язку між аудиторією та художником, популяризуючи при цьому не тільки художника та автора, а й видання. Він є мистецьким осередком у традиційній формі книгодрукування та видавництва виходячи за рамки стандартизації та поняття норми. Це допомагає відкривати читачеві різні підходи у сприйнятті інформаційної складової та візуальних компонентів при цьому пропонуючи інтерактивність та взаємодію між користувачем та продуктом. Такий підхід розширює межі класичного книговидання, перетворюючи артбук на мистецький об’єкт, який своєю чергою збагачує досвід читача, інтерпретуючи його в унікальний художній процес.

1.2 Історія розвитку артбуку як інформативно-ілюстративного видання

Як мистецька книга артбук має тривалу та складну історію творення. Вона відображає його зміну функцій, форматів та візуальних контекстів загалом, інтерпретуючи традиційні методи збереження інформації та бувши при цьому інструментом творення мистецької реальності. Його еволюція побудована на символізмі та злитті книги з мистецтвом за допомогою експериментальних форм.

Дослідниця С. Полковникова наголошує, що протягом історичного розвитку суспільство створює численні матеріальні та духовні цінності, які

формують загальнолюдську культуру, де творчість є однією із провідних ознак. Зокрема, дизайнерська творчість проявляється в художньо-технічній діяльності, що спрямована на створення естетичних та функціональних промислових виробів для гармонійного предметного середовища. Одним із таких напрямків є проєктування візуальної комунікації, що передає актуальні соціокультурні меседжі засобами графічного дизайну. Сучасний мистецький простір, за словами дослідниці, демонструє зростання інтересу до таких жанрів як комікс, графічні романи та артбуки, які поєднують в собі вербальні наративи та порушують важливі суспільні теми [25, с. 201].

Першими прототипами артбуків ми можемо вважати рукописні книги, які були створені за допомогою ще ранніх шрифтів. Велика українська енциклопедія наводить нам наступні приклади: зразки «вузликового» письма (кіпу), «черепашкового» (вампум) тощо, певною мірою артбуками були стародруки: альдини, І. Федоров «Апостол», Ю. Дрогобич «Прогностична оцінка поточного 1483 р.» та ін. Їх виготовлення передбачало індивідуальний підхід до форм та ретельний пошук матеріалів та технік, які могли б якісно відобразити вміст. Творчі експерименти були основною частиною процесу, а кожна книга слугувала унікальним прикладом взаємодії практик мистецтва та книговидання [3; 17, с. 91].

У XII ст., як зазначає у своїй праці Н. Андрейчук, коли роботи Р. Декарта були перекладені французькою мовою, латинське слово «intellectus» було змінено на просте «інтелект», а на «здатність до розуміння», тобто на «entendement», що лише підкреслює спроможність до глибшого розуміння. Саме з цього в цю епоху почали з’являтися згадки про «візуальну книгу» [1, с. 5].

С. Підопригора у своєму дослідженні наголошує, що впродовж декількох століть митці відігравали важливу роль в процесі творення та публікації книг. Особливо в Середньовіччі, коли візуальна частина в них набувала статусу унікальних витворів мистецтва, які доповнювали текст. Відповідним прикладом для демонстрації є перший художньо-оформлений екземпляр В. Блейка «Пісні

невинності» створені ще в 1789 році. Він став у той час основоположником тенденції, які були повноцінно розвинені лише на початку XX ст. художниками авангардистами, що принесли новаторські ідеї в естетику та зміст книг [23, с. 45].

Ми вирішили детальніше оглянути біографію англійського поета та художника В. Блейка для охарактеризування його становлення в історичному аспекті артбуку. Його найвідомішими творами стали збірка «Пісні невинності» (1789 р.), «Пісні зрілості» (1794 р.) (див. рис. 1.1), «Весілля неба і пекла» (1790 р.), «Французька революція» (1791 р.) та інші написані в період французької революції.



Рисунок 1.1 – В. Блейк. «The Ancient of Days». 1794. Ілюстрація [8]

Він часто вдається до використання романтичної фантастики, міфології та образів з Біблії, щоб описати та відобразити трагедію соціального гноблення та мрії про краще майбутнє. Блейк інтерпретує ці джерела натхнення перетворюючи їх в унікальну символічну мову, яка виражає його переконання. Багато робіт він спрямовує на співвідношення та синтез протилежних понять, таких як «добро та зло», «уява та реальність», тексту та зображення, відображаючи глибину інтелектуальний та емоційних аспектів. Але враховуючи

таку популярність на той час жанру, його не визнавали як серед творців, так і серед споживачів. Поет також є автором ілюстрацій Данте «Божественної комедії» та Е. Юнга «Нічних дум» [8; 18, с. 534; 17, с. 91].

Повертаючись до дослідження С. Підопригори можна виділити наступні етапи творення артбуку та його похідних. Поступова тенденція до візуалізації повсякденного життя у XX та на початку XXI століть знайшла свою нішу у мистецтві. В цей проміжок часу почали активно насичувати тексти візуальними образами, які не лише мали функцію взаємодії з ним, а й створювали певний ілюстративний наратив, який модифікував та навіть змінював його. Це стало певним поштовхом у творенні гібридних форм мистецтва та предметом наукових досліджень літературознавців. Також важливий пункт, на який вказує Підопригора – зміна акценту, що раніше був у вигляді передачі характеристик за допомогою мови, натомість як зараз він базується на взаємодоповнювальні візуальної та текстової складової. Відома дослідниця Д. Друкер пише, що в цей час митці вже свідомо почали використовувати книгу як важливий елемент своєї творчої практики, що свідчило про складнощі уявлення про сучасне мистецтво без інтеграції змісту та форми книги. В контексті культурного розвитку та мистецьких експериментів вона набуває радикально нових значень, стаючи не просто носієм інформації, а й об’єктом художнього пошуку [23, с. 44; 35, с. 360].

Важливою персоналією у творенні та модернізації артбуку на початку XX ст. був М. Семенко. Він одна із фігур українського футуризму та авангарду, який став популярний завдяки своєму концептуальному підходу до організації поетичного простору, що безпосередньо передбачає використання візуальних елементів у текстах. Український письменник творив, зокрема у рамках «поезомалярства», демонструючи бажання та прагнення у створенні інноваційного синтезу мистецтва та літератури. Він розглядав текстову складову як простір, який має інший функціонал, аніж традиційна методика літератури. Семенко захоплювався ідеєю залучення читача до вже набутого досвіду перевтілюючи його у взаємодію між словом та ілюстраціями, створюючи новий

рівень сприйняття інформації. Одними з його найкращих прикладів є власні збірки «Каблепоема за океан» (1920 р.) (див. рис. 1.2) та «Кобзар» (1924 р.), в яких він модернізує принципи візуальної поезії в авангардно насичену естетику того часу.



Рисунок 1.2 – М. Семенко. Фрагмент візуальної «Каблепоеми за океан». 1921. Зразок футуристичної поезії [21]

М. Семенко також не визнавав та критично ставився до літературного консерватизму, тому його експерименти часто виходили за межі розуміння традиційного формату поезії. Він вважається і до сьогодні одним із митців, який приніс великий внесок у творення та модернізацію українського мистецтва в контексті українських артбуків [3; 21].

У творчості українських футуристів ілюстрація є одним із головних елементів тексту. М. Семенко та А. Чужий втілювали ідею поєднання візуальної частини так, що без неї втрачався загальний сенс та інформаційна передача загалом. На думку літературознавця та професора сучасних мов О. Ільницького у футуристичному мистецтві текст полишає ідею знакової системи та модернізується в матеріальне. Це не означає, що суть уявного простору зникає, навпаки – у літературному творі кожен вислів повинен безпосередньо гармонійно поєднуватися з візуальною частиною, не набуваючи при цьому

першого місця та створюючи єдність сюжету з ілюстративним наповненням. Таким чином, українські футуристи започаткували повноцінне правило, яке брали за основу в майбутньому для новаторського підходу, де текст та візуальне оформлення складалися в мистецьку систему [6, с. 330; 26 с. 77].

Одним із відносно нещодавніх етапів творення артбуку став час існування СРСР та власне його вплив на створення, поширення та своєрідні «табу» у цьому процесі. Культурний антрополог, науковець та експерт в програмі ЄС з питань креативних індустрій М. Скиба зазначає, що у творення артбуку чи «авторської книги» великий внесок вніс саме самвидав, і хоч він сприймається як щось нелегальне, в цей час авторська книга є престижем та потенційно респектабельним. Варто звернути увагу на те, що в 1960-1980-х роках самвидав не тільки дав спротив комуністичному режимові, а й сприяв розвитку національної свідомості. Як наслідок він ніс в собі не просто ідеологічні тексти, які здебільшого спрямовані на політичні цілі, наприклад, незалежність України, а й підтримував творче самовираження на напрямки. Розвиваючись у творчому річищі вийшов альманах «Скриня» (1971 р., Львів) (див. рис. 1.3), що повинен був впливати на формування української культурної ідентичності.



Рисунок 1.3 – Львівське коло. «Скриня». 1971. Альманах. [12]

Важливо наголосити, що український самвидав також мав тісну взаємодію із європейськими художніми традиціями. Це було особливо помітно після другої

половини 1980-х рр., в той час, як видавництва, такі як «Кафедра», «Житній ринок» та «Четвер» розширили свої естетичні та культурні рамки самвидаву і почали поступову інтеграцію в авторську книгу, використовуючи при цьому візуальні та текстові елементи, які відображали та підкреслювали культурну ідентичність.

У подальшому аналізі зосередимо увагу на подальшому розвитку артбуку, яке відбулося вже після 1990 року. В той час у серії авторських книг П. Макова, українського художника й члена Королівського товариства живописців та графіків Великої Британії, втілюється концепція, так звана «нульового топосу», що утворює вивчення нового уявного простору, який не можна уособити як фізичний. Ця ідея в собі містить декілька позицій. Індивідуальний суб'єктивний погляд на критику на той час української позиції «місця поза мапою» у світовому контексті. Вивчення та аналіз семантики мап, як географічних, так і топографічних та політичних, які розглядалися в контексті тієї самої системи координат, який документує своєю чергою простір. В урбаністичному світі Маков почав дослідження з точного хронотопу, що систематично використовує картографію для позначення територій, додаючи результати «ментально-археологічних розкопок» [27; 17, с. 92].

Суттєвою перевагою його робіт є використання уявного простору, який стає для читача моментальним процесом «занурення» в уявний простір. Таким чином були створені артбуки «Повертатися пізно» та «Прогулянка чужим садом». Їх концепції були розроблені з розрахунком проведення гри, де гравець 1 виходить із точки А, а гравець 2 із точки Б, в результаті гри вони повинні листуватися один з одним аби дійти до спільної точки по центру. «Прогулянка чужим садом» (див. рис. 1.4) також використовує систему проходження карти, де використовуються гральні кубики.

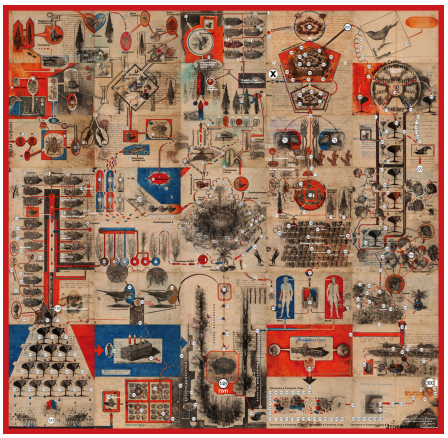


Рисунок 1.4 – П. Маков. «Прогулянка чужим садом». [40]

П. Маков розробив достатньо робіт із використанням технології уявного світу за допомогою карт. Але при цьому головний акцент робиться на вже раніше згаданій збірці «Утопія. Хроніки 1992 – 2005», в якому художник зібрав повний каталог авторських книг цих років. Художник і до сьогодні вкладає у праці філософське наповнення, що поєднує особистісні рефлексії та проблеми глобального масштабу, а також переосмислення простору, яке дуже важливе у створенні артбуків. Його роботи «Дотик», «Доля» (див. рис. 1.5), «Paradiso Perduto» показують ці теми, хоч вони й були розроблені вже після 2005 р.. Для П. Макова важливо було показати теми втраченої утопії, екологічну та урбаністичну проблематику, а також соціальні та інтимні взаємодії.



Рисунок 1.5 – П. Маков. «Доля». 2011. Ілюстрація. [40]

За часи піка творення П. Макова, а також після цього, свій вклад у розробку та модернізацію артбуків приносили також О. Брюховецька, С. Волязловський, А. Бєлов та С. Попов, які відзначалися оригінальним підходом у створенні та поширенню артбуків.

Як зазначає у своєму дослідженні В. Бекар «Візуальна інтерпретація людських почуттів в художній мові артбуку»: «Артбук сформувався на межі образотворчого мистецтва і літератури. Письменники, для того, щоб бути конкурентоспроможними, в умовах стрімкого розвитку інформаційних технологій, у сфері друкованої продукції, починають застосовувати синтез різних мистецтв, що робить книгу більш привабливою та згодом породжує нові течії в створенні арт буків». Цим Бекар пояснює, що форма артбуку, яка залишається без ілюстрацій перетворюється на об’єкт [6, с. 327; 17, с. 93].

