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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА АРТБУКУ**

З ТЕМАТИКОЮ УКРАЇНСЬКОГО ФОЛЬКЛОРУ «ВІДЬМИНА НІЧ»

Виконала: студент 4 курсу, групи 6.0222-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Влада Владиславівна Папуша

Керівник: викладач кафедри дизайну
_____ Вікторія БАРАБАШ

Консультант: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
к. пед. н. _____ Ганна БРЯНЦЕВА

Запоріжжя

2026

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

Папуши Влади Владиславівни

1. Тема роботи: Розробка артбуку з тематикою українського фольклору «Відьмина ніч» науковий керівник роботи *викладач Барабаш В. А.* затверджені наказом №1779-с ЗНУ від 08.12.25
2. Строк подання студентом роботи: 08.06.2026
3. Вихідні дані до роботи: _____
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити)*: Теоретичні основи артбуку як художнього видання;аналітичний та концептуальний етап розробки артбуку; художньо-проєктне видання артбуку«Відьмина ніч».*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка, електронна версія артбуку.*

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Розділ 1	*Чемерис. Г. Ю.*		
Розділ 2	*Чемерис. Г. Ю.*		
Розділ 3	*Чемерис. Г. Ю.*		

7. Дата видачі завдання: 02.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Початок роботи.*	*06.10.2025*	
2	*Обговорення з керівником тему проєкту.*	*08.10.2025*	
3	*Аналіз та дослідження теми.*	*14.10.2025*	
4	*Визначення концепції проєктування.*	*20.11.2025*	
5	*Участь у "Молода наука 2026"*	*29.03.2026*	
6	*Розробка композиційного рішення макету .*	*01.04.2026*	
7	*Етап технічної реалізації артбуку.*	*28.04.2026*	
8	*Підготовка завершеної версії артбуку.*	*16.05.2026*	
9	*Попередній захист.*	*14.05.2026*	
10	*Фінальне оформлення артбуку.*	*28.05.2026*	
11	*Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.*	*17.06.2026*	

Студент  *Влада ПАПУША*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Вікторія БАРАБАШ*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Папуша В. В. Розробка артбуку з тематикою українського фольклору «Відьмина ніч»: кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, викладач кафедри дизайну В. А. Барабаш. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 74 с.

UA: Робота викладена на 74 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 56 джерел. Об’єкт дослідження: артбук як форма сучасного художнього видання. Предмет дослідження: графічні та стилістичні засоби відображення українського фольклору в авторському артбуці «Відьмина ніч». Мета дослідження: дослідження графічних і стилістичних засобів відображення українського фольклору та розробка на їх основі авторського артбуку «Відьмина ніч».

Ключові слова: графічний дизайн, верстка, артбук, ілюстрації.

Papusha V. V. Development of the Artbook "Witch's Night" Inspired by Ukrainian Folklore : Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. Lecturer at the Department of Design V. A. Barabash. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 74 p.

EN: The work consists of 74 pages of printed text. The bibliography includes 56 sources. Object of research: the art book as a form of contemporary artistic publication. Subject of research: graphic and stylistic means of depicting Ukrainian folklore in the author’s art book "Witch’s Night". Purpose of the study: to examine the graphic and stylistic means of depicting Ukrainian folklore and to develop, based on them, the author’s art book "Witch’s Night". The work involves the development of the art book "Witch’s Night".

Key words: graphic design, layout, artbook, illustrations.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Папуша В., Барабаш В. Особливості графічного оформлення артбуку та робота з композицією. *Збірник наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2026»* Т. 1. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. С. 264-265 URL : https://sites.znu.edu.ua/stud-sci-soc//2026/tom_1.pdf

ЗМІСТ

ВСТУП..... 6

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ АРТБУКУ ЯК ХУДОЖНЬОГО ВИДАННЯ..... 9

1.1. Історія становлення артбуку як художнього видання..... 9

1.2. Класифікація та особливості проєктування артбуків..... 13

РОЗДІЛ ІІ АНАЛІТИЧНИЙ ТА КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ ЕТАП РОЗРОБКИ АРТБУКУ..... 25

2.1. Дослідження аналогів і стилістичних рішень..... 25

2.2. Формування концептуальних рішень артбуку..... 34

РОЗДІЛ ІІІ ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНЕ ВИКОНАННЯ АРТБУКУ «ВІДЬМИНА НІЧ»..... 43

3.1. Підготовка авторських ілюстрацій артбуку «Відьмина ніч»..... 43

3.2. Дизайн, верстка та презентаційне оформлення видання..... 49

ВИСНОВКИ..... 57

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 59

ДОДАТОК А..... 66

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасне суспільство переживає стрімку трансформацію культурних практик: дигіталізація, глобалізація та кризові суспільні процеси суттєво змінили умови, у яких існує й розвивається друковане мистецтво. Водночас, попри домінування цифрових медіа, матеріальний художній об'єкт - книга, альбом, ілюстрований альбом-видання - не лише не зникає, а й переживає своєрідний культурний ренесанс. Арт-видання, зокрема артбук, набуває дедалі більшої популярності як форма, що поєднує мистецькі та комунікаційні функції в єдиному об'єкті, здатному бути і виставковим твором, і колекційним предметом, і засобом культурної комунікації одночасно.

Особливого значення набуває поняття артбуку як специфічного виду художнього видання, що містить твори образотворчого чи декоративно-ужиткового мистецтва - живопис, графіку, скульптуру тощо - і призначене для естетичного сприйняття. Артбук (від англ. art book – художня книга) є різновидом такого видання, у якому авторські ілюстрації, концепт-арт або образотворчі матеріали є основним або рівноправним наповненням, а текст виконує роль пояснення, коментаря чи лаконічного супроводу. Словник основних дизайн-термінів визначає артбук як видання, що слугує «цінним інструментом для авторів, що дозволяє їм демонструвати свої роботи та історії візуально привабливим способом» і надає динамічну платформу для вираження ідей та творчого процесу.

Роль національних мотивів у сучасному українському дизайні є предметом активного наукового осмислення. Дослідники наголошують, що інтеграція етнічних елементів у графічний дизайн, ілюстрацію і видавничу продукцію виконує подвійну функцію: з одного боку - зберігає і популяризує культурну спадщину, а з іншого - формує впізнаваний візуальний код, що вирізняє вітчизняний дизайн на глобальному ринку. Акцидентний шрифт із традиційними елементами, народна орнаментика, фольклорна символіка – усі ці

засоби активно освоюються сучасними дизайнерами як інструменти не лише естетичного, а й культурно-ідентифікаційного висловлювання.

Особливе місце серед фольклорних тематичних пластів посідає українська демонологія і обрядова традиція - той зріз народної культури, що включає образи відьом, русалок, упирів, лісових духів і нічних ритуалів. Цей шар фольклору є художньо надзвичайно продуктивним: він насичений архетиповими образами, складною символікою і атмосферною виразністю, що робить його природним матеріалом для авторської ілюстрації. Водночас демонологічний і нічний пласт українського фольклору залишається суттєво менш представленим у виданнях порівняно з казковими або обрядово-календарними темами - що підкреслює нерозробленість цього напряму і відкриває простір для авторського проєкту.

Представлення українського фольклору в форматі артбуку є відносно новою практикою для вітчизняного видавничого ринку. Якщо ілюстровані дитячі видання із фольклорною тематикою мають тривалу традицію, то дорослий авторський артбук, побудований на матеріалі народної демонології і виконаний з використанням сучасної художньої мови, залишається маловивченим і мало представленим жанром.

З огляду на сучасні тенденції у сфері графічного дизайну, зростання інтересу до візуальної інтерпретації українського фольклору та актуальність переосмислення народної міфології у сучасному мистецтві, зазначимо, що тема дослідження у наступному формулюванні: «Розробка артбуку з тематикою українського фольклору «Відьмина ніч»» - є актуальною.

Об'єкт дослідження – артбук як форма сучасного художнього видання.

Предмет дослідження – графічні та стилістичні засоби відображення українського фольклору в артбуці.

Мета роботи – дослідження графічних і стилістичних засобів відображення українського фольклору та розробка на їх основі авторського артбуку «Відьмина ніч».

Виходячи з формулювання об’єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні завдання:

1. Дослідити історію артбуку як художнього видання та визначити його місце серед інших видавничих форматів;
2. Визначити особливості технічної верстки артбуків та основні вимоги до їх поліграфічного виконання;
3. Дослідити аналоги артбуків і проаналізувати їх стилістичні особливості для визначення унікальності власного проєкту;
4. Розробити концептуальні рішення артбуку «Відьмина ніч»: обґрунтувати художню концепцію, колористику та композиційні підходи;
5. Створити та підготувати авторські ілюстрації для видання з урахуванням тематики українського фольклору;
6. Виконати дизайн, верстку та презентаційне оформлення артбуку «Відьмина ніч».

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом публікації тези доповіді на тему «Особливості графічного оформлення артбуку та робота з композицією» у збірнику наукових праць «Молода наука-2026» (ЗНУ, 2026).

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 74 сторінок, 34 ілюстрацій, 56 літературних джерел. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 59 сторінок. За темою роботи опубліковано 1 теза доповіді на конференції.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ АРТБУКУ ЯК ХУДОЖНЬОГО ВИДАННЯ

1.1. Історія становлення артбуку як художнього видання

Історія артбуку тісно пов'язана з розвитком мистецтва, літератури, кіно та інших творчих напрямів, у яких важливу роль відіграють візуальні елементи. Щоб зрозуміти витоки цього явища, необхідно звернутися до кінця XIX - початку XX століття, коли в Європі формувалися нові підходи до книжкового мистецтва та змінювалося саме розуміння книги як культурного об'єкта. Спочатку артбуки з'явилися як напрям «livre d'artiste» [1] («книга художника»), як окремого виду видання і підтверджує думки науковців про їхню неоднаковість. Цей феномен виник у Парижі - культурній столиці Європи того часу - і швидко поширився серед мистецьких кіл. Книга художника відрізнялася від звичайного ілюстрованого видання принципово: у ній художник отримував повний контроль над усіма елементами - від шрифтового оформлення і вибору паперу до палітурки та загальної концепції видання.

Різнонаписання поняття («артбук», «art book», «artbook») є предметом лінгвістичних досліджень, що за кордоном артбуки переважно розглядають як книги про мистецтво [2]. Одним із перших, хто розпочав цей напрям, був французький видавець і арт-дилер Амбруаз Воллар (Ambroise Vollard) [3], який створював вишукано оформлені видання, що поєднували літературні твори і графічні роботи відомих художників того часу. Для таких книг використовувалися високоякісний друк, спеціальний папір та вишукане художнє оформлення. Завдяки Воллару з'явилися книги, у яких брали участь Пікассо, Матісс, Боннар, Руо, Шагал та інші майстри - кожен з них привносив у книжкову форму власну художню мову і стиль. Це означало, що книга переставала бути лише носієм тексту і ставала самостійним художнім об'єктом, гідним місця у мистецькому зібранні.

Значний вплив на розвиток художніх книг мали авангардні мистецькі течії XX століття, серед яких відзначилися такі напрями, як кубізм, дадаїзм,

експресіонізм. Саме у цей період художня книга почала сприйматися не лише як передання тексту, а й як окремий мистецький об'єкт [4]. Митці авангарду - Марсель Дюшан, Ель Лисицький, Трістан Тцара, Філіппо Марінетті та інші - активно використовували книгу як інструмент художнього висловлювання, пропаганди нових ідей і руйнування усталених форм. Вони створювали маніфести, поетичні збірки та книги-об'єкти, в яких типографіка, верстка і графічні елементи були рівноцінними складовими художнього задуму. Саме тоді сформувалося розуміння того, що візуальне оформлення книги може нести самостійний смисловий зміст - не менш важливий, ніж сам текст.

Дослідниця Йоганна Друкер (Johanna Drucker) у своїй роботі «Століття художніх книг» зазначила, що у XX столітті книга художника перетворилася на самостійну форму, яка поєднувала візуальні, типографічні та концептуальні елементи мистецтва [5]. Цей ключовий науковий внесок Друкер систематизував понад двісті індивідуальних робіт, що дало змогу вперше комплексно дослідити книгу художника як окремий вид мистецтва - з власними законами, традиціями та художнім потенціалом. Йоганна Друкер також довела, що artist's book не є просто «книгою про мистецтво» - це книга, яка сама є мистецтвом, де кожен елемент, від формату до палітурки, є свідомим художнім рішенням.

Паралельно з розвитком livre d'artiste у першій половині XX століття поширювалися і комерційні форми видань з ілюстраціями. Зокрема, стрімкий розвиток кіноіндустрії та анімації спричинив появу перших «за лаштунками» - видань, де розкривається творчий процес студій. Такі видання Уолта Діснея, що виходили з 1930-х років, фактично стали прообразом сучасних медіа-артбуків [6, с. 186-192]. Вони вперше показали широкій аудиторії, як народжуються анімаційні персонажі: від першого ескізу на аркуші до кольорового кадру на екрані. Ці видання стали прямими предтечами артбуків до фільмів, ігор та коміксів, що отримали масове поширення наприкінці XX - на початку XXI століття.

Наприкінці XX століття формат артбуку поширився і в сфері відеоігор. З розвитком ігрової індустрії та зростанням її культурного впливу великі ігрові

студії почали випускати артбуки як частину маркетингової стратегії і як засіб документування творчого процесу. Такі видання містили концепт-арт персонажів і локацій, ранні ескізи, відкинуті ідеї та авторські коментарі художників - тобто ставали своєрідним «архівом» художнього процесу. Ці видання не лише задовольняли інтерес фанатів, але й формували новий стандарт візуальної документації у медіа індустрії. Поряд із комерційними артбуками продовжував розвиватися і незалежний авторський напрям. Художники по всьому світу почали видавати авторські артбуки як засіб самопрезентації та художнього дослідження. Такі видання могли виходити невеликими накладами або навіть у єдиному примірнику, стаючи справжніми витворами мистецтва. У цьому контексті дедалі більшого значення набуває художньо-технічне оформлення книги - конструкція, вибір матеріалів, якість друку і унікальні поліграфічні прийоми [7].

Окремою значущою сторінкою в історії артбуку є розвиток українського книжкового мистецтва. Вже у 1920-х роках українські митці - Василь Єрмилов, Анатоль Петрицький, Олександра Екстер та інші - активно працювали у сфері книжкового і плакатного дизайну, поєднуючи авангардні ідеї з національною художньою традицією. Плакати видавництва «Книгоспілка» 1920-х років засвідчують, що в Україні вже тоді формувався потужний осередок книжкового мистецтва,орієнтований на синтез тексту, зображення та типографіки [8]. Ці традиції не зникли - вони отримали продовження в сучасній українській дизайнерській практиці, де артбук займає дедалі помітніше місце.

У XXI столітті артбук остаточно сформувався як самостійний жанр, що охоплює широкий спектр видань - від дорогих колекційних книг великих медіа компаній до авторських ексклюзивних проєктів невеликих накладів. Сучасний артбук уже не є суто ілюстрованим виданням - це складний мультимедійний об'єкт, у якому органічно поєднані графічний дизайн, авторська ілюстрація, типографіка та поліграфічне оформлення. Завдяки розвитку цифрових технологій і зростанню інтересу суспільства до творчих процесів артбук отримав нову аудиторію - не лише серед колекціонерів і мистецтвознавців, а й

серед широкого кола читачів, художників, студентів і дизайнерів. Таким чином, артбук пройшов довгий шлях - від вишуканих паризьких livre d'artiste до масових медіа видань і авторських мистецьких об'єктів - і в кожному своєму прояві залишається унікальним феноменом культури, де мистецтво і книга зливаються в єдине художнє ціле.

Артбук являє собою особливий тип художнього видання, який поєднує текстову, візуальну та дизайнерську складові в єдину авторську концепцію та виступає не лише носієм інформації, а й самостійним мистецьким об’єктом. У сучасному мистецтвознавстві артбук розглядається як форма візуальної комунікації, у якій зміст передається через синтез зображення, типографіки, композиції, матеріальності книги та авторського художнього задуму. На відміну від традиційного друкованого видання, артбук характеризується експериментальним підходом до структури, оформлення та взаємодії з читачем, оскільки важливу роль у ньому відіграє не лише текст, а й візуальна форма подачі матеріалу. С. Підопригора визначає артбук як «синкретичний жанр експериментальної прози, у котрому актуалізується інтермедіальний зв’язок між вербальними та візуальними компонентами у формі медіа комбінацій» [9, с. 44-48]. У цьому контексті артбук виступає прикладом інтеграції літератури, графічного дизайну, ілюстрації та сучасного мистецтва. Різні варіанти написання терміну «артбук» є предметом мовознавчих досліджень. У цьому контексті важливо зазначити, що за кордоном артбук переважно сприймається, як своєрідний художній альбом або візуальний альбом, присвячений творчості митця, а інколи й окремим аспектам його особистого життя. В цілому із статей про артбуки, можна виділити статтю С. Підопригора «Артбук у просторі літератури», в якій вона зробила спробу розділення популярних термінів артбука та було розглянуто з її літературної точки зору цей феномен. Підпригора простежила історію розвитку цього терміну, знайшла та зробила аналіз книги художників та відокремила варіативність форми артбука та різнобічність синонімів цього терміну. Також у статті згадується термін фотороман. «Часом поняття артбук перехрещується із визначенням фотороман,

коли йдеться про використання кадрів із фільму/мультфільму під час їх переведення у книжковий формат часто великого розміру» [9, с. 44-48]. Якщо спиратися на статтю Бідун А. В. визначення «артбук» - цей термін включає в себе «сукупністю книжкових видань, які виходять за межі стандартів, пропонують принципово новий погляд на книгу як явище, якому властива пластичність форм і змісту для передачі певної інформації, ідеї, смислів і сенсів». [10, с. 62].

1.2. Класифікація та особливості проєктування артбуків

У XXI столітті артбуки стали невід'ємною частиною сучасної медіа культури та набули широкого поширення у сфері кіно, відеоігор, коміксів, анімації та цифрового мистецтва. Їх популярність зумовлена розвитком візуальної комунікації та зростанням інтересу до процесу створення художнього продукту. Сучасний артбук уже не виконує лише функцію демонстрації ілюстрацій чи концепт-артів, а виступає окремим мистецьким виданням, у якому поєднуються графічний дизайн, авторська ілюстрація, типографіка та поліграфічне оформлення. Такі видання дозволяють читачеві не лише ознайомитися з готовими роботами, а й побачити етапи творчого процесу, формування художнього стилю та візуальної концепції проєкту. Особливістю сучасних артбуків є інтеграція різних видів мистецтва та медіа, завдяки чому вони стають важливим інструментом візуальної культури й професійним джерелом натхнення для дизайнерів, художників та ілюстраторів [11, с. 38-48]. Тож артбуки можна поділити на два види: мистецькі об'єкти та комерційні артбуки:

Артбук як мистецький об'єкт функціонує як самостійний твір мистецтва, в якому демонструються авторські роботи, творчі експерименти та художні дослідження. Завдяки такому підходу читачі можуть оцінити готові ілюстрації, але й простежити процес створення твору мистецтва, від початкових ідей до кінцевого результату. «Ці книги кидають виклик усталеній формі книги та постають окремими скульптурними одиницями» [12, с. 534].

«Комерційні артбуки належать збірники візуальних рішень та стилю певних кінофільмів, відеоігор, анімаційних фільмів та книжки-новели» [12, с. 534]. У цьому випадку артбук слугує виданням, яке пропонує глибший погляд на художній світ твору та допомагає розширити розуміння читача. Такі артбуки часто містять персонажів, місця, декоративні елементи, символи, концепт-арт та інші візуальні матеріали, які не були повністю досліджені в оригінальному творі. Подібні видання можуть функціонувати як своєрідна ілюстрована енциклопедія, що містить вигаданий світ, створений художником. Доповнюючи текст або сюжет візуальними елементами, артбук допомагає читачам краще зрозуміти атмосферу твору, риси персонажів та художні концепції. Крім того, завдяки артбукам читачі можуть глибше зануритися у світ твору та детально дослідити елементи, які вони могли б не помітити лише в тексті [12, с. 534].

Окрім мистецьких об’єктів та комерційних артбуків, за критеріями артбуки поділяються: [13, с. 11].

- За авторством: одноосібно підготовлені; колективні.
- За накладом: виготовлені в одному примірнику; тиражні.
- За способом творення: рукотворні; створені за допомогою технологій; створені шляхом поєднання ручної роботи і технологій.
- За концептуальним вирішенням: поп-ап бук - книга із зображеннями, які при відкриванні стають об’ємними; скетчбук - книга для замальовок; скрапбук - книга, яку читач створює з вирізок; тревелбук - подорожня книга, яку читач може заповнювати самостійно та ін [14].

Завдяки розвитку цифрових технологій, ілюстрації, концепт-арту, фотографії та медіа індустрії артбуки почали охоплювати широкий спектр тем, стилів та творчих напрямків. Це сприяло появі численних різновидів артбуків, які відрізняються не лише тематикою, а й структурою, художнім змістом, методами презентації та взаємодією з читачем. В результаті артбук став універсальним форматом, здатним поєднувати елементи мистецтва, дизайну, літератури та сучасних медіа в межах єдиного візуального простору. Серед основних видів артбуків можна виділити:

1. Концепт-артбуки;
2. Художні артбуки;
3. Комерційні артбуки;
4. Фотографічні артбуки;
5. Колекційні артбуки.

Перед тим як розглядати концепт-артбуку, доцільно детальніше ознайомитися з поняттям «концепт-арт» та його значенням у сучасній візуальній культурі. Концепт-арт становить собою спеціалізований вид візуального мистецтва, спрямований на репрезентацію ідей персонажів, середовища або реквізиту, що використовуються у фільмах, відеоіграх, анімаційних стрічках та інших формах медіапродукції. Основною функцією концепт-арту є підтримка процесу розробки проекту шляхом візуалізації естетичних і композиційних рішень до їх остаточної реалізації [15]. «Артбуки слугували вичерпними ретроспективами, що фіксували все: від початкових концептуальних ескізів до відшліфованих цифрових творів мистецтва, часто супроводжувані глибокими коментарями креативних директорів та художників» [16, с. 230-232]. Концептуальний артбук також містить детальні малюнки, які показують дизайн персонажів, локацій, технік, істот або інших елементів проекту.

Наприклад «Dark Souls III: Design Works» – офіційний концепт-арт артбук відеоігри «Dark Souls III», виданий студією «FromSoftware» (*див.рис. 1.1*). Він збирає концепт-арти, ескізи та коментарі розробників, розкриваючи художню та візуальну філософію останньої частини культової трилогії «Dark Souls» [17]. Також включені коментарі дизайнерів «FromSoftware», що пояснюють творчі рішення і смислові мотиви, що лежать в основі естетики мороку та занепаду серії.



Рисунок 1.1- приклад концепт-артбука ««Dark Souls III: Design Works»

Окремим видом є артбук, який являє собою збірку робіт відомих художників. Такі видання можуть містити роботи в різних жанрах, стилях та техніках, включаючи живопис, графіку, цифрове мистецтво, ілюстрацію та інші напрямки візуального мистецтва. Найчастіше артбуки створюються для демонстрації творчого портфоліо автора або як видання для любителів мистецтва. Артбуки можуть представляти різноманітні сюжети: реалістичні пейзажі, портрети, фентезійні зображення, абстрактні композиції та інші творчі роботи. Загалом артбуки, які поєднують у собі функції бібліотеки, джерела натхнення та арт-об'єкта для колекції.

Наприклад «The Art of Loish» — артбук нідерландської художниці та ілюстратора Лоїс ван Баарле (Loish), що вийшов у 2016 році (*див.рис. 1.2*). Артбук є оглядом її творчого шляху, еволюції художнього стилю та процесу створення цифрових ілюстрацій, що прославили автора в інтернеті. Видання поєднує галерею робіт художниці з коментарями про її натхнення, техніку та розвиток [18].



Рисунок 1.2- приклад з художнього артбука «The Art of Loish»

Артбуки за мотивами фільмів або відеоігор або комерційні артбуки це видання, що збирають художні матеріали, пов'язані з певним творчим проектом. Такі артбуки можуть містити концепт-арт, ілюстрації персонажів, зображення локацій, атмосферні сцени та інші візуальні елементи, що допомагають передати стиль, настрій та естетику певного фільму чи гри.

В створені такого артбуку важливим критерієм для осмислення зовнішнього вигляду персонажа є розуміння його основного призначення в ігровому середовищі. «На ідею розробки персонажа будуть впливати такі складові, як локальне середовище відео-гри, в якій відбувається дія, клімат, пору року, доби, острів або підводне царство та жанр відео-гри: дружба людини і дикої тварини, полювання, військові дії, віртуальний комфортний дозвілля і сервіс. Перспективу подальших досліджень вбачаємо у технічному застосуванні концепт-арту у відеоіграх різних жанрів» [19, с. 10]. За мотивами фільмів або ігор артбуки найчастіше випускаються одночасно з виходом основного продукту або через деякий час після його виходу як додатковий матеріал для шанувальників.

Наприклад The Art of The Last of Us Part II — офіційний артбук, присвячений створенню однойменної відео ігри від студії Naughty Dog *(див.рис. 1.3)*. Видання вийшло в 2020 році під лейблом Dark Horse Books і включає сотні концепт-ілюстрацій, нарисів та коментарів розробників. Артбук показує всі еволюцію візуального стилю, персонажів також саме головне атмосферу постапокаліптичного світу гри [20].

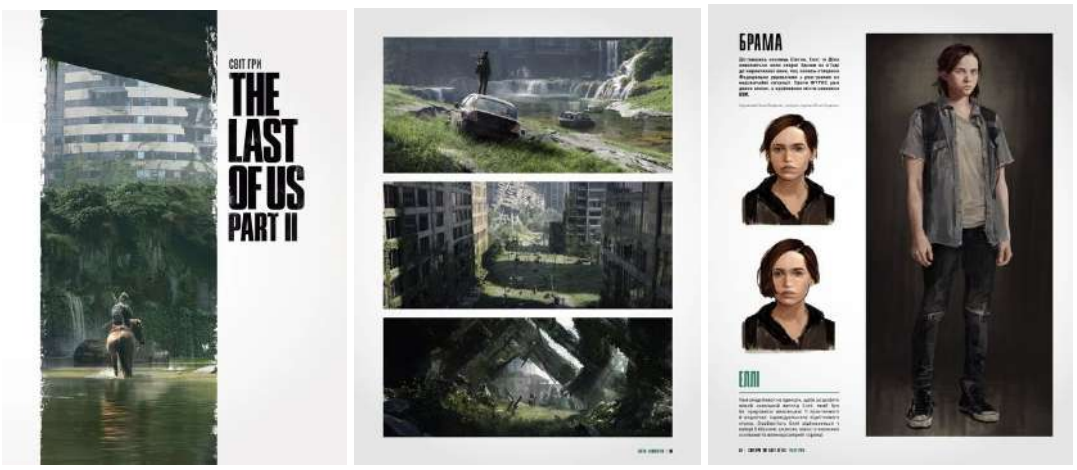


Рисунок 1.3- приклад артбук за мотивами фільмів, ігор «The Art of The Last of Us Part II»

Фотографічні артбуки - це окремий жанр художніх видань, у яких основним засобом візуальної комунікації є художня фотографія. Фотографічні артбуки можуть бути присвячені різним темам: моді, архітектурі, подорожам, природі, урбанізму, культурі, документальній фотографії або авторським художнім проектам.

Головна мета фотографічної артбуки є створити цілісну візуальну історію та передати певну атмосферу через серію фотографій. «Вибір форми артбуку дозволяє автору експериментувати з матеріальність видання, включаючи додаткові елементи - оригінальні негативи та газету, що створюють багаторівневий досвід взаємодії з роботою» [21, с. 453]. Завдяки цьому фотографічний артбук сприймається не лише як колекція фотографій, а як окремий художній об'єкт зі своєю власною концепцією та емоційним впливом на читача.

Наприклад, у проєкті «Сихів» «реалізований як артбук малим накладом, демонструє концептуальне використання формату видання для розкриття особистої історії»[21, с. 453]. Фотосерія «Сихів» українського документального фотографа Тарас Бичко є прикладом сучасного фотографічного артбука, присвяченого дослідженню міського середовища та повсякденного життя мешканців Львова (*див. рис. 1.4*). Проєкт створювався упродовж 2018–2020 років та зосереджується на зображенні району Сихів - одного з найбільших

житлових масивів міста. Основна ідея полягає у демонстрації реального життя району, яке відрізняється від туристичного образу Львова та відображає повсякденність сучасного українського суспільства [22].