На сучасному етапі розвитку суспільства вже можна зрозуміти, що артбук пройшов довгий та складний шлях у творенні від нестандартних, на той час, візерунків у книгах до повноцінних та змістовних мистецьких книг. Загальний результат різноманітних експериментів з форматами, колірними палітрами, традиційними та інноваційними підходами створив продукт, який ми бачимо сьогодні. Цей жанр відображає переосмислення естетичного та візуального простору, що спонукає читача поринати у нього вже з очікуванням чогось нового. Повертаючись до питання минулого підрозділу про постійне оновлення інформації та сенсів це пояснює його формування в історичному плані.

1.2.1 Актуальність артбуку в сьогоденні та його місце в сучасному візуальному просторі

Через постійне зростання попиту на візуальну інформацію, що в добу глобалізації охоплює різні види діяльності людського життя, сучасне мистецтво повинно постійно модернізуватися і втілювати нові ідеї для актуальності. Воно не тільки впливає на емоційний фон, а й може бути пов’язаний із питаннями глобального масштабу. Візуалізація сьогодні стала одним із найвпливовіших засобів передачі інформації та сенсів – це дозволяє краще взаємодіяти з

аудиторією та впливати на неї. Автор потребує цього контакту, бо саме через його відсутність не відбувається того спілкування між читачем та творцем для розуміння та спільного залучення. Безпосередньо застосування образів та точних деталей точно передає потрібний автору настрій, ідеї, емоції, які утримують увагу глядацької публіки.

Розвиток артбуків припав на той період, коли традиційні методи презентації продуктів стали більше не актуальними та прісними, а виробники повинні були активніше інтегрувати візуальні доповнення, які б забезпечували не просто естетичну цінність, а й спонукали аудиторію підвищувати продажі зацікавленістю. Постійні зміни медіасередовища змушують авторів бути та ставати вже більш креативними через конкурентність не тільки на українському, а й світовому ринку. Дослідниця О. Копецька зазначає, що ця тенденція постійного оновлення вплинула на створення артбуків, які трансформувалися завдяки сучасним реаліям та стали задовольняти нішеві потреби вимогливих споживачів [13, с. 68].

Вивчивши такі артбуки, як «HR Giger», «Світ гри Hearthstone», «The Art of Luca», «Ігровий світ Bloodborne: Офіційні ілюстрації», «Світ гри The Last of Us. Частина II», «Interstellar — Beyond Time and Space», «League of Legends Arcane», «Світ гри Cyberpunk 2077», «The Art of WolfWalkers» та інші роботи такого формату, ми можемо визначити головні тенденції, що характеризують постійне оновлення інформації для підтримки їх актуальності для аудиторії. Вони вказують на багатогранність цього жанру, який використовує різні новітні технології, нетрадиційні формати подачі та матеріали для створення, нестандартні методи й підходи до оформлення, щоб додати інтерактивність в роботу. Один із важливих аспектів інноваційних технологій артбуків є використання сучасних цифрових технологій, наприклад, QR-коди, які дозволяють читачеві моментально отримувати доступ до додаткових матеріалів (концепт-арти, інші роботи автора, відео, скетчі та інші ресурси). Цей мистецький жанр зараз почав використовувати доповнену реальність (AR) через зростання на неї попиту та великої зацікавленості. Ця технологія допомагає

аудиторії по-новому взаємодіяти із продуктом, що своєю чергою збільшує його цінність в медіапросторі. Зазвичай впроваджені новітні технології поєднані разом із різними форматами, формами та матеріалами, що додають унікальності роботі. Також використовуються різноманітні підходи для шрифтів, тем, що висвітлюють не тільки для аудиторії, а й для освітлення важливих питань, методики та стилі (рукописні вставки, поетапні процеси виконання, прокси), колаборації із художниками, ювелірами, студіями чи модельєрами для створення унікального наповнення.

Від самого початку історичного розвитку артбуків вони слугували ефективним засобом комунікації з читачем, створюючи візуальну платформу для кращої передачі атмосфери та сенсів. Вони додавали площину для роздумів ілюстративним способом, відповідаючи на питання, які могли виникнути впродовж споживання інформації та слугують основним медіапродуктом, який ознайомлює аудиторію із тематикою гри, фільму чи книги, по якій може бути розроблений артбук. На сьогодні він забезпечує продовження історії сприяючи розширенню аудиторії інтересів через її постійну потребу у поглинанні інформації, особливо візуальної. Досі важливим елементом характеристики аудиторії є її вік та особливостей глядачів. Саме зосередження на віковій складовій допомагає автору зберігати потрібну атмосферу продукту, одночасно з цим поєднуючи сучасні тренди, новинки та потреби ринку. Артбуки не просто можуть задовольнити естетичну потребу споживача, але й створюють уявну нитку зв’язку між глядачем та продуктом. Правильне дотримання концепції, доречно підібрані читабельні шрифти, якість матеріалів, інтерактивність, залучення та меседж, який автор бажає донести – все це повинно бути гармонійно поєднано та відображати загальну суть продукту по якому створюється артбук [7, с. 84; 6, 328; 16, с. 323].

Читач сприймає продукт враховуючи декілька додаткових критеріїв: колір, його насичення, форма та стиль. Їх ввів М. Люшер в його роботі про вивчення впливу кольорів на людину. В 1949 році швейцарський психотерапевт розробив тест, який виходить з теорії восьми кольорів відображає емоції людини та

реакції, особистісні риси характеру та ставлення її до різноманітних ситуацій. Тому на його основі, наприклад, теплі кольори (жовті, червоні, помаранчеві) здатні збуджувати та викликати емоційний підйом, в той час, як холодні (синій, сірий) заспокоюють та змушують зосереджуватися. Їх насиченість також має свій вплив на свідомість: яскраві кольори створюють більш «живе» зображення та регулюють його запам’ятовування, а менш насичені кольори роблять ефект приглушення та спокою, що не завжди людина здатна запам’ятати. Завдяки таким колірним рішенням можна закласти ті емоції, які нам потрібно викликати у читача, сприяючи глибшому зануренню у візуальну та смислову складову продукту [39, с. 16].

Враховуючи вищезазначені характеристики, можна керувати емоціями у потрібному річищі, але форма також залишається незмінним дизайнерським етапом впливу на аудиторію. Наприклад, округлі елементи, плавні лінії чи об’єм у формах викликають відчуття захищеності та комфорту, а от гострі кути чи асиметричні елементи навпаки – напруження та тривогу. Для демонстрації масштабу часто обирають об'ємність, щоб додати глибину візуалізації, зосереджуючи увагу на головному об’єкті, доповненого другорядними, що і собі створюють повноцінну та органічну композицію.

Хочемо зосередити увагу на тому, що без стилю, всі вищенаведені позиції не змогли б гармонійно поєднуватися між собою. Він здатен визначити характер, атмосферу артбуку, що забезпечує довершеність візуальної продукції. Дотримання одного стилістичного напрямку дозволяє авторові зберегти логічну подачу інформації, наприклад, використання лише прямих ліній чи монохромної палітри [7, с. 82; 16, с. 325].

Всі ці елементи виконують роль комунікації між автором та читачем, яка за допомогою правильного поєднання та організації форм, кольорів, об’єму та стилю, що їх об’єднує, розкриває емоційний зв’язок, який передає ідеї задумані автором. Однією із найголовніших функцій, яка присутня в комунікації – чітке розуміння потреб аудиторії та їх адаптування до різних очікувань. Для цього нам в пригоді стає визначення цільової аудиторії та формування плану, який би

підійшов до тієї чи іншої вікової категорії. Інноваційність в такому підході полягає в постійній зміні інтересів та віку. Наприклад, молодь віком від 14 до 20 років часто може цікавитися старими піснями, фільмами чи іграми, але попри це все-одно прагнуть до оновленого формату та підходу у створенні продукту. Це здебільшого для особистого комфорту та візуалізації трендів, які безпосередньо беруть участь у їхньому житті. В той час, як дорослі (30-50 років) можуть також захопитися новою продукцією та форматом, але бажають спрощену форму для користування та розуміння. Аналізування про те, чого саме хоче аудиторія, дає нам багато додаткової корисної інформації про правильне поєднання стилів, яку саме атмосферу краще обрати для створення артбуку, та який задум буде більш коректний на думку споживача.

За результатами опитування, яке провели Н. Подоляка та О. Швачко за допомогою Google-форми на платформі Facebook, де обрали вікову аудиторію віком від 18 до 42 років. В ньому 40% опитуваних підтвердили, що найбільш відомою формою самовираження є артбук. Особливу увагу вони приділили їх поширенню та попитом серед аудиторії [24, с. 24].

На сучасному етапі розвитку артбуків важливим аспектом у виробництві стає цифрове мистецтво. А. Дубрівна у своїй роботі «Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації» зазначає, що цифрове мистецтво є основним продуктом технічного прогресу, який постійно знаходиться в процесі еволюціонування, набираючи обертів у попиті та доступності для масової аудиторії. Видатний британський художник та представник європейського digital-мистецтва Д. Хокні у своїй виставці «Me Draw on iPad» продемонстрував широкий спектр можливостей, які мають сучасні цифрові пристрої, і здебільшого мультитач-технології. Його серія робіт детально показувала як саме цифрові технології здатні замінити традиційні художні матеріали, тобто відбувається одночасно спрощення процесу створення роботи, завдяки, наприклад, планшета, використання різноманітних можливостей кольору та імітації текстур. Одночасно в цей момент інший французький ілюстратор Ж. Жульєн іронічно ставиться до залежності суспільства від телефонів та

соціальних мереж. Він полюбляє використовувати мінімалістичний стиль, стриману колірну палітру та чіткі контури, а головні теми його ілюстрацій – людина, що поєднана з актуальними соціальними проблемами, іноді використані за допомогою зображення тварин. А от італійський художник та дизайнер С. Массоні робить акцент на позитивній частині життя, створюючи комікси для дітей і не тільки, в яких використовує чіткі тонкі лінії, геометричні постаті поєднанні з мінімалізмом, лаконічністю та обмеженою кількістю використаних кольорів. Це в його роботах викликає в аудиторії відчуття легкості та гармонії. Азійські митці своєю чергою суттєво відрізняються від європейських напрямками, темами та кольорами також. Великим впливом на їх розвиток стали такі жанри як аніме та манга, що є невіднятною частиною їх культури. Сучасний розвиток технологій та технік все-одно переплітаються з багатовіковим розвитком мистецтва, що й досі використовується в мультиплікаційних проєктах, коміксах, артбуках та мистецтві загалом. До всіх цих аспектів ще варто віднести стрімкий розвиток технологій, які постійно задіяні у творчих професіях, що популярні серед населення. Таким чином, східні країни, особливо Японія, продовжує робити великий внесок у формування глобального візуального мистецтва через його стрімку популяризацію та зростання попиту [11, с. 5].

У загальному підсумку, аналіз показує, що у процесі історичного творення артбуків простежується еволюція від форм подачі інформації від традиційних методів, до введення інноваційних технологій. Завдяки інтеграції новітніх візуальних структур та технологій, таких як QR-кодів та доповненої реальності, артбуки не просто зберігають естетичну та мистецьку цінність, а й закривають потреби аудиторії. На сучасному етапі творення важливу роль відіграє не просто комунікація між автором та читачем, а й використання експериментально нових методів, які б відрізняли продукт серед інших на ринку. Роль артбуків, як культурного феномена, продовжує набирати обертів, орієнтуючись на різні соціальні групи та вікові категорії. Також основною умовою для такого типу

мистецького прояву є здатність до трансформації відповідно до вимог часового проміжку, не втрачаючи при цьому своєї художньої цінності.

1.3 Проведення аналізу аналогів та прототипів для розуміння різноманітності підходів

У вищезазначених розділах, що присвячені розгляду поняття, історії та актуальності артбуків, ми розглянули загальні положення та визначення. В цьому підрозділі ми розберемо аналоги мистецьких об’єктів, які безумовно стосуються нашої практичної частини із розробкою авторського артбуку. Його доцільність обумовлена такими чинниками, як ринкова конкурентність, актуальні тенденції, глибше розуміння цільової аудиторії, розгляд жанру фентезі в артбуках та як він впливає на читача.

Здійснення цього аналізу дозволить нам краще осягнути потреби аудиторії, чинники, які є важливими для популяризації на ринку та визначення функцій, які слід використовувати, щоб досягти унікальності та багатогранності власного продукту.

Першим прикладом аналога для аналізу ми обрали артбук до культового анімаційного серіалу від Netflix до гри «League of Legends» – «Arcane» (див. рис. 1.6).