Рисунок 1.4 - приклад фотографічного артбуку «Сихів»: документальні фотографії Бичка

Колекційний артбук – це особливий вид художнього видання, яке може містити різноманітні матеріали, пов’язані з розвитком певного бренду, креативного проєкту чи медіапродукту. Головною метою колекційного артбуку є збереження та представлення процесу розробки певного продукту чи креативної ідеї. «Таким чином, артбуки виступають передусім не як суто інформаційні видання, а як цінні колекційні артефакти та унікальні мистецькі твори, що здатні глибоко представити свою тему» [23, с. 19]. Колекційні артбуки особливо популярні серед шанувальників певних франшиз, ігор, фільмів чи креативних брендів. Такі видання часто мають обмежений тираж, спеціальний дизайн та пронумеровані примірники, що підвищує їх колекційну цінність.

Наприклад The Art of Blizzard Entertainment – це колекційний артбук, виданий компанією Blizzard Entertainment у 2013 році (*див. рис. 1.5*). Артбук є великим візуальним оглядом художньої спадщини студії, що стоїть за такими іграми, як Warcraft, StarCraft і Diablo. Вона демонструє еволюцію художнього стилю компанії та внесок художників, які створили її відомі світи. Кожна глава присвячена окремому ігровому всесвіту: Warcraft, StarCraft, Diablo та раннім проектам Blizzard. Видання отримало визнання фанатів та колекціонерів за якість друку та глибину представленого матеріалу [24].



Рисунок 1.5 - приклад колекційного артбука «The Art of Blizzard Entertainment»

У сучасній культурі артбук працює не лише як носій візуальної інформації, а як окремий вид мистецтва, де відіграють роль важливість друку, композиція сторінок, стиль друку та емоційний вплив на читача. «Це дає авторам можливість створити унікальні роботи, що будуть автоматично сприйматися як мистецьке надбання» [25, с. 72]. Відсутність чіткої класифікації дозволяє авторам експериментувати з формою та змістом видання, створюючи унікальні художні проєкти. Зображення в артбуках важливі для передачі інформації та створення яскравого візуального враження. Ілюстрації в артбуках спрямовані на привернення уваги та інтересу читача. Вони приваблюють своєю естетикою, виразністю, деталізацією та художньою атмосферою, що спонукає до глибшого сприйняття творчого проєкту.

Візуальні зображення створюють емоційний вплив, викликають певні почуття та залишають сильне художнє враження на глядача. Тому «Вибір стилістики оформлення - важливий етап у методиці вибору ілюстративного та шрифтового оформлення» [26, с. 94]. Стилістика артбука може змінюватися залежно від художньої концепції видання від класичної до сучасної, від реалістичної до абстрактної, від насиченої та яскравої до стриманої й мінімалістичної. Обраний стиль повинен гармонійно відповідати жанру,

атмосфері та загальному емоційному настрою видання. Ілюстрації передають образи персонажів, подій, місць та художніх ідей, які автор прагне донести до читача. Такі візуальні елементи можуть містити символіку, асоціативні образи або метафоричні деталі, що роблять твір глибшим та змістовнішим. Крім того, зображення в артбуці є відображенням індивідуального художнього стилю автора. Вони демонструють особливості композиції, колірної гами, техніки виконання та авторської манери роботи, що характеризують творчість художника. Основні ролі текстових елементів у книжках з картинками такі: описи, підписи, коментарі до зображень в артбуках, щоб надати детальні пояснення та інформацію про тему, персонажів, історію та інші аспекти твору мистецтва. Тож текстовий матеріал може надавати контекстуальну інформацію про твір мистецтва, процес його створення, фонові події чи історію. Артбуки можуть містити огляди, рецензії, думки та інтерв'ю з художником або іншими фахівцями.

Дизайн та організація артбуку відіграють важливу роль у створенні візуальних ефектів та естетики. Вони також відповідають за відображення зображень та тексту на сторінках у чистому та привабливому вигляді. Вони визначають загальний вигляд артбуків, використовуючи різні елементи, такі як колір, шрифт, композиційні техніки та візуальні ефекти. Крім того, макет та організація допомагають впорядкувати інформацію в артбуках. Вони визначають порядок сторінок та розміщення зображень і тексту, щоб читачі могли легко переглядати та розуміти інформацію. Одним з найважливіших обов'язків планування та організації є створення правильної атмосфери та стилю. Вони використовують кольори, форми, форми та інші візуальні елементи, щоб передати тему та стиль артбуку . Таким чином, вони допомагають зануритися читачеві у створений світ та покращують враження від перегляду або використання книжки з картинками [9, с. 44-48]. Додаткові матеріали в артбуці допомагають зробити контент більш насиченим, інформативним та цікавим для читача. Вони також можуть включати концепт-арт, підготовчі ескізи, схеми, нотатки і різні креативні замальовки, що

потім демонструють процес створення художнього твору. Також додатковий контент може включати архівні фотографії, посилання, історичну інформацію, уривки з листів чи будь-що інше, пов'язане з темою артбука.

Усі вищезазначені елементи - композиція, організація сторінки, типографіка, розміщення тексту та ілюстрацій, використання додаткових матеріалів безпосередньо впливають на процес технічного верстки артбуку. Саме завдяки грамотній верстці можна створити цілісну візуальну структуру видання, забезпечити гармонійне поєднання графічних та текстових компонентів, сформувати необхідний емоційний та художній ефект. Тому особливості верстки артбуку відіграють важливу роль у сприйнятті видання та потребують окремого детального розгляду. Однією з головних особливостей верстки артбуку є використання модульної сітки, яка визначає розміщення всього на сторінці – тексту, зображень, полів, нумерації та декоративних деталей. Завдяки модульній сітці гарантується візуальна гармонія розташування, цілісність композиції та легкість пошуку інформації читачем [27].

Найважливішим кроком є верстання видання, під час якого всі елементи компонуються відповідно до обраної структури у спеціалізованих графічних програмах. На цьому етапі буде створено майже остаточний вигляд сторінок артбуку, включаючи зображення, текстові блоки, заголовки, декорації та візуальні прикраси [28]. Прикладом артбук є те, що під час композиції увага приділяється зображенням, їх масштабу, композиції макетів та взаємодії з текстом. Для створення виразної атмосфери часто використовуються зображення на всю сторінку, асиметричні композиції, нерегулярне розташування об'єктів та велика кількість простору. Важливим аспектом верстки артбуку є технічна перевірка виконаного макету. На цьому етапі контролюються правильність розміщення об'єктів, дотримання модульної сітки, якість зображення, наявність виступів, слідів вирізання та відсутність орфографічних і технічних помилок. Крім того, перевіряється готовність макету до друку та відповідність поліграфічним вимогам.

Заключним етапом є електронне редагування або створення комплекту сторінок, де сторінки розміщуються на друкованому папері з урахуванням подальшого складання, зшивання та вирізання. Цей процес забезпечує правильне складання готового видання після друку та впливає на якість кінцевого друкованого продукту [28]. Таким чином, верстка артбуку поєднує художні принципи композиції з технічними вимогами друку, що дозволяє створити не лише інформаційне, а й естетично цілісне видання.

Після детального аналізу принципів верстки артбуку, особливостей композиції сторінок, взаємодії тексту з ілюстраціями та методів організації візуального матеріалу можна переходити безпосередньо до створення авторських сторінок видання. Саме на цьому етапі формується цілісний художній образ артбуку, визначається логіка розміщення елементів, ритм розворотів та загальна атмосфера проекту. Після цього процес створення артбуку умовно можна розділити на шість основних етапів, кожен з яких відіграє важливу роль у формуванні якісного та цілісного художнього продукту.

Етап розробки концепції. «На етапі підготовки концептуального рішення важливо визначити не лише стандартні питання призначення дизайн-об’єкта, цільової аудиторії, попиту на продукт, актуальності його на ринку, але й виявити в потенційному дизайні ряд моральноетичних, ергономічних аспектів, закріпити образи у свідомості вітчизняного споживача, зачепивши його за найбільш вразливі, сприйнятливі, емпатично-тонкі теми» [29, с. 168-170].

Етап збору матеріалів. Під час цього етапу здійснюється пошук та відбір усіх необхідних матеріалів для наповнення артбуку. Це можуть бути ілюстрації, фотографії, концепт-арт, кадри з фільмів чи ігор, текстові описи, авторські коментарі, інтерв'ю та інші додаткові елементи. Особлива увага приділяється аналізу та відбору матеріалів, які найбільше відповідають темі та стилю публікації.

Етап верстки. Після підготовки матеріалів починається створення макета артбуку. Коли ілюстративний контент та текст зібрані, необхідно створити оригінал макет видання. Першим етапом створення оригінал-макета видання є

проведення розрахунків, підготовка технічної інформації та написання оформлювальних текстів. «Необхідно визначити кількість сторінок, формат видання, вид паперу, вирахувати розмір корінця. Оригінал-макет видання можна оформлювати окремо від обкладинки або в одному файлі. Після підготовки видання на основі зібраних даних необхідно створити файл та зібрати видання, оформити сторінки та розділи, вказати технічну інформацію» [30, с. 127].

Етап редагування та корекції. Після створення макета перевіряються текст та графічні матеріали.В процесі редагування виправляються орфографічні та граматичні помилки, уточнюються стилістичні моменти, а за необхідності вносяться зміни до композиції сторінок або розташування ілюстрацій.

Етап підготовки до друку. Якщо артбук планується в друкованому форматі, наступним кроком є додрукарська підготовка. Вона включає вибір типу паперу, оформлення обкладинки, налаштування параметрів друку та підготовку файлів відповідно до вимог друкарні. Також важливо перевірити якість зображень та правильність дизайну, щоб готове видання відповідає всім технічним та естетичним вимогам. «В процесі підготовки зображень для поліграфічного репродукування відбуваються перетворення колірної інформації між різними системами кольору» [31, с. 50].

Етап видання та просування. Після завершення друку артбук готовий до презентації та розповсюдження. У процесі просування артбуків особливу увагу необхідно приділяти саме візуальному контенту, оскільки він є основним засобом комунікації з потенційною аудиторією. На відміну від традиційних книжкових видань, артбук насамперед привертає увагу завдяки своїй візуальній складовій - ілюстраціям, дизайну, кольоровій палітрі, композиції та загальній естетиці оформлення. «Користувачі звертають більше уваги на візуальний контент, що дає змогу брендам виділятися у насиченому інформаційному середовищі соціальних мереж» [32, с. 39]. Саме тому рекламна стратегія артбука повинна будуватися навколо демонстрації його художньої цінності та візуальної унікальності.

РОЗДІЛ ІІ
АНАЛІТИЧНИЙ ТА КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ ЕТАП РОЗРОБКИ АРТБУКУ

2.1. Дослідження аналогів і стилістичних рішень

Аналіз сучасних артбуків дозволяє виявити характерні риси їхнього візуального оформлення, композиційної структури та способів взаємодії між текстовим та графічним контентом. Особливу увагу під час дослідження було приділено артбукам, у яких основний акцент робиться на художній атмосфері, концептуальному змісті та візуальній розповіді. Для подальшого аналізу було відібрано низку українських та зарубіжних артбуків, що демонструють різні стилістичні підходи, особливості компонування, композиційні рішення та способи подання ілюстративного матеріалу.

Серед сучасних українських артбуків, присвячених поєднанню фентезійних тем, чарівного світу та авторської ілюстрації, особливе місце займає видання «Артбук. Українська академія магії» видавництва «Мальопус». Видання є прикладом сучасного концептуального артбуку, який поєднує елементи візуальної розповіді, ілюстрації та авторського дизайну (*див. рис. 2.1*).



Рисунок 2.1 – «Артбук. Українська академія магії» [33].

У візуальному оформленні артбуку переважає насичена тепла кольорова гама з використанням відтінків коричневого, золотого, темно-зеленого та

помаранчевого. Ця палітра створює атмосферу містики, магії та давньої академічної естетики. Для посилення візуального акценту активно використовуються контрастні світлові ефекти та декоративні елементи, які формують відчуття глибини композиції та підкреслюють фентезійний характер видання.

Стиль ілюстрацій характеризується високим рівнем деталізації, поєднанням реалістичних та декоративних елементів, а також виразною авторською манерою виконання. Значна увага приділяється оформленню персонажів, костюмів, архітектури та оточення. Ілюстрації мають кінематографічний характер і нагадують концепт-арт до фентезійних фільмів чи відеоігор. Композиція сторінок побудована таким чином, щоб поєднувати великі повно сторінкові ілюстрації з текстовими блоками та додатковими графічними елементами.

Особливістю артбуку «Українська академія магії» є поєднання української культурної тематики із сучасною фентезійною естетикою. Видання не лише демонструє художні ілюстрації, а й формує цілісний візуальний світ із власною атмосферою, символікою та стилем. Важливу роль у побудові візуального наративу відіграють декоративні елементи, орнаменти та деталізація оточення, які допомагають глибше занурити читача у створений автором всесвіт [33].

Другим прикладом серед сучасних українських артбуків, присвячених темам міфології, народної демонології та авторській інтерпретації фольклорних образів, особливе місце займає видання «Український бестіарій» видавництва «Мальовий». Артбук є прикладом поєднання традиційних українських міфологічних мотивів із сучасною ілюстративною стилістикою та концептуальним художнім оформленням (*див. рис. 2.2*).



Рисунок 2.2 – «Український бестіарій» [34].

У візуальному оформленні артбуку домінує приглушена природна кольорова гама з використанням відтінків бежевого, коричневого, зеленого та сіро-блакитного кольорів. Фон сторінок стилізований під старий папір, що створює асоціацію зі старовинними рукописами та енциклопедіями міфологічних істот. Такий художній підхід посилює атмосферу автентичності та допомагає зануритися читачеві у світ українських легенд та народних вірувань.

На першій ілюстрації зображено міфологічний образ «Світлої Суки». Персонаж має фантастичну зовнішність з поєднанням людських та демонологічних рис. Основний акцент композиції зроблено на світлових ефектах - яскраво-синє полум’я в руках персонажа контрастує з нейтральним фоном та привертає увагу до центрального образу. Костюм та декоративні елементи персонажа містять етнічні мотиви та деталі, характерні для українського народного одягу, що підкреслює зв’язок артбуку з національною культурою.

Особливістю артбуку є поєднання ілюстрацій з текстовими описами, які виконують не лише інформаційну, а й атмосферну функцію. Текстові блоки органічно інтегровані в композицію сторінок та доповнюють візуальний наратив, створюючи ефект своєрідного міфологічного путівника. Завдяки детальному опрацюванню персонажів, використанню народних мотивів та

стилізації під старовинне видання, артбук формує цілісний художній образ та сучасну інтерпретацію української демонології [34].

Третім прикладом сучасних українських арт-проектів, присвячених народній символіці, етнічній міфології та темі магічних артефактів, особливе місце займає проект «Скриня. Речі влади». Видання є прикладом поєднання сучасної цифрової ілюстрації з українськими культурними мотивами, народними віруваннями та елементами традиційної символіки. Основна увага в арт-буці приділяється візуальному переосмисленню амулетів, магічних символів та артефактів, що пов'язані з народною міфологією та духовною культурою України (*див. рис. 2.3*).



Рисунок 2.3 – Ілюстрації з проекту «Скриня. Речі влади» [35].

У візуальному оформленні проекту переважає поєднання теплих природних кольорів з декоративними орнаментальними елементами. Відтінки коричневого, темно-червоного, золотого та насиченого синього кольорів використовуються для створення атмосфери містики. Важливу роль у композиції відіграють фактури, стилізація під старовинні матеріали та використання етнічних декоративних мотивів, що посилюють асоціацію з народною культурою та магічними традиціями.

Стилістика ілюстрацій характеризується високим рівнем деталізації та увагою до декоративних елементів. Значна увага приділяється формі предметів, символіці орнаментів, фактурам матеріалів та атмосферному освітленню. Більшість композицій побудовано навколо центрального об'єкта, який виступає головним візуальним акцентом сторінки. Ілюстрації поєднують реалістичні та стилізовані елементи, завдяки чому артбук створює відчуття поєднання історичної достовірності та сучасної художньої інтерпретації.

Особливістю проекту «Скриня. Речі влади» є акцент на культурній символіці та візуальній розповіді через предметне середовище. На відміну від традиційних артбуків з великою кількістю персонажів, у цьому виданні основними носіями наративу є речі, амулети та артефакти, що розкривають особливості українських вірувань, народної магії та міфологічного світосприйняття [35].

Четвертим прикладом сучасних українських артбуків, створених на основі анімаційних проектів є артбук «Мавка. Лісова пісня», створений за мотивами однойменного українського анімаційного фільму студією Animagrad. Видання є прикладом комерційного концепт-артбуку, що поєднує ілюстративні матеріали, концепт-арт, розробки дизайну персонажів та елементи візуальної розповіді, створені під час роботи над мультфільмом (*див. рисунок 2.4*).



Рисунок 2.4 – Ілюстрації з артбуку «Мавка. Лісова пісня» [36].

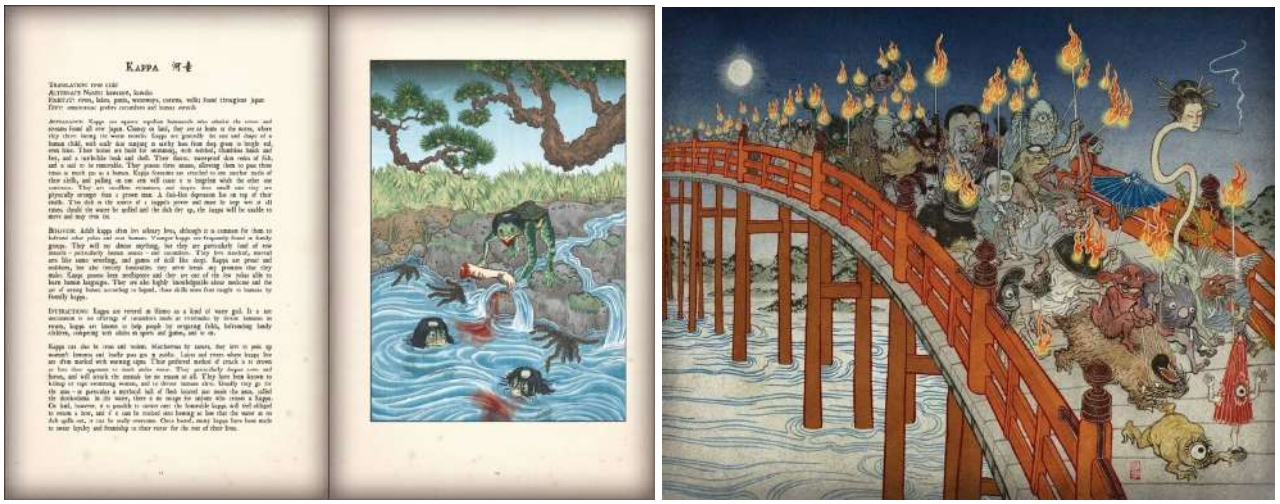
У візуальному оформленні артбуку переважають природні зелені, сині, золоті та коричневі тони, що посилюють атмосферу фантастичного лісового світу. Значна частина ілюстрацій присвячена пейзажам, водоймам, деревам, лісовим галявинам та чарівним середовищам, без активного використання персонажів у композиції. Це робить основний акцент на створенні емоційного стану та зануренні читача у світ природи.

Відмінною особливістю артбуку є поєднання ілюстрацій великого формату з текстовими блоками, стилізованими під стародавні рукописи чи казкові хроніки. Текст гармонійно інтегрований у композицію сторінки завдяки декоративним рамкам, орнаментам та використанню великої кількості білого простору. Таке рішення дозволяє уникнути перевантаження макета та забезпечує баланс між текстом та візуальним контентом. Композиція розворотів розроблена таким чином, щоб створити відчуття безперервного простору. Ілюстрації часто займають дві сторінки, що посилює відчуття масштабу у світі мультфільму. Навколишнє середовище відіграє значну роль у візуальному наративі: ліси, болота, озера та природні ландшафти стають окремими художніми образами, створюючи атмосферу містики та зв'язку між людством і природою.

Стиль артбуку поєднує сучасний цифровий живопис з декоративними елементами, натхненними українською культурною традицією. Дизайн сторінки включає орнаменти, стилізовані рослинні мотиви та елементи народної символіки, що підсилює етнічне відчуття видання. Завдяки поєднанню концептуального мистецтва, пейзажних ілюстрацій та дизайну, артбук «Мавка. Лісова пісня» не лише документує створення мультфільму, але й слугує окремим художнім виданням, спрямованим на популяризацію української міфології та візуальної культури [36].

П'ятим рикладом закордонного артбука, присвяченого міфології та культурі своєї країни, є видання «The Night Parade of One Hundred Demons», створене художником і дослідником японського фольклору Метью Мейєром. Артбук заснований на традиційній японській демонології та присвячений

образам екаїв - надприродних істот, духів і демонів, що займають важливе місце в японській культурі та фольклорних легендах (*див. рис. 2.5*).



Мал. 2.5 - Ілюстрації з артбуку «The Night Parade of One Hundred Demons»[37].

Візуальне оформлення артбука поєднує елементи традиційної японської графіки та сучасної ілюстрації. Значна увага приділяється деталізації демонологічних образів, їх пластичності, костюмам та характерним рисам зовнішності. У багатьох композиціях використовується стилізація під старовинні японські сувої та енциклопедичні довідники, завдяки чому артбук створює атмосферу історико-міфологічного видання.

У палітрі кольорів переважають природні і приглушені відтінки - коричневий, сірий, зелений і темно-червоний, які посилюють містичну атмосферу і передають естетику традиційного японського мистецтва. Деякі ілюстрації виконані у форматі енциклопедичних розворотів, де зображення поєднуються з текстовими описами істот, їх особливостей та походження. Особливістю видання є велика кількість демонологічних персонажів та міфологічних сцен. Художник зображує як окремих єкаїв, а й масштабні композиції з великою кількістю духів і надприродних істот, що створює ефект живого міфологічного світу. Деякі ілюстрації використовують динамічну композицію, завдяки чому сцени нагадують театральні вистави або традиційний японський живопис. Важливу роль формуванні візуального стилю грає

поєднання тексту та ілюстрацій. Текстові блоки оформлені як енциклопедичні статті, що доповнюють ілюстративний матеріал та допомагають глибше зрозуміти зміст міфологічних образів. Завдяки цьому артбук «The Night Parade of One Hundred Demons» є не лише художнім виданням, а й візуальною енциклопедією японської демонології та культури [37].

Шостим прикладом артбуку, буде присвячений скандинавській міфології, видання «Norse Mythology» шведського художника Йохана Егеркранса. Артбук поєднує ілюстровану енциклопедію міфологічних істот із художніми візуалізаціями скандинавських легенд, демонструючи зображення богів, монстрів та героїв за допомогою атмосферних, оригінальних ілюстрацій (*див. рис. 2.6*).



Рисунок 2.6 – Ілюстрації з артбуку «Norse Mythology» Йохана Егеркранса [38].

Ілюстрації в артбуці Йохана Егеркранса «Norse Mythology» вирізняються похмурою атмосферою, високим рівнем деталізації та стилем темного фентезі, що поєднує елементи скандинавської міфології, середньовічної естетики та власну художню інтерпретацію художника. Художник зосереджується переважно на створенні містичних образів богів, духів та міфологічних істот,

використовуючи складні композиції, драматичне освітлення та виразні силуети персонажів.

У кольоровій гамі переважають темні, природні тони - холодні сині, сірі, болотно-зелені та коричневі. Ця колірна гама створює атмосферу стародавнього міфологічного світу та підсилює містицизм і небезпеку. Для акцентів художник використовує світлі, контрастні елементи - бліду шкіру персонажів, світле волосся або сяйво окремих деталей - щоб виділити основні композиційні фокусні точки.

Загалом, ілюстрації Йохана Егеркранса поєднують реалістичні деталі з декоративною стилізацією та елементами фентезійної графіки. Це створює цілісний візуальний світ для артбуку, не лише ілюструючи міфологічні історії, але й передаючи атмосферу давніх скандинавских легенд через художню мову кольору, композиції та світла [38].

Сьомим прикладом артбуку, заснованого на скандинавському фольклорі та естетиці народного жаху, є «Vaesen: Nordic Horror Artbook». Видання поєднує концептуальне мистецтво, книжкові ілюстрації та візуальні елементи, створюючи цілісний містичний світ, натхненний скандинавськими легендами, демонологією та фольклором *(див. рис. 2.7*).

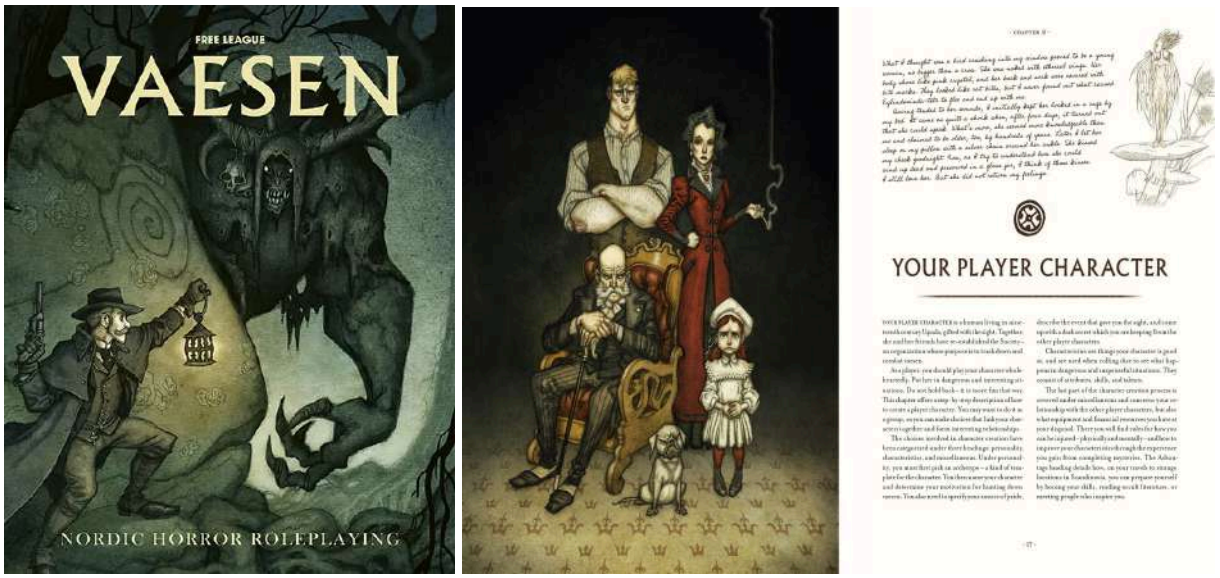


Рисунок 2.7 – Ілюстрації з «Vaesen: Nordic Horror Artbook» [39].

У візуальному дизайні артбуку переважають темне фентезі та готична ілюстрація. Значна увага приділяється атмосфері стародавнього містичного світу, тому сторінки стилізовані під архівні документи, рукописи та ілюстровані енциклопедії 19 століття. У кольоровій гамі переважають приглушені тони - сірі, темно-зелені, коричневі та насичено-червоні - що створюють відчуття тривоги, ізоляції та містицизму.

Відмінною рисою артбуку є поєднання великого тексту з атмосферними ілюстраціями персонажів, містичних істот та навколишнього середовища. Текстові блоки гармонійно інтегровані в композицію сторінки та доповнені декоративними шрифтами, рукописними елементами та стилізованими заголовками. Ілюстрації характеризуються гротескною стилізацією персонажів, витягнутими пропорціями та детальною розробкою костюмів і предметів. Художники активно використовують контрасти світла і тіні, мінімалістичні фони та складні текстури тканини, дерева та паперу. Візуальний баланс між текстом і зображеннями відіграє значну роль у композиції, зберігаючи цілісність сторінки та підтримуючи атмосферу фольклорного жаху.

Ключовим візуальним елементом є побудова світу через дизайн сторінки, орнаментацію та стилізацію друкованих матеріалів. Ілюстрації не лише демонструють персонажів та істот, але й дають загальне розуміння світу артбуку, його культури, символіки та емоційного тону. Це дозволяє сприймати Vaesen: Nordic Horror Artbook не лише як ілюстроване видання, а й як цілісний художній проект, побудований на синтезі концептуального мистецтва, міфології та дизайну книги [39].