Рисунок 1.6 – «League of Legends Arcane». Обкладинка. [36]

Артбук був створений Insight Editions та містить в собі 224 сторінки з різними концепт-артами, дизайнами персонажів, ілюстраціями всесвіту та коментарями художників та сценаристів, які його створювали. Він має структуровану та послідовну подачу матеріалу, щоб краще зрозуміти етапи створення серіалу. Також візуальна частина зроблена із розрахунком загальної атмосфери не тільки світу, а й персонажів, щоб читач повністю відчув емоційну складову сюжету, навіть не дивившись перед цим анімаційний серіал. Будова світу зображена із відчуттям масштабу, демонструючи контраст між розкішшю та хаосом основних міст-конкурентів (див. рис. 1.7). Ключові моменти представлені також у вигляді скетчів, що надає читачеві розуміння послідовності створення.



Рисунок 1.7 – «League of Legends Arcane». Ілюстрація. [36]

Артбук відрізняється з-поміж інших багатою колірною палітрою, яка гармонійно поєднується зі стилістичним оформленням самого серіалу. Для міста Пілтовер художники обрали золоті, сині та білі тони, що здатні створити враження елегантності та технічного прогресу, на якому побудоване місто. В той час, як інше, задіяне у сюжетному рішенні, місто Заун, зображене в темних тонах із зеленуватими відтінками, що відображають хаос та небезпеку. Всі ілюстрації мають високий рівень деталізації: елементи, такі, як тканина,

металеві поверхні чи інші матеріали відзначаються ретельним пропрацюванням, що створює приємну та об’ємну картинку. Текстовий же компонент націлений на краще розуміння представлених зображень як вже набутій, так і новій аудиторії. Ілюстративні елементи артбуку, такі, як карти чи листи персонажів, додають йому інтерактивності та модернізують в більш ніж просто книгу. Читач може взаємодіяти із ним, а це, як вже зазначалося в попередніх підрозділах, важлива умова структури артбуку. Гарним доповненням до основних концептів є також велика кількість розкадрування сцен, артів, чи сюжетних елементів серіалу у форматі скетчування, адже читачу завжди було цікаво зазирнути за лаштунки роботи ілюстраторів та сценаристів та побачити з чого починалася робота над фінальними сценами, а Insight Editions таку можливість надають. Тому, ми можемо виділити, що одним із найвдаліших прикладів залучення аудиторії до сюжету є розкадрування сцен. Показ найперших ілюстрацій лише додає зацікавлення читача, бо він може порівняти ріст у розбіжності картинки в анімаційному серіалі та в артбуці (див. рис. 1.8).



Рисунок 1.8 – «League of Legends Arcane». Ілюстрація. [31]

В цьому прикладі артбуку можна взяти до уваги не тільки кольори, а й послідовну подачу матеріалу, що цілісно поєднується із візуальною частиною. Ще одним аналогом мистецької книги, який підходить для аналізу не тільки за

подачею, а й за жанром, який ми взяли у процесі розробки власного артбуку – «Світ гри The Last of Us. Частина II» (див. рис. 1.9).



Рисунок 1.9 – Naughty Dog. «Світ гри The Last of Us. Частина II». Обкладинка. [4]

Ця мистецька книга є вражаючим прикладом дослідження ігрового світу, адже розроблений він був саме на основі гри. Артбук демонструє аудиторії деталізацію розробки персонажів, світу, зброї та локацій, що дає глибше зрозуміти етапи створення дизайну та вибору художніх рішень. Структура подання книги є хронологічною, як і в попередньому прикладі аналога, тому зрозуміти еволюцію творчого підходу стає простішим. Одні із ключових локацій займають окремі місця, де детально опрацювали атмосферу кожного міста: Сіетл, Санта-Барбара, Джексон (див. рис. 1.10). Артбук надрукований на високоякісному папері, що дає змогу розглядати всі деталі та оцінити якість кожної ілюстрації. Однією з головних задач цієї роботи є такий феномен як візуальна мова, яка формує у читачів потрібний емоційний стан для вдалого для нас, як для авторів, сприйняття продукту.

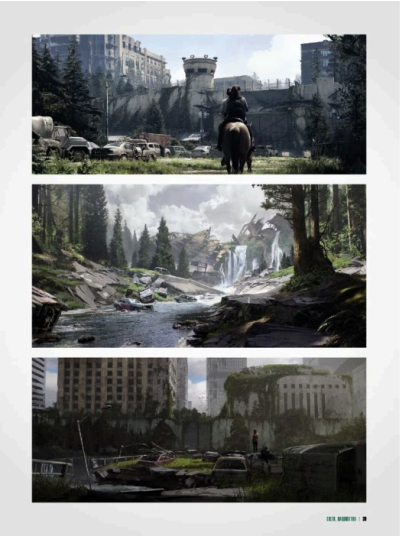


Рисунок 1.10 – Naughty Dog. «Світ гри The Last of Us. Частина II». Ілюстрація. [4]

Тут дуже влучно підібрані кольори, темніші відтінки, які точно описують постапокаліптичне середовище описаного у всесвіті та настрій, що гармонійно поєднуються з іноді яскравими кольорами на фоні всієї книги, для більш контрастного сприйняття. Гра зі світлом в роботі розповсюдження явище в ілюстрації, тому білі або жовтуваті тони в променях сонця контрастують із насиченими тінями, цим передаючи небезпеку перемішану з надією. З психологічного погляду вплив кольорів займає не останнє місце у як загальному сприйнятті роботи, так і в випадку конкретного споглядання однієї ілюстрації. Таким чином, червоний змушує відчувати небезпеку, навіює збуджену, або, навіть агресивну атмосферу, коли з’являється у сценах бою; зелені та сині відтінки навпаки підкреслюють розслаблений настрій, спокій та природність, додаючи меланхолійності та відчуття приємної ізоляції у порівнянні з яскравими та теплими відтінками чи кольорами. Звісно ж, працювати з палітрою можна таким чином, аби ілюстрації зі спокійним колірним рішенням створювали протилежну атмосферу, але у такому випадку це вже стає авторським почерком, адже у загалі все ж таки частіше використовується пряма залежність настрою від кольору.

Образи персонажів займають не останнє місце у демонстрації їх еволюції та зміни світу. На сторінках, що присвячені концептуальним варіантам

персонажів (див. рис. 1.11), демонструється довгий та багатогранний процес їх розробки. Зовнішній вигляд, настрій, характер та різноманітні деталі розкриваються не тільки у вигляді скетчів, а й у повноцінних 3D ілюстраціях.



Рисунок 1.11 – Naughty Dog. «Світ гри The Last of Us. Частина II». Ілюстрація. [4]

Саме через такий формат подачі візуального матеріалу імпонує аудиторії та впливає на загальне сприйняття.

Цікавим прикладом для аналізу також слугує артбук «Світ гри Horizon Zero Dawn», через його часткову схожість у жанровій складовій та технікою розстановки елементів із нашим практичним проєктом. «Horizon Zero Dawn» (див. рис. 1.12) – гра в науково-фантастичному жанрі від студії Guerrilla Games, де всі події розгортаються в постапокаліптичному просторі, як і вже згадана раніше гра «The Last of Us». Головна героїня досліджує цей світ, де майже все замінено машинами, а людство навпаки повертається до кочового способу життя. Цей артбук є гарним прикладом того, як через візуальну складову можна продемонструвати читачеві вигаданий світ природи поєднавши його із футуристичними елементами.

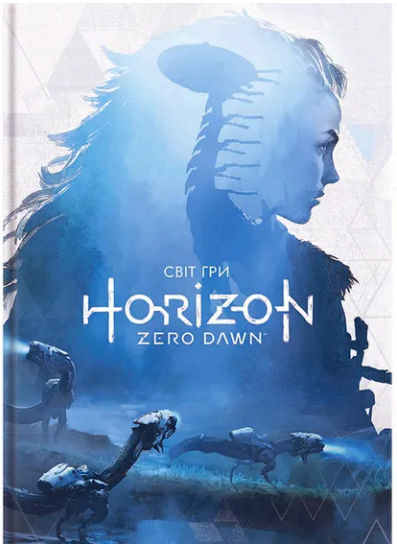


Рисунок 1.12 – Mal'opus. «Світ гри Horizon Zero Dawn». Обкладинка. [5]

Артбук містить багато деталей образу головної героїні Елой, що показують її розвиток за час гри не тільки в контексті характеру, а й образу. В ньому особлива увага приділена одягу, речам (див. рис. 1.13), маленьким елементам, які розкривають той племінний стиль життя людей, яким вони змушені жити. Колористика використовується в цій роботі дуже влучно, яскраві кольори пейзажів та одягу контрастують із холодними металевими тонами машин.



Рисунок 1.13 – Mal'opus. «Світ гри Horizon Zero Dawn». Ілюстрація. [5]

Такий стиль подачі ілюстрацій та їх техніка створення, відрізняючись особливою увагою до деталей, забезпечує унікальність не тільки кожного предмета у грі, а й персонажа. Головна героїня зображена як сильна та вольова, але при цьому є вразливою, тому її одяг та броня характеризують її як мисливця, при цьому поєднуючи елементи племінного народу та механізованого стилю. Акцент все-одно робиться на її натуральності та природності, а використані теплі відтінки в зображеннях Елой викликають відчуття енергії та сили, що підкреслюють емоційність персонажа – це контрастує з відсутністю будь-яких емоцій у машин. Другорядні персонажі також виконані зі схожими параметрами (див. рис. 1.14).



Рисунок 1.14 – Mal'opus. «Світ гри Horizon Zero Dawn». Ілюстрація. [5]

Поєднання текстових блоків із ілюстраціями також має вплив на загальну атмосферу автентичності народу, навіть в епоху машин. В супроводі з візуальними елементами текст пояснює концепцію та загальний дизайн.

Великий вплив у розвиток фентезі світу та літератури приніс у 1937 році вніс англійський письменник Д. Толкін своєю книгою «Гобіт. Туди і звідти». Він створив унікальний світ, в якому основні ідеї милосердя та значущість «маленької людини» мали великий вплив на суспільство. Також через цю

своєрідну педантичність у створенні сюжетної складової та розробки світу він став взірцем для багатьох у способі відображення фентезі не просто як розважального жанру, а і як способом вираження складних моральних та етичних тем. Але водночас І. Кравченко зазначає, що жанр фентезі почав своє повноцінне існування після цієї роботи у 1939 році в есе Толкіна «Про чарівні казки» [14, с. 124].

В сучасному світі все більше можна побачити збільшення зацікавленості до жанру фентезі та до створення персонажів ельфів. За словами Г. Пивовар реалістичний стиль у зображеннях ельфів не завжди є доречним, через те, що аудиторії не залишається місця для фантазії, але поєднання реалізму в ілюстраціях та кежуал стилю дозволяє розгледіти багато деталей, дуже важливих для побудови образу. Розглядаючи образ саме ельфів Пивовар вказує на наступне – вони прийшли до нас із німецько-скандинавської та кельтської міфології та фольклору, але в сучасному кінематографі та літературі вони зовсім не схожі на свій первинний образ. Як і артбуки, вони постійно змінюються, набуваючи нових форм та характерів [22, с. 371].

Останнім та напевно найбільш доцільним варіантом аналога для нашої роботи ми вважаємо артбук по грі «Balders Gate 3» (див. рис. 1.15).

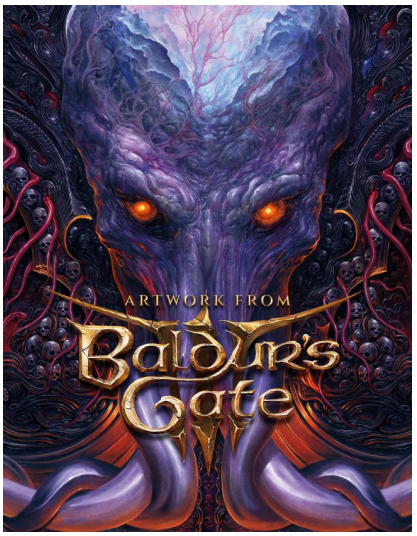


Рисунок 1.15 – Larions Studios. «Baldur's Gate 3 Digital Artbook». Обкладинка. [32]

За допомогою цього артбуку ми можемо відстежити як образ ельфів змінився на сьогодні. Стиль ілюстрацій змішаний із класичним відображенням фентезі з темними та атмосферними елементами, які підкреслюють сюжетну глибину гри. Реалістичні пропорції, динамічні пози, світло та тіні дуже деталізовані, а особливу увагу приділили обличчю та міміці (див. рис. 1.16). Пейзажі, ландшафт та інтер'єри створюють відчуття глибини та масштабу, що дуже добре для розкриття світу гри. Також велику увагу художники зосередили на сценах боїв, динаміці та зброї, щоб збільшити глибину сприйняття аудиторії.



Рисунок 1.16 – Larions Studios. «Baldur's Gate 3 Digital Artbook». Ілюстрація. [32]

Також, ще одним важливим пунктом є тісний зв'язок жанру фентезі із часом. Такі твори часто можуть поєднувати реальний та вигаданий світи, але навіть в такому випадку попиту продукт не втрачає. А. Монастирська вважає, що на зацікавленість аудиторії також спливає магія, яку часто додають в літературі чи іграх, тому це можна часто зустріти у різножанрових продуктах [19].