2.2. Формування концептуальних рішень артбуку

Концепція артбуку «Відьмина ніч» базується на переосмисленні українського фольклору, народних легенд та образу відьми через сучасний візуальний стиль. Головна ідея проєкту - популяризація української міфології, народних вірувань та легенд про відьом, які є важливою частиною культурної спадщини України. «Звернення до культурного спадку українського етносу

дозволить не втрачати зв’язок із національним корінням, а творчі експерименти з на основі можливостей цифрових технологій допоможуть створювати оригінальні об’єкти, що гармонійно впишуться в сучасний візуальний контекст» [40, с. 54].

Артбук задумано як художньо-інформативне видання, що поєднує авторські ілюстрації, легенди та описи відьом, їхніх магічних артефактів та тварин-помічників. Тож концепція базується на бажанні представити українських відьом не лише як фольклорних персонажів, а й як частину цілісного художнього всесвіту з власною атмосферою, символікою та візуальною мовою. Особлива увага приділяється створенню містичної атмосфери, характерної для казок та народних легенд. Завдяки поєднанню тексту та ілюстрацій артбук передає відчуття таємничості, тривоги та родової магії, притаманні українському фольклору.

Для формування атмосфери артбуку «Відьмина ніч» та глибшого дослідження образів українських відьом, народної магії й слов’янської демонології було проаналізовано не лише літературні джерела та фольклорні матеріали, а й візуальні образи у кінематографі та анімації. Під час пошуку художнього стилю, кольорової атмосфери та містичного настрою особливу увагу було приділено фільмам «Вій» (1967, реж. Костянтин Єршов і Георгій Кропачов) [41], «Вій» (2014, реж. Олег Степченко) [42], «Конотопська відьма» (2023, реж. Андрій Колесник) [43], а також анімаційному фільму «Мавка. Лісова пісня» (2023, реж. Олександра Рубан і Олег Маламуж) [44].

Фільм «Вій» 1967 року справив значний вплив на формування загального настрою артбуку *(див. рис. 2.8*). У стрічці особливо привернули увагу темні інтер’єри старих хат і церков, приглушене освітлення свічками, атмосфера нічної тривоги та образ відьми, побудований на народних уявленнях про демонологію. Незважаючи на мінімальну кількість спецефектів, фільм створює сильне відчуття містики та страху завдяки роботі зі світлом, тінями та композицією кадру. Саме ця естетика надихнула на створення атмосфери

старого містичного щоденника, яка стала основою оформлення артбуку «Відьмина ніч» [41].



Рисунок 2.8 – Фільм «Вій» 1967

Сучасна екранізація «Вій» 2014 року, режисером якої є Олег Степченко, навпаки, вирізняється масштабною dark fantasy стилістикою, великою кількістю візуальних ефектів і деталізованим містичним середовищем *(див. рис. 2.9*). У фільмі особливу увагу привернули туманні пейзажі, похмурі ліси, темна кольорова палітра та костюми персонажів. Порівняно з версією 1967 року, ця екранізація виглядає більш фантастичною та кінематографічною, що допомогло при створенні деяких композиційних рішень, освітлення та декоративних деталей у розворотах артбуку [42].



Рисунок 2.9 – Фільм «Вій» 2014

Також важливим джерелом натхнення став український фільм «Конотопська відьма» (2023, реж. Андрій Колесник), у якому сучасний образ відьми поєднується з народною магією та українським фольклором *(див. рис. 2.10*). Під час перегляду були виділені деталі традиційного одягу, використання орнаментів, темних лісових локацій, магічних ритуалів і символічних предметів. Особливе враження справило поєднання української культури з похмурою містичною атмосферою, що допомогло краще сформувати художній напрям артбуку та створити сучасну інтерпретацію образів українських відьом [43].



Рисунок 2.10 – Фільм «Конотопська відьма» 2023

Після аналізу аналогів на початковому етапі роботи над проєктом також було досліджено артбук до анімаційного фільму «Мавка. Лісова пісня» (2023, реж. Олександра Рубан і Олег Маламуж) *(див. рис. 2.11*). Візуальна стилістика цього видання привернула увагу поєднанням української природи, магії, декоративних орнаментів та фольклорних мотивів. Саме тому було вирішено переглянути й сам анімаційний фільм для детальнішого аналізу атмосфери української міфології у сучасній художній інтерпретації. Особливе натхнення викликали образи лісу, природна кольорова палітра, світлові ефекти. Аналіз цих візуальних рішень допоміг сформувати власний підхід до створення атмосфери артбуку «Відьмина ніч», поєднавши народні мотиви, містичність і сучасну digital-ілюстрацію [44] .

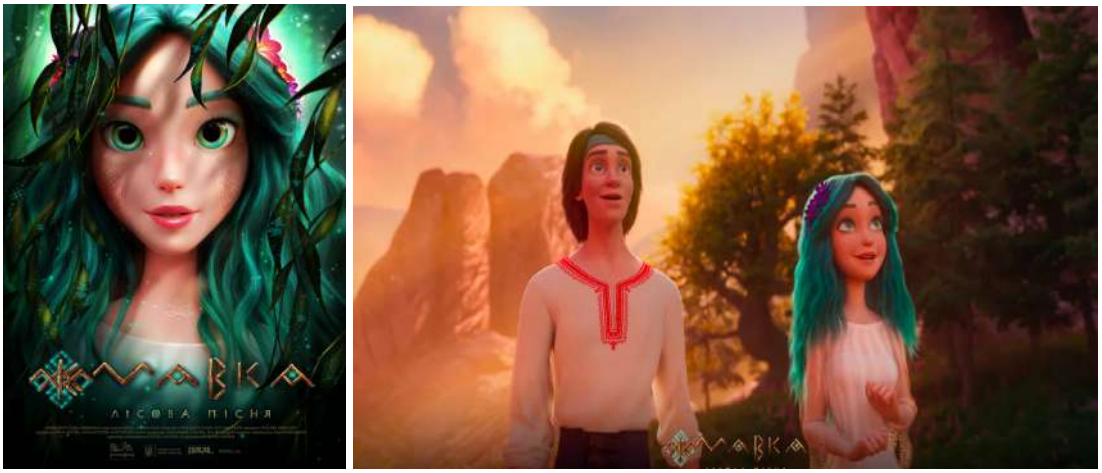


Рисунок 2.11 – Анімаційний фільм «Мавка. Лісова пісня» 2023

Після формування основного настрою та візуального напряму артбуку розпочався етап глибшого дослідження українського фольклору та образів відьом. Було опрацьовано різні джерела - народні легенди, етнографічні матеріали та фольклорні перекази, що допомогли краще зрозуміти особливості образів українських відьом у різних регіонах України. У процесі дослідження були відібрані персонажі, які найкраще передавали атмосферу містики, народної магії та українських вірувань, після чого розпочалася робота над

їхньою візуальною інтерпретацією. Паралельно з пошуком інформації створювалися мудборди для кожної відьми окремо.

Візуальний стиль артбуку поєднує елементи фентезі, темного фентезі та редакційної графіки. Художнє оформлення базується на стилізації традиційного українського одягу, традиційних символів та фольклорних образів. У створенні персонажів використані елементи традиційного українського костюма, хустки, вишивка, пояси та природні матеріали, що допомагає підтримувати зв'язок з національною культурою [45]. У роботах використовується поєднання декоративних ліній, світлових контрастів та стилізованих текстур, що створює атмосферу давнього містичного видання.

Кожен персонаж в артбуці був створений як окремий художній образ, зі своєю легендою, атмосферою та візуальним стилем. Особлива увага приділялася не лише зовнішності відьом, а й їхньому оточенню, магічним артефактам, тваринам, які їм допомагають, та елементам народної символіки. Як результат, кожен розворот має індивідуальний характер і дозволяє по-різному розкрити тему української містики та народних вірувань.

Одним із перших образів, створених для артбуку «Відьмина ніч», стала Мольфарка - карпатська відьма, натхненна гуцульськими легендами та образами народних цілителів і мольфарів. Її персонаж поєднує елементи гірської містики, природної магії та традиційного одягу [46]. Для кращого розуміння образу персонажа та формування його візуальної атмосфери було створено мудборд, який допоміг передати характер, емоційний настрій і основні особливості відьми *(див. рис. 2.12*). Під час створення образу особлива увага приділялася деталям верхнього одягу, хутряним елементам, її знаряддя ніж, які підсилюють зв’язок персонажа з природою Карпат. У кольоровій палітрі переважають темно-зелені, коричневі та сірі відтінки, що допомагають передати атмосферу гір, лісу та стародавньої магії. Ще одним важливим образом артбуку стала Нічниця - одна з найпохмуріших постатей українського фольклору, пов’язана з ніччю, снами та потойбічною атмосферою [47]. Для її візуального образу використовувалися холодні темні кольори, синьо-сірі відтінки, текстури туману

та затемнення *(див. рис. 2.12*). Образ Нічниці побудований на контрасті між людською зовнішністю та містичною природою персонажа. Довге темне волосся, бліда шкіра та пронизливий погляд підсилюють відчуття тривожності й страху.



Рисунок 2.12 – Мудборт Мольфарки і Нічниці

Полудниця стала образом, натхненним легендами Полісся та Волині. Її персонаж асоціюється з полем, спекою та сонячним світлом, тому в оформленні цього розвороту переважають теплі золотисті, жовті та світло-коричневі кольори [48]. Образ Полудниці побудований на поєднанні легких тканин, польових рослин та атмосфери літнього дня. На відміну від інших персонажів артбуку, її образ виглядає більш світлим і повітряним, проте водночас зберігає тривожну атмосферу народних легенд *(див. рис. 2.13*). Додатковими елементами композиції стали колосся пшениці та сонячне освітлення, які посилюють зв’язок персонажа з природою. Образ Хаманки, навпаки, створювався під впливом моторошної атмосфери лісів і боліт Полісся [49]. Для цього персонажа характерні темні болотяні кольори, худорлява пластика тіла та витягнуті форми силуету. Особлива увага приділяється створенню тривожного образу через довгі руки, білі очі та неприродні пози персонажа *(див. рис. 2.13*). У композиції

використовуються гілки дерев, туман, чорні птахи та сирого лісу, які допомагають сформувати атмосферу страху й невідомості.



Рисунок 2.13 – Мудборт Полудниці та Хаманки

Витівниця була натхненна народними віруваннями про побутову магію, пристріт та дрібні чаклунські витівки [47]. Її образ побудований на поєднанні хитрості, загадковості та легкої іронічності *(див. рис. 2.14*). Для персонажа використовувалися елементи традиційного одягу з червоними орнаментами, стрічками та вузлами, які асоціюються з народними обрядами та магічними діями. У композиції значну роль відіграють побутові предмети - нитки, трави, свічки, вузлики, які допомагають розкрити характер персонажа через дрібні декоративні деталі. Кольорова палітра образу поєднує теплі темні відтінки з яскравими червоними акцентами, що підкреслюють емоційність і характер Витівниці.



Рисунок 2.14 – Мудборт Витівниці

Створення мудбордів було важливим кроком у процесі створення артбуку, що допомогло нам глибше зрозуміти настрій кожної відьми та сформувати її унікальний художній образ. Завдяки підбору референсів, природних елементів, одягу та декоративних деталей, нам вдалося найкраще передати особистості персонажів, їхні настрої та зв'язок з народними легендами. Робота з мудбордами дозволила не лише візуалізувати майбутній стиль, а й емоційно зануритися у світ кожної відьми, підкреслюючи її індивідуальність, містику та атмосферу українського фольклору.

РОЗДІЛ ІІІ
ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНЕ ВИКОНАННЯ АРТБУКУ «ВІДЬМИНА НІЧ»

3.1. Підготовка авторських ілюстрацій артбуку «Відьмина ніч»

Авторське видання «Відьмина ніч» виконаний у форматі А4 горизонтальної орієнтації (297 × 210 мм). Альбомний формат є вдалим вибором для артбуку «Відьмина ніч», оскільки він дозволяє створювати атмосферні розвороти на двох сторінках, що гармонійно поєднують великі ілюстрації, пояснювальний текст, зображення артефактів та декоративні елементи. Такий формат допомагає найкраще передати містичну атмосферу українського фольклору, зосереджуючи увагу на деталях персонажів та відтворюючи відчуття стародавньої книги легенд.

Кожне зображення в артбуці супроводжується підписом, що розкриває його походження, характеристики та зв'язок з народними віруваннями. Деякі зображення відьом використовують елементи традиційної української орнаментації, що підкреслює зв'язок персонажів з народною культурою та надає ілюстраціям автентичності та національного колориту. «Орнаменти є основою етнодизайну, оскільки вони не лише прикрашають об’єкти, але й передають культурні смисли» [50, с. 53]. У тексті описуються легенди про відьом, їхні магічні здібності, їхня поведінка та їхній вплив на людей. Це не лише надає читачеві візуальне розуміння персонажа, але й знайомить його з українськими народними казками та аспектами традиційного. Відмінною особливістю ілюстрованої книги є використання магічних артефактів та символічних предметів, що доповнюють образ кожної відьми. У виданні представлені мазі, трави, мішечки для крейди, чарівні палички, амулети та інші предмети, згадані в народних легендах. Артефакти представлені як окремі ілюстрації з короткими текстовими поясненнями, що дозволяє зробити структуру сторінок більш різноманітною та наблизитися до стилю стародавніх легендописів.

Пошукові скетчі стали тим інструментом, який дозволив перевірити композицію ще до перенесення зображення на аркуш. На етапі ескізування я

експериментувала із розташуванням персонажів, оформленням сторінок і балансом між динамічними та статичними зонами. Зокрема, один із початкових скетчів (*див. рис. 3.1*), ілюструє сам процес пошукового етапу: тут фіксуються перші композиційні знахідки, перевіряються варіанти розміщення плям і силуетів.

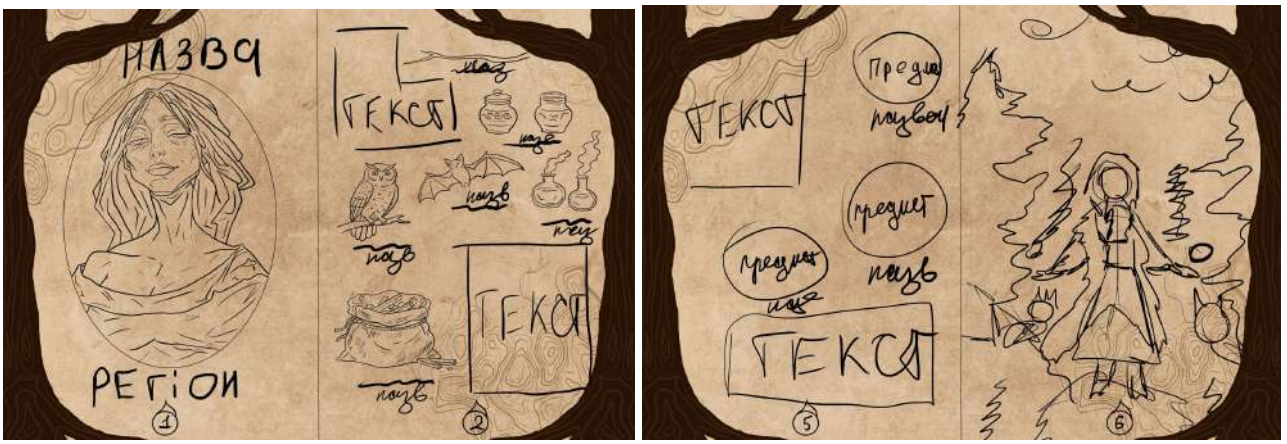


Рисунок 3.1 – Пошукові скетчі

Структура артбуку складається з обкладинки, двох форзаців і десяти розгортів. Під час розробки обкладинки було створено серію дослідницьких ескізів, головною метою яких був пошук найефективнішого композиційного та атмосферного рішення (*див. рис. 3.2*). Протягом усього процесу ми експериментували з розташуванням персонажів, декоративними елементами, колірними схемами та типографікою, прагнучи відтворити відчуття таємничості та містичної атмосфери, характерної для українського фольклору. Обкладинка є першим і найважливішим «входом» у видання: вона задає загальну тональність артбуку та ніби запрошує читача відкрити книгу й зануритися у світ українських легенд. На обкладинці розміщено назву «Відьмина ніч» та центральний образ персонажа, який створює враження провідника у світ містики та народних переказів. Персонаж ніби прагне розповісти читачеві давні легенди про українських відьом у темну ніч, формуючи атмосферу таємничості, старовинної магії та фольклорної загадковості. Кожен розгорт є поєднання тексту та зображень в межах композиції на одній сторінці. Легенди, описи

артефактів та інформація про персонажів інтегровані в структуру сторінки та доповнюють ілюстрації, утворюючи цілісну візуальну розповідь. Текст виконує не лише інформативну, але й евокативну функцію, допомагаючи занурити читача у світ українських народних вірувань.



Рисунок 3.2 – Пошукові скетчі

Особливу увагу було приділено дизайну та загальній атмосфері артбуку. Головною метою було передати відчуття таємничості, містики та старовини, створюючи враження, що читач тримає в руках старовинний щоденник або збірку легенд про відьом та народні вірування (*див. рис. 3.3*). З цієї причини в дизайні використані текстури зістареного паперу, приглушена кольорова палітра, декоративні рамки, стилізовані шрифти та елементи, що нагадують рукописні нотатки та стародавні фольклорні книги.



Рисунок 3.3 – Пошукові скетчі

Колірна концепція артбуку «Відьмина ніч» побудована на поєднанні темних природних відтінків із контрастними кольоровими акцентами, що допомагають передати атмосферу українських містичних легенд, тривожності та загадковості. Основою палітри стали приглушені коричневі, сірі, темно-сині та болотяні кольори, які створюють ефект старовинного фольклорного видання та підсилюють відчуття містики. Для перевірки гармонійності та доступності кольорових поєднань використовувалися спеціалізовані онлайн-інструменти аналізу кольору .Одним із таких сервісів є Color Contrast Checker, який дозволяє оцінити рівень контрасту між кольорами та перевірити їх відповідність стандартам візуальної доступності [51].

Значну роль у кольоровій концепції відіграє контраст між окремими персонажами та їхнім середовищем. Для кожної легенди використовується власна кольорова атмосфера, яка підкреслює характер образу та емоційний настрій сцени. Наприклад, у розворотах із Нічницею переважають холодні сині, темно-сірі та чорні відтінки, що асоціюються з ніччю, темрявою та страхом. Освітлення у цих композиціях приглушене, а контрастні світлі елементи - очі персонажа або місячне світло - допомагають створити тривожний і містичний ефект. На відміну від Нічниці, образ Полудниці побудований на теплій жовто-золотистій палітрі (*див. рис. 3.4*). У композиціях переважають кольори пшениці, сонячного світла та сухої трави, що передає атмосферу літньої спеки та відкритого поля. Теплі кольори поєднуються з блідими відтінками одягу персонажа, завдяки чому Полудниця візуально ніби зливається з навколишнім середовищем. Такий підхід дозволяє передати її зв’язок із пшеничними полями та народними легендами про спеку й небезпеку полудня.



Рисунок 3.4 – приклади образів Нічниці і Полудниці

Важливу роль у візуальному оформленні відіграють декоративні елементи сторінок. Темні рамки з гілок, текстури старого паперу, потертості та декоративні орнаменти створюють ефект старовинного містичного видання. Для заголовків використовується стилізований декоративний шрифт, який нагадує літери зі старовинних рукописів і підсилює загальну атмосферу артбуку. Композиція сторінок побудована таким чином, щоб текст гармонійно поєднувався з ілюстраціями, а декоративні елементи не перевантажували сприйняття.

Таким чином, колірна концепція артбуку «Відьмина ніч» спрямована на створення цілісної атмосфери старовинного містичного видання. Поєднання темних природних відтінків, декоративних текстур та контрастних кольорових акцентів дозволяє передати емоційний характер кожної легенди, підкреслити індивідуальність персонажів і сформувати візуальний образ світу українських народних вірувань та легенд про відьом. Тому концептуальне рішення артбуку «Відьмина ніч» має на меті популяризувати український фольклор та легенди про відьом через сучасну художню інтерпретацію популярних образів [52]. Поєднуючи ілюстрації, легенди, декоративні макети та евокативний дизайн, створюється цілісний художній простір, який дозволяє читачеві зануритися у світ українських народних вірувань, містики та давніх легенд.

Макет артбуку «Відьмина ніч» було розроблено в програмному середовищі «Krita» [53] для цифрових ілюстрацій, концепт-арту та книжкової графіки. Krita дозволяє працювати з великою кількістю пензлів та текстур, що стало важливим під час створення містичної атмосфери артбуку. За допомогою програми були створені ілюстрації персонажів, декоративні рамки, ефекти старого паперу, затемнення та стилізовані елементи оформлення, які формують враження старовинного щоденника або книги легенд про відьом. По-перше, програма Krita дозволяє створювати деталізовані цифрові ілюстрації без втрати якості, що є особливо важливим під час підготовки артбуку до друку у форматі А4 і більше. По-друге, Krita надає можливість працювати з кольоровим простором CMYK, налаштовувати композицію сторінки, текстури, декоративні елементи та компонувати текст безпосередньо у середовищі ілюстрацій, що значно спрощує процес створення цілісного макету артбуку (*див. рис. 3.5*) [54].

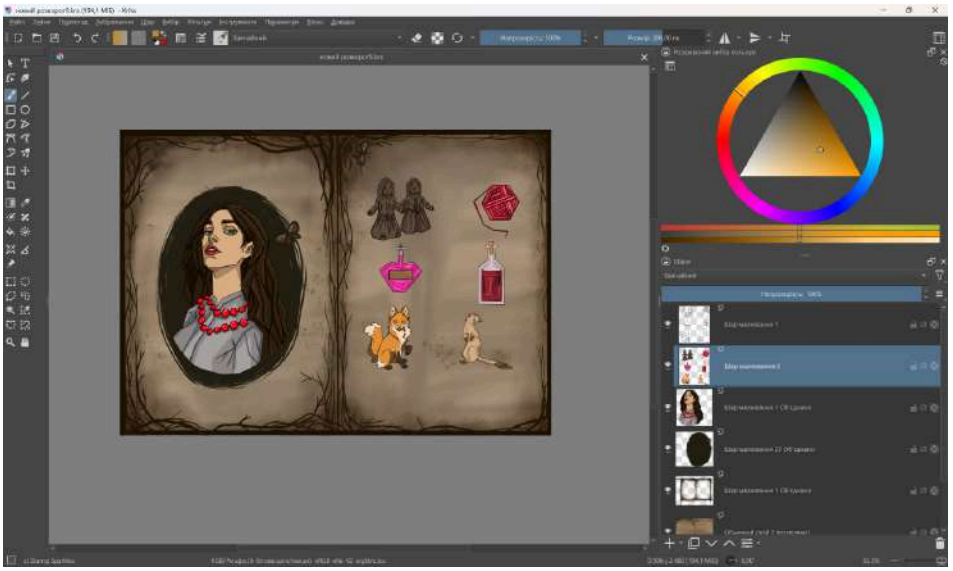


Рисунок 3.5 – Загальний вигляд макету в Krita.

Макет артбуку організовано як багатосторінковий документ із добре структурованою системою шарів. Кожен шар відповідає окремій категорії елементів: текстури фону, символи, текстові блоки, декоративні рамки, орнаменти та додаткові графічні елементи розташовані окремо. Така організація значно спрощує процес редагування макета, дозволяє швидко працювати над

окремими елементами композиції та запобігає випадковому пошкодженню інших частин сторінки під час розробки дизайну артбуку (*див. рис. 3.6*).

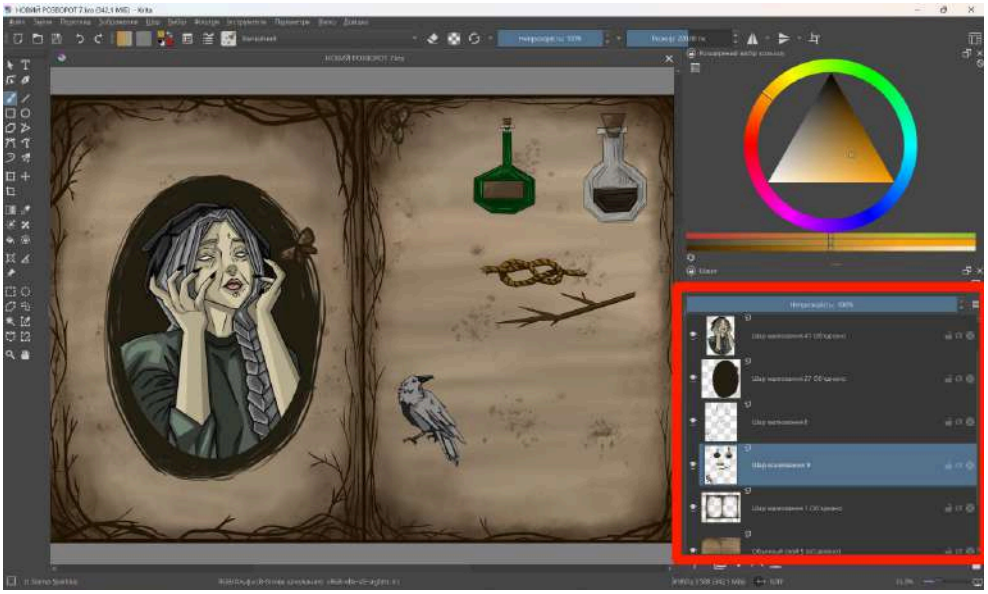


Рисунок 3.6 –Структура шарів дизайн-макету в Krita.

Для створення ілюстрації до артбуку «Відмінна ніч» використовується високоякісний кольоровий режим CMYK та роздільна здатність 300 dpi, що забезпечує якість зображення під час друку. Кольорова палітра видання побудована на поєднанні приглушених природних і темних відтінків, які формують атмосферу містики, загадковості та старовинних легенд. Основними кольорами стали коричневі, сіро-бежеві, темно-сині, болотяні та чорні відтінки (23190f), (85735d), (221f15), (000000), що асоціюються зі старими рукописами, ніччю, лісом та народною демонологією. Для окремих персонажів створені контрастні кольорові акценти - червоні, золотисті або холодні сині тони (e52a23), (eba929), (151e27), які допомагають підкреслити характер та атмосферу конкретної форми легенди.

3.2. Дизайн, верстка та презентаційне оформлення видання

Обкладинка артбуку «Відьмина ніч» є першим і найвпливовішим зображенням видання, та вступом до візуальної подорожі світом української міфології та народних вірувань. Центральним елементом композиції виступає

образ молодої дівчини, яка символізує оповідачку та провідницю у світ легенд, переказів і містичних персонажів. Вона розміщена на тлі темного нічного лісу, що створює атмосферу загадковості та налаштовує читача на знайомство з надприродними образами українського фольклору.

Композиція побудована на контрасті світлої фігури персонажа та темного синього тла. Гілки дерев утворюють природне обрамлення, яке спрямовує увагу до центрального образу та водночас підкреслює мотив таємничого лісу - місця, де за народними уявленнями мешкали міфічні істоти. Заголовок «Відьмина ніч» розташований у верхній частині обкладинки та виконаний декоративним шрифтом, стилізованим під тематику народних легенд *(див. рис. 3.7)*.



Рисунок 3.7 – Обкладинка артбуку «Відьмина ніч»

Типографіка артбуку «Відьмина ніч» базується на поєднанні двох шрифтів, що допомагають створити атмосферу вінтажного видання, водночас забезпечуючи приємне читання. У назвах використовується Fedorovsk Unicode TT Medium - декоративний шрифт з виразними формами, що нагадує давньослов’янську та середньовічну типографіку. Завдяки характерним витягнутим пропорціям, чітким елементам та декоративному мотиву, шрифт

підкреслює містичну атмосферу та викликає асоціації зі стародавніми книгами, легендами та рукописами. Заголовки, написані великими літерами, що виділяють імена персонажів та легенди, покращують композицію сторінок.

Основний текст артбуку надруковано шрифтом Calvino Italic (*див. рис. 3.8*). Цей шрифт, що характеризується виразним нахилом та елегантним рукописним виглядом, надає тексту більш виразної атмосфери та наближає його до стилю старовинного щоденника чи книги для автографів. М’які форми літер плавно поєднуються з декоративним оформленням сторінок і не перевантажують композицію. Щодо стилізації, шрифт залишається достатнім для легкого читання, забезпечуючи добре розуміння великих текстових фрагментів, таких як ті, що описують легенди та персонажів.