Таким чином, аналіз аналогів дозволив нам зрозуміти найпоширеніші деталі та нюанси, що часто використовуються в масштабних проєктах інші автори. Розуміння як використовувати ілюстрацію для правильного створення атмосфери, використовуючи кольори, зображення ландшафтів, архітектуру, має великий вплив на правильне сприйняття готової роботи. Деталізація для такого

жанру як фентезі є ключовим моментом для створення візуальної складової, підпорядковуючись загальноприйнятим основам, але при цьому зберігаючи унікальність та новизну, щоб артбук не загубився на світовому ринку.

РОЗДІЛ 2
РОЗРОБКА АРТБУКУ «ТІНЬ МІСЯЦЯ»

2.1 Опис ілюстративної концепції артбуку: культура, колористика, етапи розробки

Традиційно артбук використовується для більш розгорнутої демонстрації сеттингу того чи іншого твору для зацікавленого читача. У такому випадку його наповнення із високою часткою ймовірності буде відображати саме елементи продукту, але у детальному контексті: поетапність розробки головних персонажів, ескізи з першими концептами, структура проєктування «за шпальтами». Тобто те, як саме створювався проєкт. Зважаючи на те, що реципієнта після ознайомлення з продуктом, ймовірно зацікавить такий тип взаємодії з його інтерпретацією, артбук намагаються максимально допустимо урізноманітнити деталями, яких немає в основному творі. За таких обставин він набуває рис додаткового продукту, пряме функціональне призначення якого є глибший аналіз саме головних героїв та поглиблений розгляд розробки їх оточення.

Після аналізу наведеного підходу було обрано альтернативний, але не менш ефективний шлях розвитку проєкту. За його основу для демонстрації буде взято не сюжетні особливості твору, а всесвіт, який у ньому описано. Оточення, культурні та традиційні особливості регіонів та ін. Таким чином, ще на початковій стадії проєктування, спостерігалося концептуальне окреслення бачення автора артбуку як допоміжного видання, яке може ознайомити зі всесвітом книги навіть не обізнаного читача. Що не менш важливо, було поставлено за мету спроєктувати продукт, що міг би існувати без сюжетного супроводу твору та застосовуючи лише власну базу інформативного наповнення розповісти про елементи всесвіту не перетинаючись з книгою.

Перед початком роботи над ілюстративною частиною оточення, було проведено аналіз робіт концепт-художників з різним напрямом у художньому стилі, аби розширити обізнаність у цій сфері ілюстрування (див. рис. 2.1, 2.2).



Рисунок 2.1 – «Study» Lorenzo Lanfranconi. Ілюстрація. [37]

Стиль старих робіт Lorenzo Lanfranconi (ArtStation) абсолютно точно перетинаються баченням рівня якості ілюстрації в артбуці. На сам перед було проаналізовано його техніку роботи зі світлотінню та композиційну побудову деяких проєктів на основі оприлюднених матеріалів, що демонструють поетапність роботи на всіх рівнях деталізації. Художник вдало використовує інструмент «ласо» на початкових етапах закладання світлотонової плями, таким чином на майбутній ілюстрації попереджається поява нечіткого переднього плану та загальної «замиленості» зображення. Також Лоренцо, як і велика частка ілюстраторів, часто вдається до включення в роботу фінальних світлових елементів через низку режимів накладання, що дозволяє зображенню набути завершеного результату.



Рисунок 2.2 – «Worlds trailer 2024-Heavy Is The Crown» Sébastien DL. Ілюстрація. [41]

Високодеталізовані проєкти Sébastien DL (ArtStation) ще задовго до початку виконання завдань стали взірцевими для нас, як для реалізаторів власного. Автор на професійному рівні використовує текстурні пензлі у роботах, до того ж не поступаючись деталізацією та реалістичністю ілюстрації, як це може статися при надмірному застосуванню такого інструменту в роботі.

Також Sébastien DL взяв участь у розробці концептів для другого сезону анімаційного серіалу «Arcane», що тісно переплітається з нашим попереднім та основним аналізом аналогів для проєкту. Детально розібравши його авторський підхід до створення подібного контенту, ми надалі вже мали більш точне та актуальніше уявлення про власний проєкт.

Провівши аналіз схожих за стилістичним наповненням робіт інших авторів, було оформлено мудборд, що підкріпив остаточне рішення щодо кольористичного наповнення артбуку: м’які палітри без надмірно підвищеної інтенсивності, домінуючі теплі кольори, особливо актуальні на окремому розділі, що загалом оформлений спираючись на власну колірну палітру регіону. Хоч надмірно насичених кольорів і було цілеспрямовано уникнуто, закони контрастності й надалі відіграватимуть важливу роль та зберігатимуть свою чинність при розробці ілюстрацій до артбуку, оскільки композиційно саме за допомогою такого прийому і буде опрацьовано технічну частину проєкту (див. рис. 2.3).

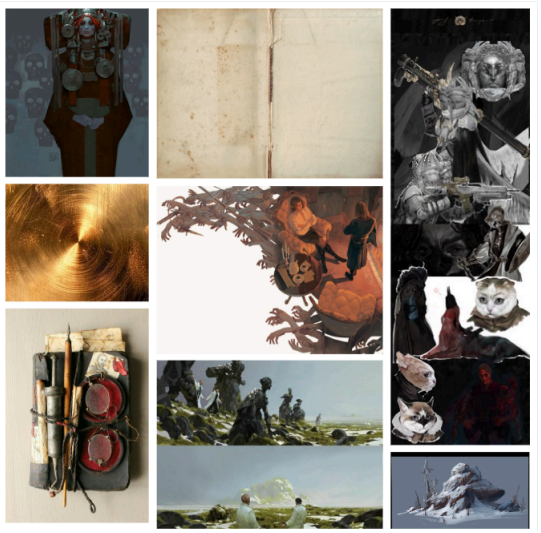


Рисунок 2.3 – Мудборд

Комбінуючи власний стиль та спираючись на дібрані референси, було розпочато роботу над структуруванням закріпленої ідеї, спочатку з допомогою традиційних технік. Таким чином було зафіксовано загальну тенденцію структури майбутнього артбуку, де ми, внаслідок проведеного аналізу, відкинули попередні, менш доцільні у жанрі, варіанти її реалізації (див. рис. 2.4).

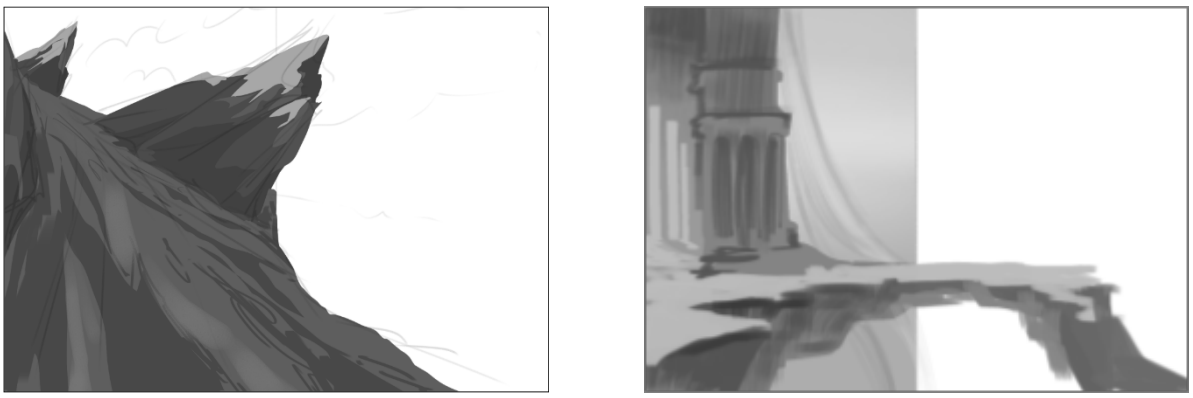


Рисунок 2.4 – Перші скетчі розворотів

Як наслідок, було застосовано таку змістовну організацію розділів, де ми зможемо детально розповісти про два великих регіони Сур’яру – частини всесвіту, описаного в оригінальному творі. Конкретніше, про країни Зуру та Лум, що займають найбільшу територію долини. Обрана структура передбачає наявність у кожному розділі щонайменше три розвороти з описом географічних об'єктів, елементів флори та фауни, предметів побуту та професійного життя населення, культурних та традиційних відмінностей між народами. Беручи до уваги те, що ми мали на меті розробити самостійний проєкт, варто зауважити, що майбутнього описового блоку буде достатньо для виконання такого завдання. А оскільки було проаналізовано велику кількість саме артбуків,

розробка та застосування тексту як інструменту зв’язку з читачем вже не становитиме для нас суттєвої перешкоди.

Першочергово роботу було розпочато саме з ілюстрування та оформлення розворотів, шо слугуватимуть елементом для відокремлення розділів один від одного. Ми визначилися з їхньою структурою ще до початку опрацювання концептуальних ескізів артбуку: велика повноформатна пейзажна ілюстрація, тло якої відсутнє на правій сторінці розвороту, оскільки на ній буде розміщено назва розділу та описовий блок тексту; присутні деякі допоміжні графічні елементи для підсилення атмосферного наповнення проєкту загалом. На основі цього бачення, було розпочато роботу над цими розворотами у синхронному темпі, аби не втратити стилістичну єдність під час ілюстрування (див. рис. 2.5).



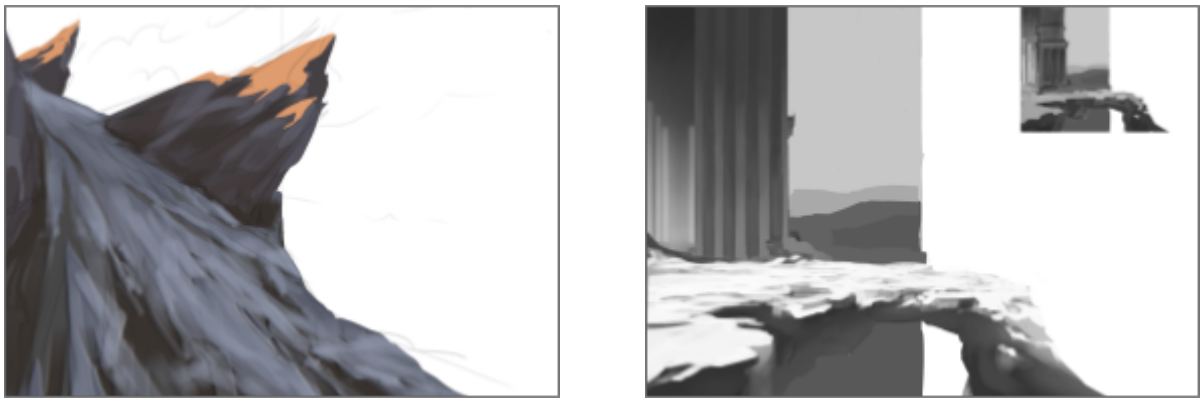
а) б)

Рисунок 2.5 – Початкові етапи розробки розворотів для відокремлення:
а) розділу I; б) розділу II

Пропускаючи етап ескізування, ілюстрації було відразу розбито на тональний скетч. Це дозволяє з самого початку бачити контрастні залежності на роботі та вчасно попередити неточності, пов’язані зі сприйняттям фінального зображення. У кольорі буде важко виявити такі моменти – роботу доведеться знову перевіряти через монохромні фільтри, тож, запобігаючи це, ілюстрування було розпочато з тональної плями. Додатково застосування обраної послідовності дій передбачає закладення правильної композиційної побудови,

оскільки на цьому етапі ілюстратор спирається саме на її закони, адже у роботі ще не присутня деталізація та колір.

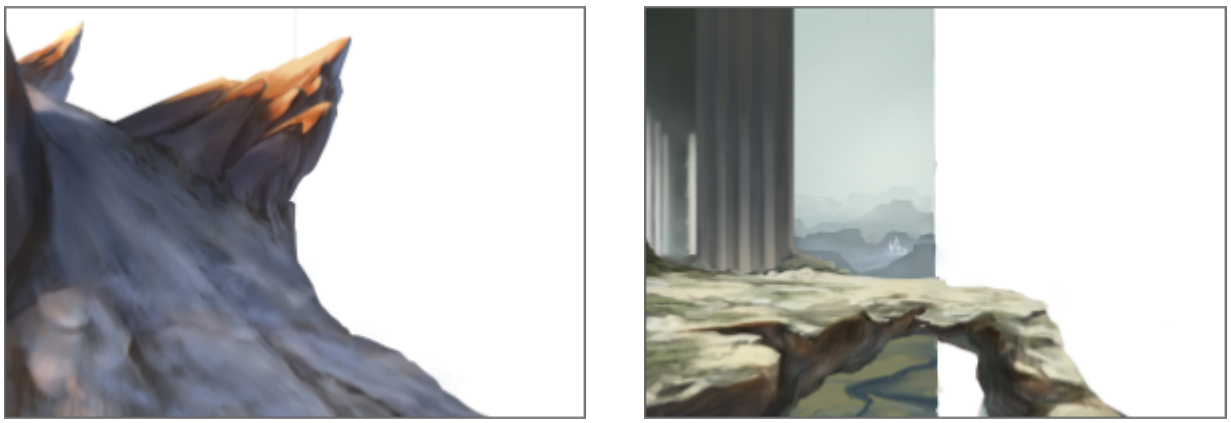
Перед визначенням наступного етапу роботи з ілюстрацією, з'являються два варіанти опрацювання: подальше деталізоване уточнення монохромного скетчу, або переведення роботи у колір за допомогою карт градієнтів, після чого подальша розробка передбачає деталізацію вже у кольорі (див. рис. 2.6).