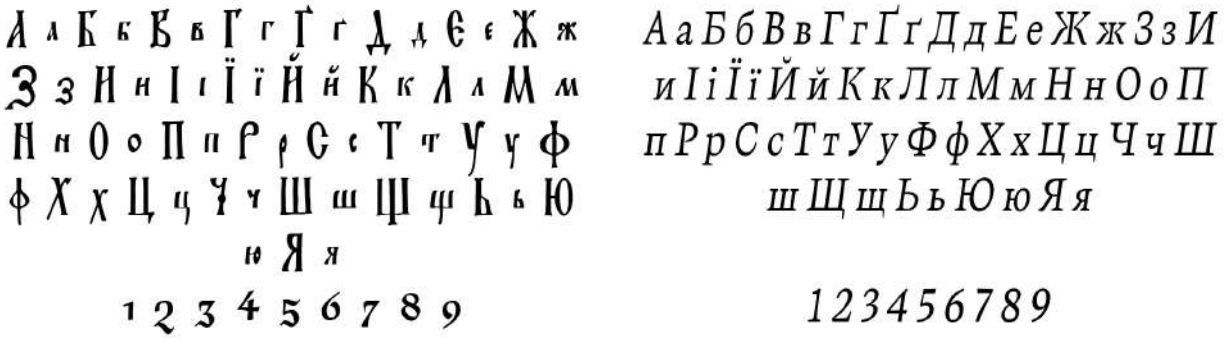


Рисунок 3.8 – Шрифти Fedorovsk Unicode TT Medium та Calvino Italic [55].

Поєднання декоративного шрифту для назв та більшого, м’якшого, рукописного шрифту для основного тексту дозволило нам створити єдину візуальну систему для артбуку. Такий типографічний підхід допоможе підсилити загальну концепцію видання, підкреслити атмосферу таємничості та передати враження автентичної, стародавньої книги, присвяченої українським легендам про відьом.

Перший розворот артбуку присвячений Нічниці - одному з найвідоміших персонажів українського фольклору. Композиція поєднує текстовий опис та портретне зображення персонажа, що допомагає читачеві ознайомитися з її

образом і походженням. Тепла сепійна кольорова гама, декоративні гілки та овальна рамка створюють містичну атмосферу старовинної легенди й підкреслюють зв’язок персонажа з народними віруваннями *(див. рис. 3.9)*.



Рисунок 3.9 – Перший розгорт

Другий розгорт присвячений атрибутам і помічникам Нічниці. На сторінках зображені предмети, які за народними віруваннями пов’язували з її магічними здібностями, зокрема відвари для навіювання сну, мазі для перевтілення, осиковий прут і мішечок із крейдою. Також представлено тварин-помічників персонажа - сову та кажана. Композиція побудована у формі своєрідного довідкового розвороту, що доповнює легенду та допомагає глибше розкрити образ Нічниці *(див. рис. 3.10)*.



Рисунок 3.10 – Другий розгорт

Третій розворот артбуку розкриває легенду про Нічницю та демонструє її образ відповідно до народних переказів. Композиція побудована на поєднанні текстової частини та сюжетної ілюстрації, що допомагає читачеві краще зануритися в атмосферу оповіді. Темне приміщення, холодні сині відтінки та постать Нічниці підсилюють відчуття тривоги й таємничості, а декоративне оформлення сторінок підтримує загальну стилістику артбуку. Розгорт візуалізує один із найвідоміших образів українського фольклору та передає його зв’язок із ніччю, снами та народними віруваннями *(див. рис. 3.11)*.



Рисунок 3.11 – Третій розгорт

Четвертий розгорт артбуку присвячений Мольфарці - одній з найвідоміших постатей карпатського фольклору. Композиція поєднує текстовий опис персонажа з його портретним зображенням, що дозволяє читачеві ознайомитися з особливостями образу та регіоном його походження. Традиційний одяг, хустка та теплий кожух підкреслюють зв’язок Мольфарки з культурою Гуцульщини, а декоративне оформлення сторінок підтримує атмосферу старовинних легенд і народних переказів *(див. рис. 3.12)*.



Рисунок 3.12 – Четвертий розгорт

П’ятий розгорт присвячений атрибутам і помічникам Мольфарки. На сторінках представлені предмети, які за народними віруваннями використовувалися для лікування, захисту та магічних обрядів, зокрема трав’яні настоянки, амулети з каміння та ритуальний ніж. Також зображено помічників Мольфарки - вовків, сову та духів гір, які підкреслюють її зв’язок із природою Карпат. Композиція має довідковий характер і доповнює образ персонажа, розкриваючи його магічні здібності та особливості *(див. рис. 3.13)*.



Рисунок 3.13 – П’ятий розгорт

Шостий розгорт присвячений легенді про Мольфарку та розкриває її магічні здібності через сюжетну ілюстрацію. Композиція поєднує текст народного переказу з візуалізацією персонажа, який керує силами природи серед карпатських гір. Похмуре небо, гірський пейзаж і постать Мольфарки створюють атмосферу таємничості та підкреслюють її зв’язок із природою. Розгорт допомагає читачеві глибше зануритися у світ карпатського фольклору та народних легенд *(див. рис. 3.14)*.



Рисунок 3.14 – Шостий розгорт

Усі наступні сторінки артбуку побудовані за однаковим принципом. Кожному персонажу відведено три розвороти, які послідовно розкривають його образ. Перший розворот містить загальний опис персонажа та інформацію про регіон його поширення в українському фольклорі. Другий розворот присвячений атрибутам, реліквіям, магічним предметам і помічникам персонажа, що допомагають краще зрозуміти його особливості та здібності. Третій розворот містить легенду та сюжетну ілюстрацію, яка візуалізує один із народних переказів. Така структура забезпечує послідовне ознайомлення читача з кожним персонажем і дозволяє поєднати довідкову інформацію з художньою інтерпретацією українського фольклору.

Технічна підготовка макету до друку є завершальним обов'язковим етапом роботи над артбуком, що перетворює дизайн-файл на поліграфічно придатний

продукт. Першим кроком фінальної підготовки є контроль кольорового простору всього документу. Через функцію Edit - Edit Colors - Convert to CMYK, виконано примусове переведення усіх об'єктів у CMYK і перевірено відсутність RGB-елементів. Усі текстові елементи макету - заголовок на обкладинці, текст у діалогових хмаринках усіх розгортів, написи на форзацах - переведено у криві. Перед виведенням у PDF виконано покрокову перевірку макету за стандартним чеклістом додрукарської підготовки. По-перше, відповідність розмірів всіх розворотів 297 × 210 мм. По-друге, відсутність значущих елементів у зоні 5 мм від форматного краю [56, с. 186-190].

Фінальний результат повністю відповідає поставленій меті проєкту - створити атмосферний артбук, присвячений українському фольклору та народним легендам. Через поєднання текстів, ілюстрацій і довідкових матеріалів видання знайомить читача з образами Нічниці, Мольфарки, Полудниці та інших містичних персонажів. Візуальне оформлення, стилізоване під старовинний збірник легенд, допомагає передати атмосферу загадковості та занурити читача у світ народних вірувань, магії та фольклорних переказів *(див. рис. 3.15)*.



Рисунок 3.15 – артбук «Відьмина ніч»

ВИСНОВКИ

У результаті виконання дослідження було проаналізовано історію артбуку як художнього видання та визначено його місце серед інших видавничих форматів. Встановлено, що артбук є особливим видом друкованої продукції, який поєднує в собі функції мистецького об’єкта, інформаційного видання та засобу візуальної комунікації. Проаналізовано історію розвитку артбуків від «книги художника» до сучасних комерційних і авторських проєктів, а також визначено їх основні види та особливості.

У ході роботи було визначено особливості технічної верстки артбуків та основні вимоги до їх поліграфічного виконання. Досліджено принципи побудови модульної сітки, організації текстових та ілюстративних матеріалів, підготовки макета до друку й додрукарської обробки. Встановлено, що якісна верстка є важливим чинником створення цілісного художнього образу видання та забезпечення його естетичної привабливості.

Для визначення унікальності проєкту було проведено аналіз українських та зарубіжних артбуків, присвячених міфології, фольклору та фентезійній тематиці. Досліджено їхні стилістичні особливості, колористичні рішення, композиційні підходи та способи подання візуального матеріалу. Отримані результати стали основою для формування авторської концепції артбуку «Відьмина ніч» та допомогли визначити його відмінні риси.

У процесі проєктування було розроблено концептуальні рішення артбуку «Відьмина ніч». Обґрунтовано художню концепцію видання, що базується на популяризації українського фольклору, народних легенд та образів відьом різних регіонів України. Сформовано єдину стилістику оформлення, колористичну систему та композиційні принципи, які забезпечують цілісність візуального образу артбуку та створюють атмосферу старовинного збірника легенд.

Відповідно до тематики проєкту було створено комплекс авторських цифрових ілюстрацій, що відображають образи українських відьом, їхні магічні атрибути, помічників та легенди. Під час роботи використано елементи

українського народного костюма, фольклорної символіки та сучасної цифрової графіки, що дозволило створити оригінальні художні образи та підкреслити національну культурну основу видання.

Завершальним етапом стало виконання дизайну, верстки та презентаційного оформлення артбуку «Відьмина ніч». Було створено обкладинку, систему розворотів, декоративне оформлення сторінок та підготовлено повний макет видання. У результаті реалізовано цілісний артбук, який поєднує художню та інформаційну складові й сприяє популяризації українського фольклору та народних легенд засобами сучасного графічного дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Stewart J. Artist Books, Livre d'artiste - a brief history. *Zimmer Stewart*. URL: https://www.zimmerstewart.co.uk/post/artist-books-livre-d-artiste (дата звернення: 09.04.2026).
2. Tan-Delli Cicchi A. Getting Closer To the Art Book. *White Fungus*. URL: https://www.whitefungus.com/getting-closer-art-book (дата звернення: 09.04.2026).
3. Ambroise Vollard. FranceArchives : *портал національних архівів Франції*. URL: https://francearchives.gouv.fr/fr/commemo/recueil-2016/39295 (дата звернення: 10.04.2026).
4. Олійник В. Конструктивні особливості сучасної української друкованої книги. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство».* 2023. № 48. С. 178–184. DOI: 10.31866/2410-1176.48.2023.282482.
5. Drucker J. The Century of Artists' Books. New York : Granary Books, 2004. 377 p. URL: https://www.granarybooks.com/pages/books/GB_36/johanna-drucker-introduction-holland-cotter/the-century-of-artists-books.
6. Олійник В. Інфографіка як елемент дизайну художньої книги: візуально-семантична роль, особливості верстки. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство».* 2022. № 47. С. 186–192. DOI: 10.31866/2410-1176.47.2022.269638.
7. Удріс-Бородавко Н., Ткачук А. Системний підхід та українська ідентичність у дизайн-системі маркетингової комунікації книжкового видання. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну.* 2023. Т. 6, № 2. С. 248–265. DOI: 10.31866/2617-7951.6.2.2023.292143.
8. Донець О. Плакати видавництва «Книгоспілка»: проблеми дослідження (за матеріалами фондів відділу образотворчих мистецтв НБУВ). *Рукописна та книжкова спадщина України*. 2020. № 26. С. 116–141. URL: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/rks_2020_26_10.pdf.

9. Підопригора С. В. Артбук у просторі літератури: художні особливості. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 8. Філологічні науки.* 2018. Вип. 10. С. 44–48. URL: https://enpuirb.udu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/17dbe4b6-736d-4506-8997-994e389a48cc/content.
10. Бідун А. В. Типологічна специфіка артбуку як особливого виду книжкового контенту. *Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences.* 2019. Вип. 32. С. 62. URL: https://seanewdim.com/uploads/3/4/5/1/34511564/httpsdoi.org10.31174send-hs2019-192vii32-14.pdf.
11. Лисинюк М. В. Медіакультура: сутнісні особливості і функції. *Питання культурології*. 2020. № 36. С. 38–48. DOI: 10.31866/2410-1311.36.2020.221042.
12. Мільчевич С. І., Жук Н. Б. Комерційний артбук: виокремлення терміну та стилістичні особливості продукту. *Молодий вчений. 2020*. № 4 (80). С. 533–537. URL: https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/2104/2083.
13. Головко Ю. О., Правдівцева О. М. Артбук як сучасна форма візуальної комунікації. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* 2021. № 2. С. 11. URL: http://arts-library.com.ua/bitstream/123456789/944/1/Artbook_Головко,Правдівцева.pdf.
14. Бідун А. В. Арт-бук. *Велика українська енциклопедія*. URL: https://vue.gov.ua/%d0%90%d1%80%d1%82%d0%b1%d1%83%d0%ba (дата звернення: 11.02.2026).
15. What is Concept Art? The Essential Guide. *ArtStation.* URL: https://www.artstation.com/blogs/athenaproductions8/0vP8B/what-is-concept-artthe-essential-guide. (дата звернення 23.12.2025)
16. Білякович Л., Турінська Є. Міжнародний досвід у проєктуванні та концептуальній подачі артбуків комп'ютерних ігор XXI століття.

Актуальні проблеми сучасного дизайну : матеріали VII Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 04 квіт. 2025 р. Київ : КНУТД, 2025. С. 230–232. URL: https://test.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/31209/1/Том2_2025-230-232.pdf.

17. Weekly Famitsu Editorial Department. Dark Souls III Design Works. Tokyo : KADOKAWA, 2017. 336 p. URL: https://archive.org/details/dark-souls-3-design-works/page/270/mode/2up
18. Van Baarle L. The Art of Loish : A Look Behind the Scenes. Worcester : 3DTotal Publishing, 2016. 152 p. URL: https://loish.net/art-of-loish/ .
19. Ольшевський Ю.-В. Концепт-арт у відео-іграх в стилі наукової фантастики 2000–2020 рр. *Актуальні питання гуманітарних наук.* 2021. Вип. 35, т. 4. С. 4–11. DOI: 10.24919/2308-4863/35-4-1.
20. Бредлі Дж., Бекір Д., Ґросс Г. Світ гри The Last of Us. Частина II / пер. СБТ «Шлякбитраф». Київ : MAL'OPUS, 2020. 200 с. URL: https://sbt.localization.com.ua/project/svit-hri-the-last-of-us-chastina-ii-artbuk/.
21. Довганич Р. Самвидав як форма творчого висловлювання та незалежної публікації в українській фотокнизі 2010–2020-х років. *Вісник Львівської національної академії мистецтв.* 2023. С. 452-454.
22. Бичко Т. Сихів : фотосерія. *Untitled. Українська фотографія.* 2020. URL: https://www.untitled.in.ua/post/sykhiv-taras-bychko (дата звернення: 23.12.2026).
23. Бєлікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проєкту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. Вип. 4. С. 19-21. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/53386/1/%D0%90_Belikova_O_Zdor_O_Lykholat_UMD_4.pdf
24. Carpenter N., Didier S., Metzen C. The Art of Blizzard Entertainment. San Francisco : Insight Editions, 2013. 376 p. URL:

https://blizzard.net.ua/akssesuary/knigi/kniga-the-art-of-blizzard-entertainment-tvyordyj-pereplyot-eng-/.

25. Бабіч І., Брянцева Г. Дизайн артбуку для авторського всесвіту «Антологія Раю» на фентезійно-релігійних засадах. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 87, Т. 1. С. 70–77. URL: https://aphn-journal.in.ua/archive/87_2025/part_1/87-1_2025.pdf#page=70.
26. Андрющенко Т. Ю., Бережна О. Б. Методика вибору ілюстративного та шрифтового оформлення у виданнях для дітей. *Поліграфія і видавнича справа.* 2023. № 1 (85). С. 91–100. DOI: 10.32403/0554-4866-2023-1-85-91-100.
27. Haslam A. Book Design. 2nd ed. London : Laurence King Publishing, 2019. 256 p.
28. Reinfurt D. A New Program for Graphic Design. Los Angeles : Inventory Press, 2019. 255 p.
29. Журавель-Змєєва Л., Стрельцова С. Сучасні тенденції в проєктуванні графічного дизайну України початку XXI ст. *Актуальні питання гуманітарних наук.* 2025. Вип. 84, Т. 1. С. 166–173. DOI: 10.24919/2308-4863/84-1-23.
30. Євсєєв О. С., Величко В. Ю. Методика розробки артбука комп'ютерної гри. С. 127. URL: https://pvs.uad.lviv.ua/static/media/2-86/13.pdf.
31. Ковальський Б. М., Занько А. С., Бигар М. В., Бучак О. Ю., Коваль О. А. Спотворення колірної інформації в репродукційному процесі. *Поліграфія і видавнича справа*. 2024. № 2 (88). С. 50–64. DOI: 10.32403/0554-4866-2024-2-88-50-64.
32. Дулька О. Б., Васюта С. П. Синтез моделі пріоритетного впливу критеріїв композиційного оформлення контенту соціальних мереж. *Поліграфія і видавнича справа*. 2024. № 1 (87). С. 34–40. DOI: 10.32403/0554-4866-2024-1-87-34-40.

33. Мальовій. Українська магічна академія. Київ : MAL'OPUS, 2024. 144 с. URL: https://www.yakaboo.ua/artbuk-ukrains-ka-magichna-akademija.html (дата звернення: 25.11.2025).
34. Мальовій. Український бестіарій. Київ : MAL'OPUS, 2023. 108 с. URL: https://vivat.com.ua/product/ukrainskyi-bestiarii/ (дата звернення: 26.11.2025).
35. Винницька Я., Табенська Ю., Осипов Д. Скриня. Речі сили. Видавництво Старого Лева, 2016. URL: https://shop.kovcheh.ua/skryni-rechi-syly/ (дата звернення: 05.03.2026).
36. Мавка. Лісова пісня. *Дворф : інтернет-магазин*. URL: https://dwarf.fun/mavka.-lisova-pisnia/ (дата звернення: 14.12.2025).
37. Meyer M. *MatthewMeyer.net: illustrations, folklore, and blog.* URL: https://matthewmeyer.net/ (дата звернення: 06.03.2026).
38. Norse Gods – Art Series. *Media Chomp.* 2022. URL: https://mediachomp.com/norse-gods-art-series/ (дата звернення: 07.03.2026).
39. Vaesen – Nordic Horror Roleplaying. *Free League Publishing*. URL: https://freeleaguepublishing.com/games/vaesen/ (дата звернення: 08.03.2026).
40. Сбітнєва Н. Ф. «Український стиль» у графічному дизайні: сто років розвитку. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 85, т. 3. С. 47–55. DOI: 10.24919/2308-4863/85-3-6.
41. Фільм «Вій». *Український інститут національної пам'яті*. URL: https://uinp.gov.ua/istorychnyy-kalendar/lystopad/27/1967-na-ekrany-vyyshov-film-viy (дата звернення: 10.10.2025).
42. ВІЙ 3D — перший масштабний кінопроект телеканалу «Інтер». *Телеканал «Інтер».* 2014. URL: https://inter.ua/uk/news/2014/01/22/5457 (дата звернення: 12.10.2025).
43. Конотопська відьма. *Planeta Kino*. URL: https://planetakino.ua/movie/konotopska-vidma-uk/ (дата звернення: 26.10.2025).

44. Мавка. Лісова пісня. *FILM.UA Group : офіційний сайт*. URL: https://film.ua/uk/production/filmsandseries/projects/292 (дата звернення: 14.12.2025).
45. Удріс-Бородавко Н. Глокальний дизайн як міждисциплінарна модель проєктної діяльності. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2024. Т. 7, № 1. С. 8–23. DOI: 10.31866/2617-7951.7.1.2024.300916.
46. Хто такі мольфари: таємниці карпатських знахарів української культури. *Fair.org.ua*. 2025. URL: https://www.fair.org.ua/hto-taki-molfary-tayemnyczi-karpatskyh-znahariv-ukrayinskoyi-kultury/ (дата звернення: 22.12.2025).
47. Милорадович В. П. Українська відьма : нариси з української демонології. Київ : Веселка, 1993.
48. Полудниця — злий дух в слов'янській міфології. *Myths.com.ua : міфи та легенди народів світу.* URL: https://myths.com.ua/slovyanska-mifologiya/bestiariy-monstru-ta-istotu/poludnicya.php (дата звернення: 20.10.2025).
49. Фольклор. *Diasporiana : електронна бібліотека інтелектуальної спадщини української еміграції*. URL: https://diasporiana.org.ua/category/folklor/ (дата звернення: 20.11.2025).
50. Колєснікова А., Подлєвський С., Осадча А. Етнодизайн в контексті цифрових технологій: роль комп'ютерної графіки у створенні візуальної ідентичності. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 83, т. 2. С. 50–57. DOI: 10.24919/2308-4863/83-2-7.
51. Colour contrast checker. URL: https://colourcontrast.cc/. (Дата зверення 16.04.2026)
52. Кабиш А., Чепурна К. Вплив характеристик шрифту на якісні показники поліграфічної продукції, виготовленої цифровим друком. Київ, 2017. С. 112. DOI: 10.20535/2077-7264.4(58).2017.122453.
53. Мосендз О., Касьяненко К., Красильникова І. Роль національних мотивів у сучасному українському дизайні та їхній вплив на глобальні тренди.

Український мистецтвознавчий дискурс. 2025. № 6. С. 97–108. DOI: 10.32782/uad.2024.6.12.

54. Krita. URL: https://krita.org/en/.
55. Чепурна К. О. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. для студентів. Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. URL: https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/f408c3fa-73c4-4cde-b3dc-a1616e83f36a/content.
56. Олійник В. Інфографіка як елемент дизайну художньої книги: візуально-семантична роль, особливості верстки. *Вісник КНУКіМ*. 2022. С. 186–190. URL: https://arts-series-knukim.pp.ua/article/view/269638.

ДОДАТОК А



Рисунок А.1 – Обкладинка артбуку



Рисунок А.2– Перший розгорт

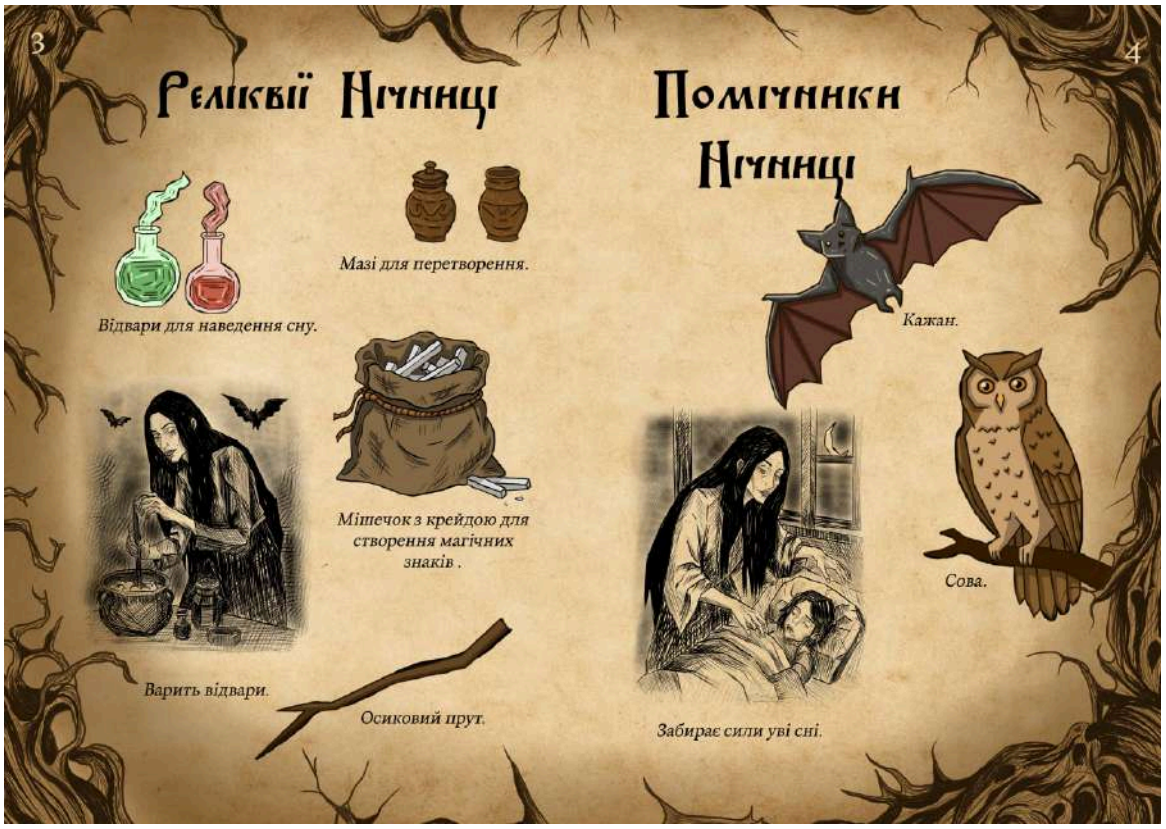


Рисунок А.3 – Другий розгорт



Рисунок А.4 – Третій розгорт



Рисунок А.5 – Четвертий розгорт



Рисунок А.6 – П’ятий розгорт



Рисунок А.7 – Шостий розгорт



Рисунок А.8 – Сьомий розгорт



Рисунок А.9 – Восьмий розгорт



Рисунок А.10 – Дев'ятий розгорт



Рисунок А.11 – Десятий розгорт



Рисунок А.12 – Одиннадцятий розгорт

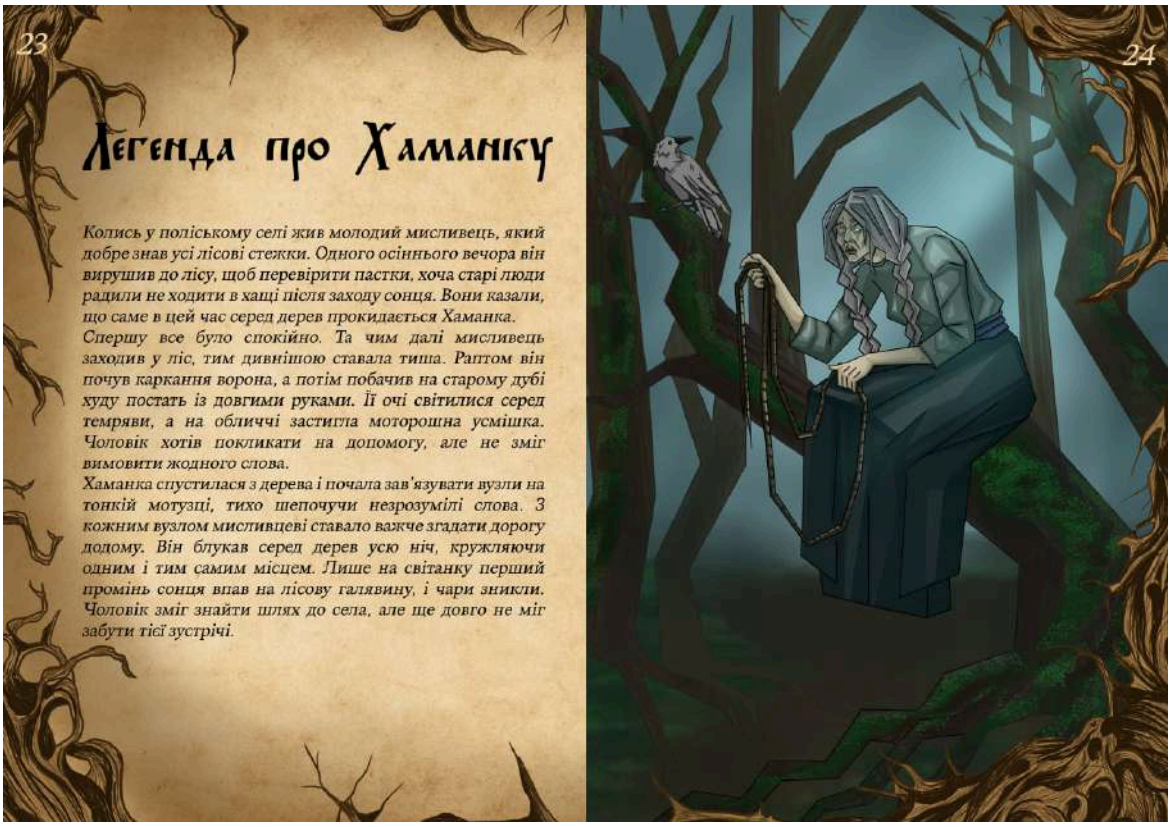


Рисунок А.13 – Дванадцятий розгорт



Рисунок А.14 – Тринадцятий розгорт



Рисунок А.15 – Чотирнадцятий розгорт



Рисунок А.16 – П'ятнадцятий розгорт



Рисунок А.17 – Пошук ідеї