а) б)

Рисунок 2.6 – Етап наближення до деталізації розворотів для відокремлення: а) розділу I; б) розділу II

Тепер можемо спостерігати деяку відмінність у послідовності створення. Тож до всієї ілюстративної частини артбуку не було застосовано один скрипт розробки, деякі роботи створювалися інтуїтивно, що дозволяло більш гнучко підходити до втілення ідеї у життя. Загалом, всі роботи на близькому до цього етапу починали деталізуватися та виглядати вже наближеніше до фіналізованого варіанту. Надалі проводиться робота зі світлотіньовими контрастами та ключовим кольором, закладаються найвиразніші колірні акценти, обумовлені освітленням на ілюстрації (див. рис. 2.7).



а) б)

Рисунок 2.7 – Деталізація у кольорі розворотів для відокремлення:
а) розділу I; б) розділу II

Виокремлюючи з наступних етапів опрацювання основні моменти, переходимо до фінального вигляду ілюстрацій, які буде розміщено на ключових розворотах артбуку.

Розворот для регіону Лум. Попередньо опрацювавши варіанти композиційного розміщення майбутніх текстових блоків, було дещо відформатовано положення елементів, що виходять на праву сторінку. За допомогою цього ми урізноманітнили стилістичне рішення розвороту та візуально поєднали умовно окремі частини між собою. Саму ж ілюстрацію було доопрацьовано до завершеного результату: додано контекстні деталі регіону, додатково деталізовано передній план, а тло навпаки отримало низку правок та піддалося повторному опрацюванню з нуля (див. рис. 2.8).

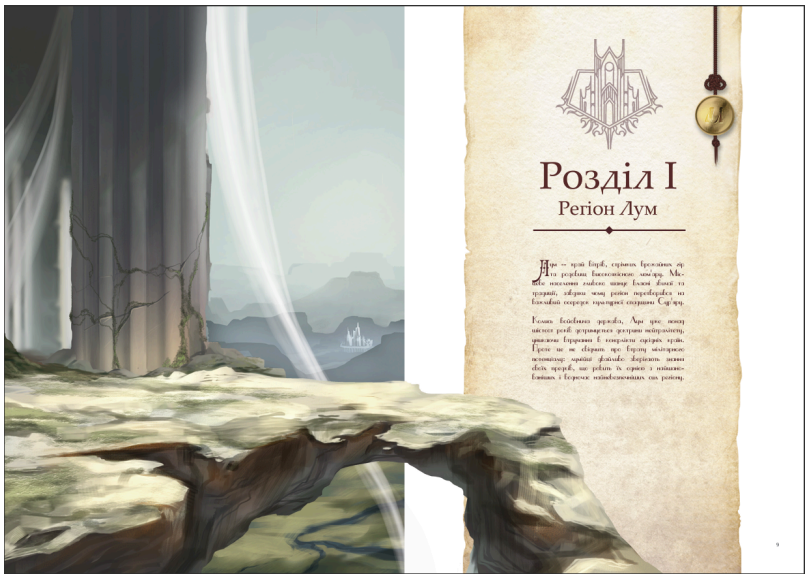


Рисунок 2.8 – Фіналізований розворот для відокремлення розділу I

Окремо було розроблено графічний елемент, що імітує фактуру паперу, він слугуватиме фоновою основою під текстові блоки. Цей прийом часто використовують в ілюструванні будь-якої фентезі-тематики, оскільки вигляд дещо зістареного паперу часто є притаманним даному напрямку. Описуючи фінальний вигляд розвороту варто зауважити, що всі графічні елементи було відпрацьовано вручну у растровому редакторі. Печатка та герб зображені на сторінці відповідають концепції всесвіту та є властивими описаному регіону.

Щодо розвороту для позначення розділу Зуру, було застосовано ідентичний принцип опрацювання. Лише для стилістичної витримки кожного з регіонів ми змінили тим печатки. Ми внесли мінімальні зміни у концепцію дизайну цієї сторінки, адже дуже важливим завданням було збереження принципу побудови структурних елементів артбуку. Тож фінальний результат цього розвороту є конструктивним навігаційним елементом, що підпорядковується загальним дизайн рішенням (див. рис. 2.9).



Рисунок 2.9 – Фіналізований розворот для відокремлення розділу II

В результаті ходу технічного проєктування особливу увагу було приділено саме типографічній частині та її особливостям, текстовим блокам та колірному рішенню, що абсолютно точно має вплив на загальну естетичну цілісність та зручність сприйняття реципієнтом інформації. Нумерації розділів властивий класичний та читабельний шрифт Palatino Linotype Regular, що створює стриману візуальну подачу, в той час, як для основного опису застосований більш декоративного стилю шрифт CafeParisC Regular, що вдало поєднується зі стилем артбуку. Візуальним акцентом видання виступає у вигляді буквиці, яка оформлена за допомогою шрифту Marta Decor Two Regular, який доповнює естетичну структуру сторінок. Єдиний колірний код тексту – глибокий багряний відтінок HEX #562A2A, який сприяє стилістичній узгодженості та підсилює візуальну гармонію кожної сторінки артбуку. Оформлення тексту в чорному кольорі не було обрано через стилістичну невідповідність до всього артбуку. Такий варіант часто використовують під час розробки журнальної продукції, що у форматі жанрового артбуку порушувало б цілісність візуальної концепції.

Надалі, додатково на сторінках артбуку передбачається розміщення не лише інформативних текстових блоків, а й допоміжних. Їх оформлення буде проєктовано таким чином, щоб створити у читача враження присутності іншого персонажа, який наче залишає замітки у власному щоденнику. Частина з них

виконуватиме пояснювальну функцію, додатково розкриваючи ідею концепцій на сторінках, інша частина міститиме суто особисті міркування героя. Таким чином артбук буде урізноманітнено текстовими блоками, але не переобтяжено надмірно «сухим» та стилістичним викладом. Записи зімітовано у такий спосіб, що вони цілком виглядають як виконані в ручній техніці записи (див. рис. 2.10).

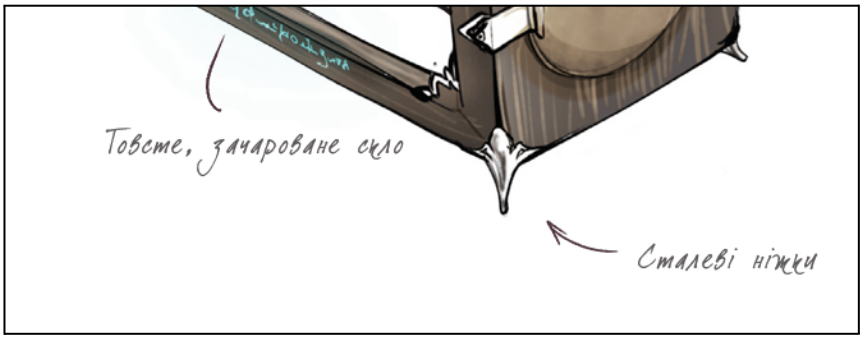


Рисунок 2.10 – Початковий етап розробки розвороту

2.2 Технічні кроки втілення ідеї. Верстка

Технічна реалізація проєкту відбувалася в програмному забезпеченні Adobe Indesign 2023 — професійний інструмент для розробки та верстки друкованої продукції покликаний на спрощення роботи дизайнера та верстальника під час роботи з поліграфічними задачами. Функціонування в межах програмного середовища було пройдено на основі знань отриманих під час проходження курсу «Технології поліграфії» на базі отримання вищої освіти початкового рівня на освітньо-професійній програмі «Графічний дизайн».

На наступному етапі, після завершення проєктування ілюстративної частини майбутніх розворотів, було розпочато роботу над технічною реалізацією артбуку. На прикладі декількох сторінок буде продемонстровано основний принцип, за яким ми рухалися у ході реалізації проєкту:

- Контекстне оформлення тла, яке найвигіднішим чином буде контрастувати з графічними елементами та текстовими блоками на сторінках. Часто на цьому етапі долучалися скетч-концепти, задля того,

щоб візуально наповнити композиційне рішення розвороту та продемонструвати пошукову частину прикріплених пізніше ілюстрацій;

- Включення в роботу завчасно проілюстрованих графічних елементів, пошук найвдалішого розміщення відносно завчасно виставлених налаштувань документа. На цьому етапі передбачається приблизне розміщення інформативного наповнення артбуку;
- Інтеграція текстових блоків, спочатку через технічний варіант. Фінальний з основних етапів, передбачає конструктивний підхід до оформлення та верстки змістовного контенту, важливо дотримуватися законів роботи з текстом.

Перед початком опрацювання наступних розворотів, варто зауважити, що не всі вони підпорядковувалися такому принципу поетапної розробки. Виключеннями є сторінки з повноформатними ілюстраціями та демонстраційні розвороти зі скетчами, оскільки вони є повністю ілюстративно наповненими, такі аркуші не потребують додаткового досконалого пропрацювання тексту. Взявши за приклад двадцять другу та двадцять третю сторінки, поетапно розберемо, як такий принцип роботи відобразився на структурованості створення розворотів для окремих розділів.

Контекстне оформлення тла. Для реалізації цього розвороту, було використано колірну заливку HEX #3C3C3B, CMYK (0, 0, 2, 76), у зв’язку з тим, що ілюстрації до нього було розроблено саме на такому задньому плані, тож на білому фоні графічні елементи переставали візуально виділятися. Підпорядковуючись законами світлотіньової контрастності, було обрано оптимальний варіант для демонстрації елементів оформлення (див. рис. 2.11).

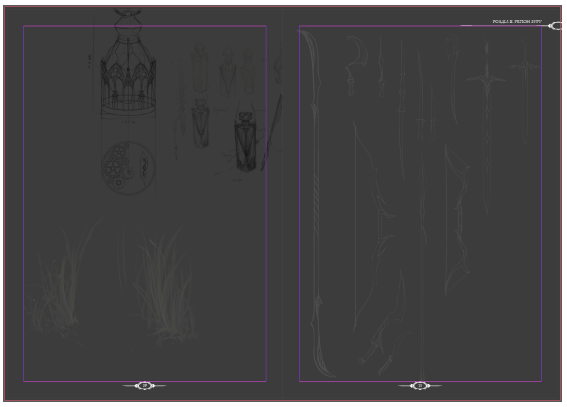


Рисунок 2.11 – Початковий етап розробки розвороту

Залежно від композиційного та колірного рішення аркуша чи розвороту, було використано тонально різні заливки для фону. Так для вісімнадцятої та дев’ятнадцятої сторінок було застосовано не обраний сірий відтінок, а HEX #282828, CMYK (0, 0, 0, 84), оскільки ілюстрації на обраному розвороті не достатньо сильно відтінялися внаслідок такого оформлення тла.

Включення в роботу завчасно проілюстрованих графічних елементів. Беззаперечно, ілюстративна частина артбуку є найоб’ємнішою з усіх вище зазначених, тож після вбудування її в сторінки стало поштовхом до переосмислення початкових варіантів розміщення цих компонентів: залежно від типу графічного елементу та його смислових розмірів, було переглянуто запропоноване вихідне рішення навіть вже затверджених ілюстрацій та допоміжних концептуальних об'єктів. Після деякої кількості спроб віднайти найвдаліше рішення щодо композиційного рішення, отримали приблизний результат розміщення ілюстративного наповнення на цих сторінках (див. рис. 2.12).

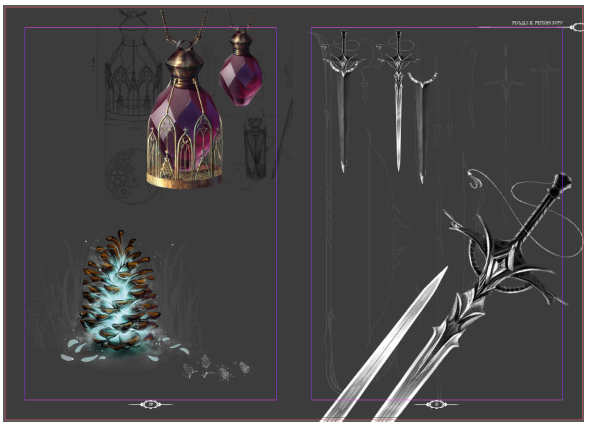


Рисунок 2.12 – Вбудовування ілюстрацій

Інтеграція текстових блоків. Завершальний та принципово важливий етап проєктування розворотів. За порядком сприйняття другорядний блок інформації, на який буде реагувати споживач, але саме текст відіграє ледь не ключову роль у композиційній побудові сторінки. Скориставшись завчасно підготовленою інформацією, було розроблено та впорядковано за ієрархічними законами побудови три основних та два другорядних текстових блоки (див. рис. 2.13).



Рисунок 2.13 – Фіналізований розворот

Після проведення аналізу доцільних до використання у такому жанровому виданні, було обрано три основні гарнітури:

- Palatino Linotype (накреслення Regular) — для оформлення заголовків та верхніх колонтитулів;

- CafeParisC (накреслення Regular), Marta Decor Two (накреслення Regular) — для оформлення текстових блоків з основним інформативним наповненням та буквиці відповідно;
- DearJoe (накреслення Italic) — для імітації написання заміток третьою особою, що наче веде свій записник.

Всі текстові блоки та колон титульні елементи, залежно від фонового наповнення, було оформлено у двох кольорах відповідно:

- HEX #562A2A, CMYK (0, 51, 51, 66) (брудно-багряний)
- HEX #FFFFFF, CMYK (0, 0, 0, 0) (білий)

Як результат, маємо детально оформлений розворот з грамотно вписаною інформацією про графічне та предметне наповнення розглянутого в контексті обраного регіону. Він слугуватиме окремим змістовним елементом загальної концепції про бажання автора розповісти про деталі змісту побутових та професійно забарвлених елементів життя населення описаного в оригінальному творі.

За схожою концепцією структурування графічних та текстових елементів наповнення, було спроєктовано майже всі сторінки майбутнього артбуку, виключеннями, як вже було зазначено вище, є повноформатні ілюстративні розвороти, де порядок дій при розробці дещо змінюється. Далі розберемо поетапність проєктування десятої та одинадцятої сторінок.

Пропускаючи оформлення тла додатковими елементами з заливками, було відразу вбудовано завершені ілюстрації та пошуково-демонстраційні скетчі розроблені для цього розвороту (див. рис. 2.14). Технічно, на цих сторінках ми мали на меті показати більшою мірою оточення регіону, перенасичувати десятий аркуш інформацією намірів не спостерігалося.

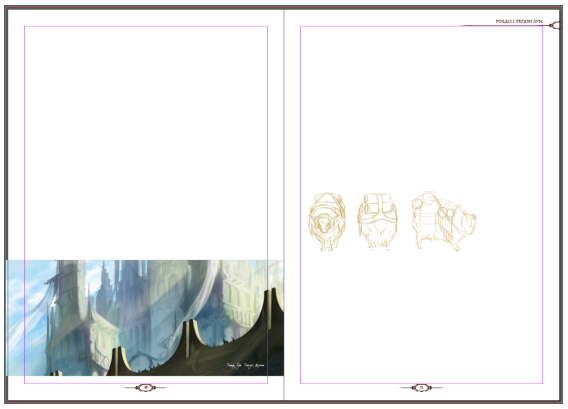


Рисунок 2.14 – Вбудовування скетчів

Спираючись на допоміжні поля було визначено крайні допустимі значення розміщення ілюстративного наповнення. Зображення книжного ярба оформлено таким чином, що читач зможе прослідкувати відмінності у дизайні, не беручи до уваги те, що частина ілюстрації винесена за межі сторінки. А планові монохромні скетчі ще на етапі розробки припускали знаходження в негативному просторі інформаційного блоку тексту (див. рис. 2.15).

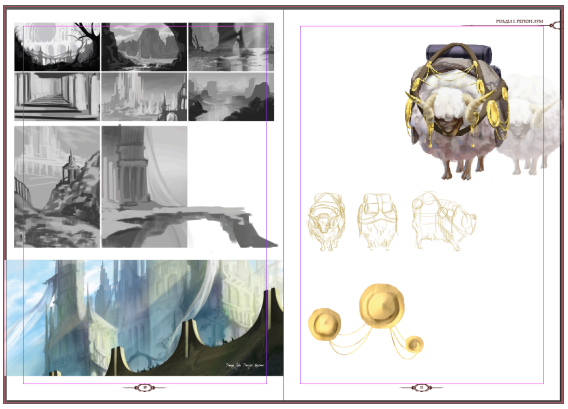


Рисунок 2.15 – Вбудовування ілюстрацій

Інтеграція тексту у розворот знову стала останнім етапом проєктування. Оскільки попередньо було опрацьовано шаблон, за яким форматувалася кожна сторінка, розділи мають колонтитули, візуалізація яких змінюється та перетинається зі змістом залежно від фонового наповнення. Таким чином було досягнуто стилістичної єдності розворотів та всього артбуку у цілому.

Додатково на одинадцятій сторінці було застосовано журнальний спосіб оформлення текстових блоків — обтікання. За допомогою цієї вбудованої в програмне забезпечення функції, було урізноманітнено вигляд аркуша: композиція вирізнялася, оскільки надмірно використовувати блочне розміщення рамки тексту не завжди буде виглядати доцільно; створено деяку глибину у роботі з розворотами, загальний вигляд роботи перестає бути «пласким» (див. рис. 2.16).

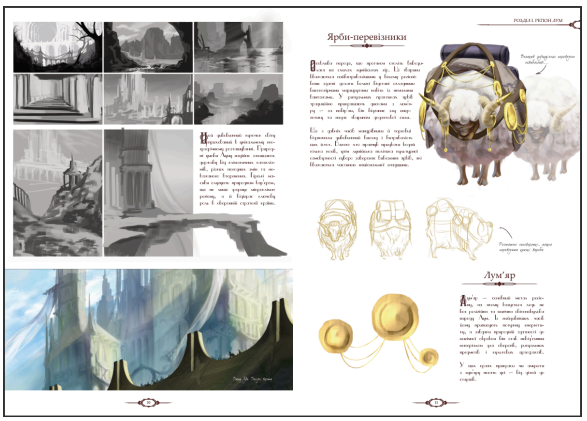


Рисунок 2.16 – Фіналізований розворот

Завершений розворот виглядає таким чином, що читач зможе вслідкувати ту візуальну ритміку, що була досягнута завдяки виокремленню головних ієрархічних елементів та підпорядкуванню їх один одному. Стилістичне наповнення залишається загальним для всіх розворотів, не беручи до уваги незначні концептуальні зміни під час їх безпосередньої розробки та подальшої верстки всіх частин проєкту.

Технічно, обкладинка підпорядковується схожим принципам ілюстрування та верстки, але на відміну від основної частини артбуку, цей елемент має більшою мірою рівень світлотіньової контрастності, оскільки споживач друкованої продукції насамперед фокусує увагу на елементах, які виділяються зпоміж основної маси інших артбуків чи книжок. Тож ще на початковому етапі розробки візуального матеріалу для подальшої верстки

обкладинки, було запропоновано виконати її у темних відтінках, аби вона контрастувала з основним наповненням роботи.

Першочергово було спроєктовано тло для майбутньої обкладинки. Для виконання цього завдання було залучено використання патерну, що імітує текстуру натягнутої тканини. Таким чином весь наступний дизайн основних елементів буде виглядати наче надрукований на книзі з твердою палітуркою. Через режим накладання було досягнуто очікуваного кольору тла, адже основою, на яку було накладено текстуру, на першому етапі була колірна заливка 022b2bHEX #022B2B CMYK (95, 0, 0, 83). Керуючись таким способом виконання завдання, було досягнуто потрібної темної, колірної текстури тканини (див. рис. 2.17).

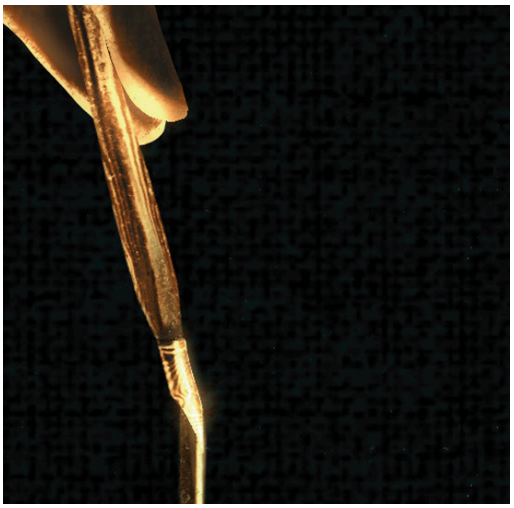


Рисунок 2.17 – Фрагмент тла з елементом ілюстрації

Вся наступна графічна частина була відпрацьована цілісно, тож основний ілюстративний об’єкт будо додано за один етап. Він розроблявся з урахуванням полів під обріз та композиційно розмішувався на монтажній області завчасно оперуючи майбутнім текстовим блоком (див. рис. 2.18).



Рисунок 2.18 – Основна ілюстрація обкладинки

Блок з назвою артбуку та ім’я автора було розміщено на розворот разом із проілюстрованою рамкою, яку, за попередньо прийнятим рішенням, було додано для якіснішого оформлення обкладинки за законами композиційного розміщення, оскільки такий елемент візуально «згруповував» всі об’єкти на передній стороні проєкту. Також заздалегідь сам текстовий блок «Тінь Місяця» було оформлено графічно за допомогою ефектів накладання, свічення та ілюстративно доопрацьовано вручну. Рік та анотацію з іншими допоміжними візуальними елементами, які було взято з основної частини артбуку задля цілісності графічного наповнення, було розміщено на задній стороні розвороту. Підпорядковуючись направляючими осями редактора, ці блоки було узгоджено в ієрархічному порядку та зверстано за вимогами до оформлення друкованих видань (див. рис. 2.19).



Рисунок 2.19 – Останній етап розробки обкладинки

2.3 Підсумкова характеристика проєкту

У результаті всіх вище зазначених етапів проєктування було розроблено 28 сторінок (21 з яких займає основна частина) та обкладинку до артбуку «Тінь Місяця». У проєкті описано два регіони з авторського всесвіту, на кожен припадає понад три розвороти текстової та ілюстративної інформації, яку було проілюстровано вручну. Вся візуальна графіка має високий рівень деталізації як ілюстративно, так і символічно: багато сцен та описів тісно переплітаються з сюжетними концепціями та є локальними алюзіями, але попри це артбук може існувати окремо від основного твору.

Обкладинку було виконано у темних відтінках з монохромним колірним акцентом на текстовому та ілюстративному блоках. На ній зображено головного героя історії, у стані неглибокого сну з особистим щоденником та пером в руках, з якого стікають «чорнила», що надалі буде оформлено у парі з текстовим блоком (див. рис. 2.20).



Рисунок 2.20 – Ілюстрація для обкладинки

Саму ілюстрацію розмішено не традиційним чином — більша її частина зосереджена на зворотній стороні обкладинки, що не є притаманним для верстки подібної друкованої продукції. За допомогою цього було здійснено

відхід від установлених рамок у використанні прийомів до проєктування зовнішнього оформлення видання. Тож фронтальна сторона обкладинки водночас є мінімалістичною й візуально наповненою графічними та текстовими елементами (див. рис. 2.21).



Рисунок 2.21 – Проєкт обкладинки

Фонове зображення було спроєктовано таким чином, що при детальному розгляді, у результаті первинного сприйняття візуальної графіки та назви артбуку, споживач міг ознайомитися детальніше з текстурою, яка не була чітко зрозуміла після попереднього загального аналізу обкладинки. Таким чином, тло імітує поверхню книги, обтягнуту тканиною, що своєю чергою дозволить скоротити витрати на поліграфічній розробці проєкту (див. Додаток Б, Мокап Б.1).

Візуально проєкт має тонально пом’якшену, але контрастну палітру, що дозволяє зберігати авторський стиль в ілюструванні не знижуючи рівень світлотіньових відношень. Як вже було зазначено вище, спираючись на обрану колірну палітру на початку проєктування, у завершеному проєкті було досягнуто високого показника стилістичної єдності. Не беручи до уваги незначну відмінність у кольористиці регіонів, всеодно артбук має цілісне художнє оформлення. Предметна частина розворотів структурована за

загальним візуальним ритмом та підпорядковується ієрархічній побудові. На цих сторінках автор якісно застосовує результати попереднього аналізу аналогів та структурує всі елементи залежно від силуету та візуальної маси. Також варто зазначити, шо на даних сторінках часто використовується вбудована функція обтікання текстового фрейму по фігурі. Таким чином стало можливим інтегрувати більшу кількість ілюстративних об'єктів у роботу не втрачаючи всього потенціалу інформативного наповнення артбуку (див. рис. 2.22).

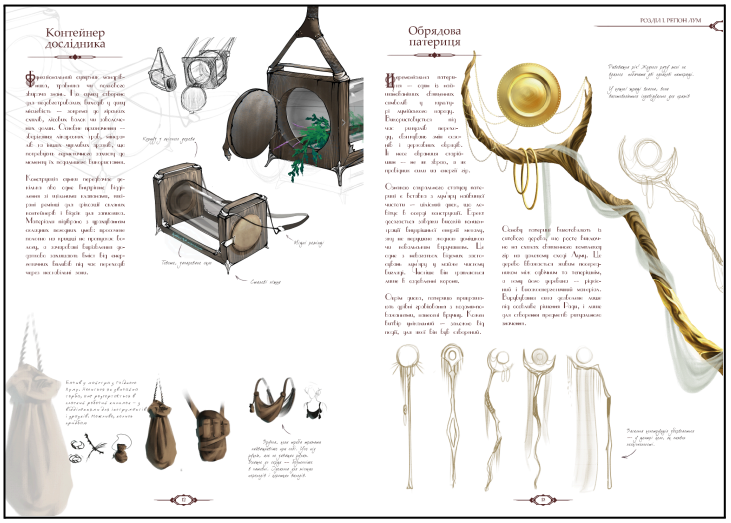


Рисунок 2.22 – Розворот з предметним наповненням

Вся текстова частина оформлена за ієрархічними законами побудови та стилістично вписана на сторінках проєкту. Більшою мірою ці блоки несуть інформативне наповнення та покликані детально розкрити концепцію об’єктів, зображених на розворотах, але у роботу також було вписано додаткові текстові елементи, задачею який є урізноманітнення наповнення артбуку та інтегрування в роботу яскравішого емоційного наповнення. Таким чином автор встановлює зв’язок між читачем та власним персонажем, що нібито власноруч залишає записи на сторінках артбуку (див. рис. 2.23).

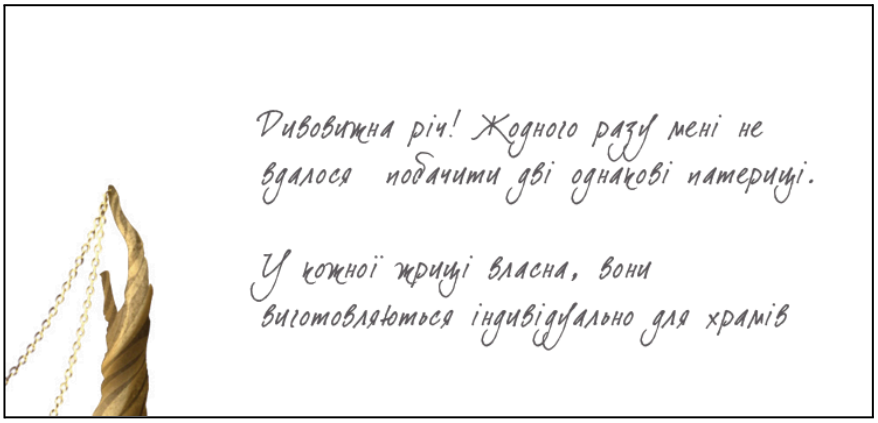


Рисунок 2.23 – Допоміжний текстовий блок

Розвороти, що виконують функцію візуального відокремлення розділів один від одного та на яких розмішено короткий опис регіону, було проілюстровано та зверстано за однаковим алгоритмом, аби довести їх до єдиного стилістичного рішення. Ілюстрація, що має прозорий фон, який слугує негативним простором для вбудованого блоку інформації та візуальних елементів, обраних на основі культурних особливостей регіону, про який йтиме мова (див. Додаток А, Розворот А.2, А.3).

Говорячи про загальну структуру та концепцію артбуку, можна окреслити притаманну всьому проєкту тенденцію розподілення та структурування графічних та текстових елементів. Не зважаючи на насичене інформативне наповнення, автору вдалося упорядкувати всі об’єкти залежно від положення в артбуці та їх візуального значення.

Як результат, під час опрацювання проєктної частини було розроблено низку розворотів та обкладинку для окремого друкованого видання «Тінь Місяця». Опрацьовано та зверстано понад 9 повноформатних та 25 окремих, предметних ілюстрацій, переважна більшість яких відзначається деталізацією на рівні перших. Розроблено та описано на сторінках два види текстового наповнення: основне, інформативне та допоміжне, що велося від третьої особи — персонажа основної історії, який прописував частину розбору ілюстрацій наче у своєму щоденнику. Було переосмислено та доопрацьовано велику кількість елементів артбуку, що потребували форматування до початку роботи

над проєктом. Результати роботи закріплено у вигляді демонстраційної графіки та мокапів, що надають розуміння просторового формату продукту. Їх цілеспрямовано було використано, оскільки друкована продукція потребує попереднього уявлення про свої загальні розміри, розміри окремих елементів та ілюстрацій, аби кожен об'єкт з цього переліку можливо було візуально зчитувати зі сторінок проєкту.

ВИСНОВКИ

В ході виконання кваліфікаційної роботи було здійснено дослідження, що присвячене розробці артбуку як окремої форми візуального самовираження та мистецтва, яке містить в собі різні формати подачі: ілюстративні, дизайнерські, художні й наративні елементи. Головною метою стало створення авторського артбуку під назвою «Тінь Місяця», що передбачало осмисленого поєднання творчого підходу та технічної професійної обізнаності на кожному з етапів роботи.

В процесі роботи здійснено детальний аналіз теоретичних джерел, зокрема наукові матеріали, тези, статті, які тлумачать необхідні терміни такі, як «артбук», «книга художника», та «зін». Даний етап дозволив чітко окреслити межі даного явища та визначити формат артбуку як мультидисциплінарну форму мистецтва, що точно виходить за рамки традиційної книжкової продукції та апелює ідеями, баченням та емоційним наповненням як автора, так і реципієнта.

Визначено історичні аспекти творення артбуку в межах художньої культури XX–XXI ст. та його місце в сучасній практиці. На його основі було виявлено, що такий формат зберігає свою актуальність та й надалі продовжує еволюціонувати в епоху цифрового медіа як важливий елемент самовираження, творчої рефлексії та комунікації через візуальну частину.

Щоб глибше усвідомити практичну специфіку створення артбуку було здійснено аналіз аналогів, що дало змогу простежити сучасні тенденції у створення дизайну, структури, візуального наративу та композиційних рішень для даного формату. У процесі дослідження розглянуто низку авторських артбуків, які визначаються унікальним підходом до взаємодії тексту та зображення, змістовного навантаження кольору, типографіки та різноманітність технік оформлення. Вивчення даних прикладів дозволило доцільно окреслити методи організації візуального наповнення та зрозуміти як саме автори працюють із ідеями, настроєм, емоційною атмосферою та художнім

самовираженням. На основі аналізу також провелося з’ясування ефективності даного формату для друкованого видання.

Етап технічної частини також мав свої особливості через створення оригінального макета артбуку у програмному середовищі Adobe Idesign 2023. Основні поліграфічні вимоги в процесі верстки було враховано, так само як побудову сітки, ієрархію всіх елементів, ритміку розміщення тексту та зображень. Також початковий етап пройшов повний цикл проєктування, адже було проведено пошук ідей для формування задуму, в результаті чого він став повноцінним для публікації та показу.

Таким чином, кваліфікаційна робота реалізувала поставлені завдання поєднавши в собі теоретичні засади та їх дослідження з практичними напрацюваннями та втіленням авторського артбуку. Продемонстрований результат є свідченням глибокого оволодіння матеріалом та самостійного дизайнерського осмислення, яке доповнила здатність комплексно підходити до реалізації подібних проєктів. Артбук «Тінь Місяця» може розглядатися як повноцінний артоб’єкт, який має естетичну та комунікативну цінність. Також він може бути презентований як у професійному середовищі, так і виконаний у виставкових чи видавничих цілях.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрейчук Н. І. Культурний семіозис: до поняття візуальної книги. *Studia philologica*. 2016. Вип. 7. С. 3-10.
2. Арт-бук як художня практика: що важливо знати про цей медіум. URL: https://supportyourart.com/columns/artbook/ (дата звернення: 13.10.2024)
3. Артбук. Електронна версія «Великої української енциклопедії». URL: https://vue.gov.ua/Артбук (дата звернення: 10.10.2024)
4. Артбук. Світ гри The Last of Us. Частина II. URL: https://malopus.com.ua/artbooks/artbuk-svit-gri-last-us-chastina-ii (дата звернення: 27.11.2024)
5. Артбук. Світ гри Horizon Zero Dawn. URL: https://worldofcomics.ua/ru/product/artbuk-svit-gri-horizon-zero-dawn-art-756520/ (дата звернення: 29.11.2024)
6. Бекар В. І. Візуальна інтерпретація людських почуттів в художній мові артбуку: тези *The 4th International scientific and practical conference "Fundamental and applied research in the modern world"*. Львів: Національний університет «Львівська політехніка», 2020. 331-335 с.
7. Бідун А. В. Артбук у теоретичному вимірі й у системі практик редактора. *Scientific notes of the Institute of journalism*, 2019. 78-94 с.
8. Вільям Блейк. URL: https://www.wikiart.org/uk/vilyam-bleyk (дата звернення: 01.11.2024)
9. Гажала В. В. Артбук як ефективний інструмент брендингу : *Соціокомунікаційні тенденції в медійному та науково-освітньому дискурсах :* Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Київ, 22 травня 2024 р.). Київ, 2024. С. 175-178.
10. Грищенко О. Книга художника як творчий метод у навчальному процесі (на прикладі майстерні книжкової графіки НАОМА). Українська академія мистецтва. 2015. Вип. 24. С. 90-98.

11. Дубрівна А. П., Крижанівська К. О. Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації. *Технології та дизайн.* 2020. № 3.
12. «Кожен час має свій проєкт». URL: https://zbruc.eu/node/23829 (дата звернення: 12.11.2024)
13. Копецька О. Артбук як різновид нішевих видань. *Наукові записки Інституту журналістики*. Київ, 2014. Т. 55. С. 66-69.
14. Кравченко І. С., Кресан, О. Я. Жанр фентезі у сучасній англійській літературі. *Актуальні проблеми природничих та гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка – 2018»:* XX Всеукр. наук. конф., 2018. С. 124-126.
15. Листвак Г. Б. «Книга художника» як потенційний видавничий продукт. *Наук. зап. Української академії друкарства* 2010. № 2. С. 20-26.
16. Мартинюк О. Артбук як сучасний засіб візуальної комунікації з читачем. *Litteris et Artibus: Нові горизонти: зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф.,* 12 листоп. 2024 р. Кременець: Вип. IX. С. 323–326.
17. Мартинюк О. Історія розвитку артбуку як інформативно-ілюстративного видання. *Design, Visual Art & Creativity: Modern Trends and Technologies: матеріали III міжн. наук.-практ. конф.,* 12 грудня 2024 р. Запоріжжя: Том №2, С. 90-93.
18. Мільчевич С. І., Жук Н. Б. Комерційний артбук: виокремлення терміну та стилістичні особливості продукту. *Молодий вчений.* 2020. № 4(2). С. 533-538.
19. Монастирська А. Ю. Психологічний вплив жанру фентезі на особистість: Матеріали LI наук.-техн. конф. підрозділів Вінницького національного технічного університету (НТКП ВНТУ–2022) : збірник доповідей. Вінниця, 2022. С. 2749-2752.
20. Назаревич В. Артбук як спосіб досягнення цілісності методами творчого самовираження. *Простір арттерапії : місце особистості в часи суспільних трансформацій :* матеріали XIX міжнар. міждисциплінарної наук.-практ. конф. (м. Київ, 17-18 червня 2022 р.). Київ, 2022. С. 165-168.

21. Панфутурист, провокатор, небезпечний елемент: ким був поет епохи Розстріляного відродження Михайль Семенко.
URL: https://suspilne.media/culture/299958-panfuturist-provokator-nebezpecnij-element-kim-buv-poet-epohi-rozstrilanogo-vidrodzenna-mihajl-semenko/ (дата звернення: 12.11.2024)
22. Пивовар Г. В. Образ ельфів у сучасному візуальному мистецтві. *Молодий вчений.* 2018. № 12(68). С. 371-374.
23. Підопригора С. Артбук у просторі літератури: художні особливості. *Науковий часопис Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова.* Сер. 8: Філологічні науки (мовознавство і літературознавство) : зб. наук. праць. Київ: НПУ, 2018. Вип. 10. С. 44-50.
24. Подоляка Н. С., Швачко О. О. Сучасний самвидав, зін-видання як спосіб самовираження та комунікації. *Інтегровані комунікації*, 2020. Вип. 1. С. 22-27.
URL: https://www.intcom.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/2524-2644.2020.1.3/149
25. Полковникова С. М. Особливості розвитку коміксу як різновиду візуального мовлення. *«Світ наукових досліджень. Випуск 22» :* матеріали міжнар. мультидисциплінарної наук. інтернет-конф. (м. Тернопіль, Україна, м. Ополе, Польща, 27-28 вересня 2023 р.). Тернопіль, Ополе, 2023. С. 201-206.
26. Рябчук С. М. Український авангард: між деструкцією та «самозванством». *Магістеріум. Літературознавчі студії*. 2007. Вип. 29. С. 75-82.
27. Скиба М. Авторська книга: між протестом та інфантильністю. Український журнал : електрон. версія журн., 2009. №4.
URL: http://ukrzurnal.eu/ukr.archive.html/374/ (дата звернення: 25.10.24)
28. Старікова М., Киященко М. Арт Погляд: різниця між артбуком і артбуком.
URL: https://nc.ua/tvorcha-kramnychka-artbuky-ne-ziny/ (дата звернення: 30.10.2024)

29. Табакова І. С, Артюх Є. Є. Роль візуального сторітелінгу у формуванні читацького інтересу молодшого покоління. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології : матеріали Молодіжної школи-семінару X міжнар. наук.-техн. конф. (м. Київ, 14-17 травня 2025 р.).* Київ, 2025. Т. 2. С. 221-222.
30. Alexander C. (ed.). Talking the Boundless Book: Art, Language, and the Book Arts. Minnesota Center for Book Arts, 1995. 150 с.
31. The Art and Making of Arcane. URL: https://www.amazon.de/Art-Making-Arcane-Gaming/dp/B0D47SKF19 (дата звернення: 27.11.2024)
32. Baldur’s Gate 3 Digital Artbook. URL: https://archive.org/details/bg-3-artbook-high-res/mode/1up (дата звернення: 30.11.2024)
33. A Brief History of Zines by Cathy Camper. URL: https://www.slj.com/story/A-brief-history-of-zines-publishing-libraries (дата звернення: 20.10.2024)
34. Brown K. Matisse’s Poets: Critical Performance in the Artist’s Book. New York and London: Bloomsbury Academic, 2017. 392 с.
35. Drucker J. The Century of Artists' Books. New York: Granary Books, 1995.
36. «Limited League Of Legend Arcane Art Book». 224 с. URL: https://www.ebay.com/itm/125510080962 (дата звернення: 27.11.2024)
37. Lorenzo Lanfraconi Portfolio. URL: https://www.artstation.com/lorenzolanfranconi (дата звернення: 15.03.2025)
38. Lyons J. Artists' Books: A Critical Anthology and Sourcebook. A Special Digested Edition. Rochester, N. Y.: Visual Studies Workshop Press, 1985.
39. Lüscher, M. The Lüscher Color Test / transl. and ed. by Ian A. Scott. N. Y.: Pocket Books, 1971. С. 16-19.
40. Pavlo Makov. URL: https://www.makov.com.ua/artbooks (дата звернення: 19.11.2024)

41. Sébastien DL. Worlds trailer 2024 «Heavy Is The Crown». URL: https://www.artstation.com/artwork/y4J4Kx (дата звернення: 15.03.2025)

ДОДАТКИ

Додаток А

Розвороти артбуку

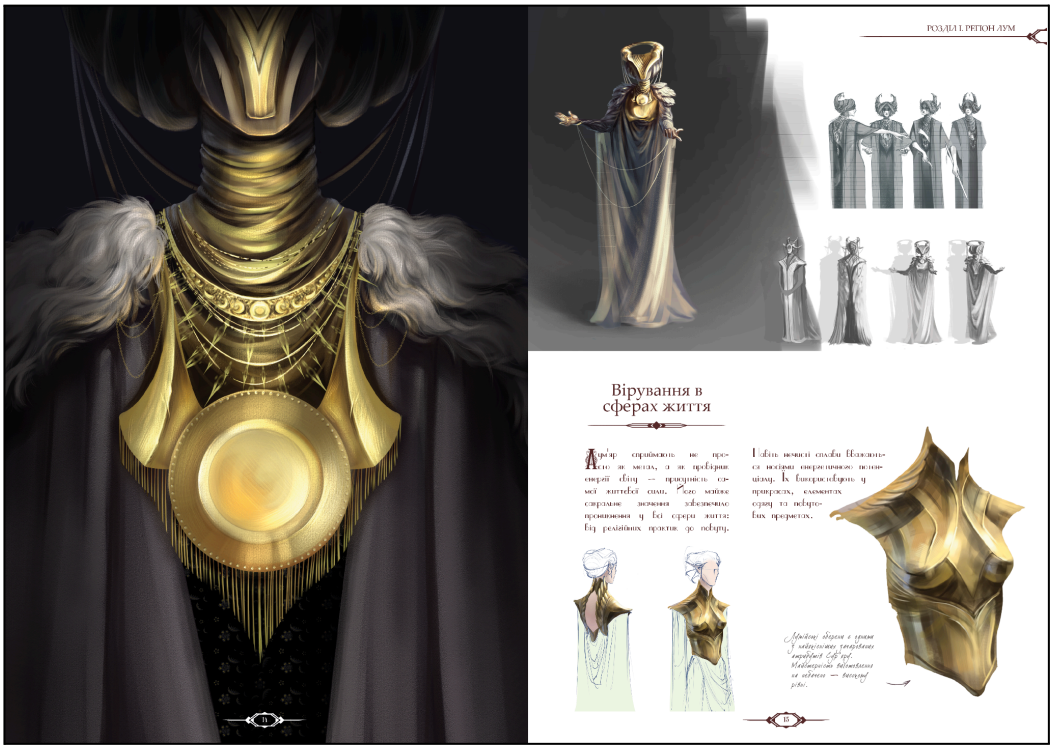


Рисунок А.1 – Розворот 1



Рисунок А.2 – Розворот 2

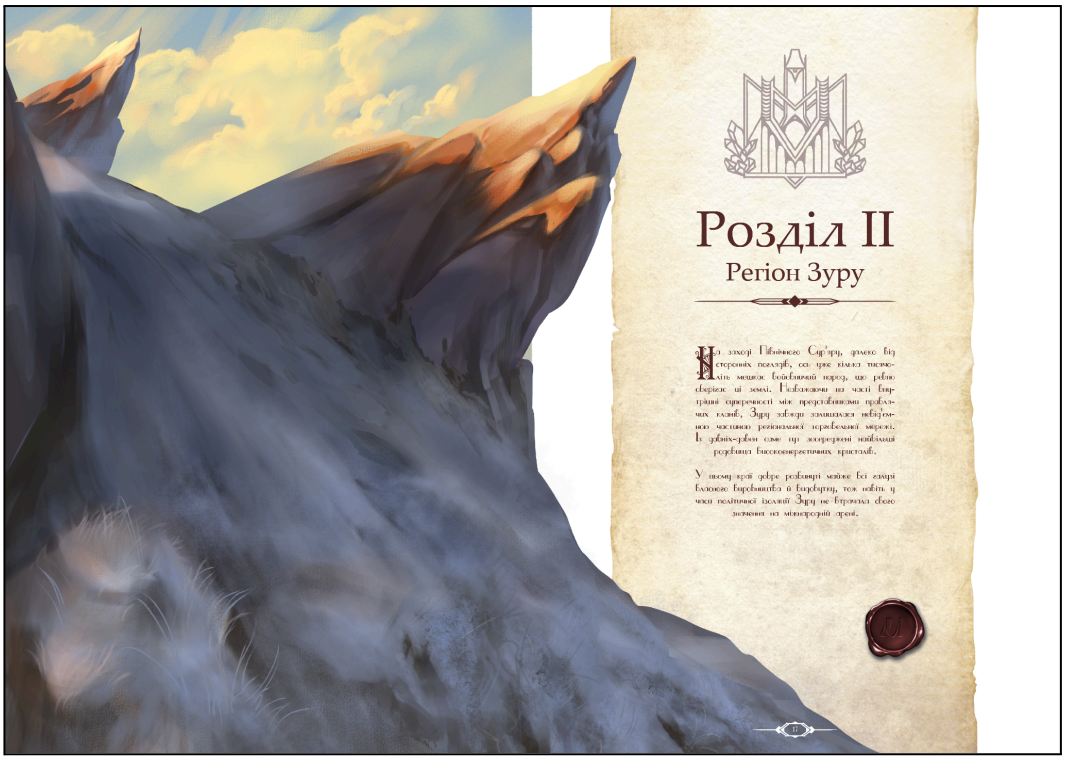


Рисунок А.3 – Розворот 3



Рисунок А.4 – Розворот 4



Рисунок А.5 – Розворот 5

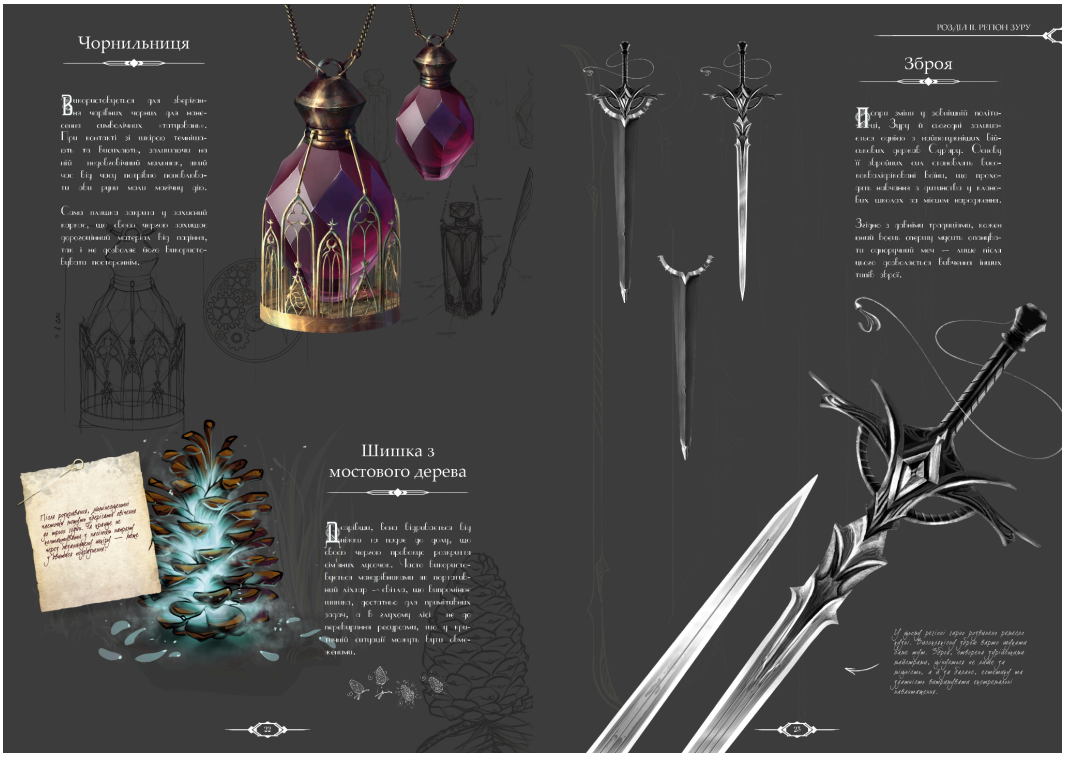


Рисунок А.6 – Розворот 6

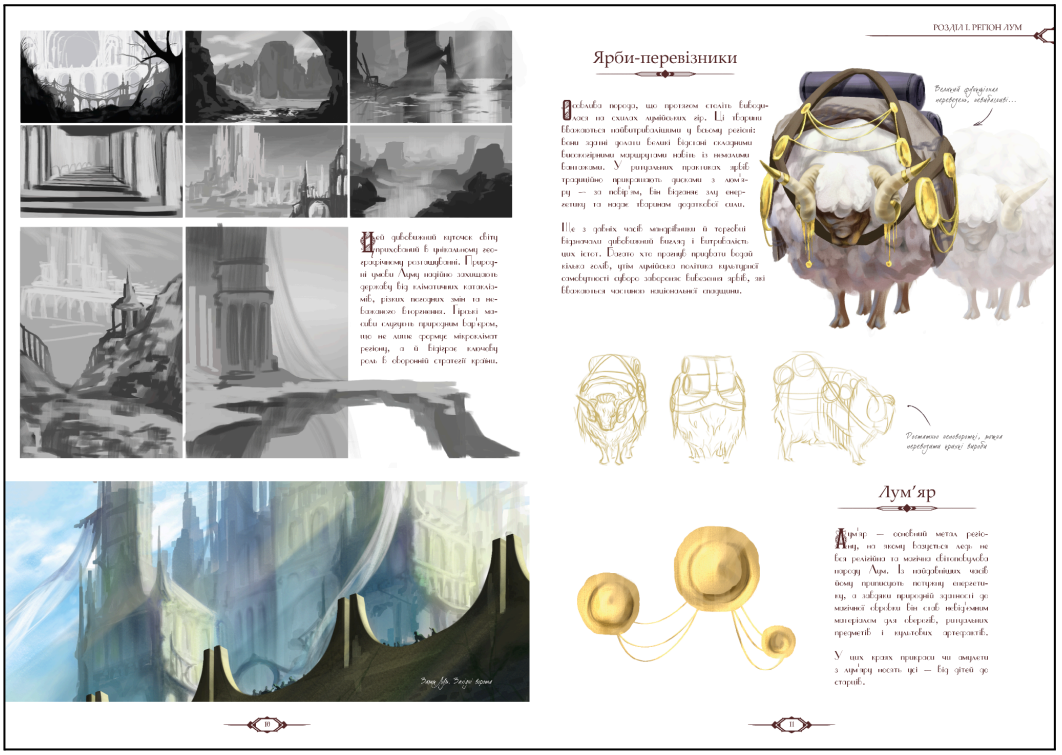


Рисунок А.7 – Розворот 7

Додаток Б

Мокапи



Рисунок Б.1 – Мокап 1



Рисунок Б.2 – Мокап 2



Рисунок Б.3 – Мокап 3



Рисунок Б.4 – Мокап 4



Рисунок Б.5 – Мокап 5