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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА АРТБУКУ «ТЕХНОЛОГІЇ ТІНЕЙ І МАГІЯ МІСЯЦЯ»**

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0222-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Рубан Анна Віталіївна

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

Рецензент: ст. викл. кафедри дизайну,
_____ Микола ПОТАПЕНКО

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

Рубан Анні Віталіївні

1. Тема роботи Розробка артбуку «Технології тіней і магія місяця» науковий керівник роботи *к. пед. наук, доц. Брянцева Г.В.* затверджені наказом ЗНУ *№1779-с від* 08.12.2025
2. Строк подання студентом роботи:8.06.2026
3. Вихідні дані до роботи: відсутні
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Історико-проєктний розвиток артбуку та його роль у візуалізації фентезійних світів. Колористичні рішення та психологія кольору в артбуці. Художньо-проєктний етап та технологія виконання артбуку.*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка, електронна та друкована версія артбуку.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 2.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Призначення наукового керівника, затвердження теми кваліфікаційної роботи.*	*02.10.2025 – 21.10.2025*	
2	*Передпроєктне дослідження та опрацювання початкових розгортів артбуку.*	*21.10.2025 – 25.11.2025*	
3	*Написання матеріалів тез до IV міжнародної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології».*	*25.11.2025 – 01.12.2025*	
4	*Підготовка пояснювальної записки.*	*01.12.2025 – 01.05.2026*	
5	*Розробка основних ілюстрацій, шаблонів розгортів, фентезі-всесвіту. Написання текстового супроводу, формування сюжетних ліній та характерів персонажі.*	*01.12.2025 – 27.03.2026*	
6	*Написання та подання тез для участі у науково-практичній конференції «Молода наука-2026».*	*27.03.2026 – 01.04.2026*	
7	*Підготовка демонстраційних матеріалів для передзахисту.*	*02.04.2026 – 14.05.2026*	
8	*Проходження передзахисту.*	*14.05.2026*	
9	*Усунення зауважень за результатами передзахисту, підготовка роботи до друку.*	*14.05.2026 – 21.05.2026*	
10	*Підготовка необхідного пакету документів для подання на кафедр..*	*21.05.2026 – 08.06.2026*	
11	*Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.*	*17.06.2026 – 19.06.2026*	

Студент _____ *Анна РУБАН*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Ганна БРЯНЦЕВА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

АНОТАЦІЯ

Рубан А. В. Розробка артбуку «Технології тіней і магія місяця» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, к. пед. н., доц., Брянцева Г. В. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 88 с.

UA : Робота викладена на 88 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 54 джерел. Об’єкт дослідження: артбук як засіб візуалізації фантастичних світів. Предмет дослідження: художньо-графічні прийоми і композиційні рішення, що формують візуальну атмосферу фентезі в артбуці. Мета дослідження: обґрунтувати та розробити дизайн-концепцію артбуку «Технології тіней і магія місяця», створивши цілісну візуальну систему на основі контрасту світла, тіні та специфічної графічної стилістики фантастичного жанру. В роботі розроблено концептуальний артбук «Технології тіней і магія місяця», у якому поєднано авторську ілюстрацію, світлотіньові ефекти та візуальні образи для створення цілісного фантастичного світу.

Ключові слова: графічний дизайн, авторський артбук, фентезі, візуальний сторітелінг.

Ruban A.V. Development of the Artbook "Shadow Techniques and the Magic of the Moon" : Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. PhD, Assoc. Prof. H. V. Briantseva. Zaporizhzhia: ZNU, 2026. 88 p.

EN : The work is presented on 88 pages of printed text. The list of links includes 54 sources. Object of research: the artbook as a medium for visualizing fantasy worlds. Subject of study: artistic and graphic techniques and compositional choices that shape the visual atmosphere of fantasy in an artbook. Subject of research : artistic and graphic techniques and compositional choices that create the fantasy atmosphere in the artbook.The purpose of the study: Justify and develop a design concept for the art book "The Art of Shadows and the Magic of the Moon", creating a cohesive visual system based on the contrast between light and shadow and the distinctive graphic style of the fantasy genre. The state of the researched problem is a conceptual artbook titled "The Art of Shadows and the Magic of the Moon" has been created, combining original illustrations, chiaroscuro effects, and visual imagery to create a cohesive fantasy world.

Key words: graphic design, original artbook, fantasy, visual storytelling.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Рубан А. В., Брянцева Г. В. Концептуальні функції артбука як засобу візуального сторітелінгу в жанрі фантастики. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології* : матеріали IV Міжнар. наук.-практ. конф., м. Запоріжжя, 12 груд. 2025 р. / Запорізький національний університет, 2025. Том 3. С. 33-34.
2. Рубан А. В., Брянцева Г.В. Колористичні рішення як засіб створення атмосфери в авторському фентезі-артбуці. *Молода наука-2026* : збірник наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Молода наука-2026»: у 5 т. / Запорізький національний університет. – Запоріжжя : ЗНУ, 2026. Том 1. С. 278-279.

ЗМІСТ

ВСТУП 7

РОЗДІЛ І ІСТОРИКО-ПРОЄКТНИЙ РОЗВИТОК АРТБУКУ ТА ЙОГО РОЛЬ У ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ФЕНТЕЗІЙНИХ СВІТІВ..... 10

1.1 Історико-культурні передумови становлення артбуку в системі візуальних мистецтв..... 10

1.2 Візуалізація фентезійних світів в артбуках: від концепт-ілюстрації до інструменту міфотворчості..... 22

РОЗДІЛ ІІ КОЛОРИСТИЧНІ РІШЕННЯ ТА ПСИХОЛОГІЯ КОЛЬОРУ В АРТБУЦІ..... 29

2.1 Основи теорії та психології кольору в графічному дизайні..... 29

2.2 Колористика як засіб створення атмосфери авторського фентезі-світу в артбуці «Технології тіней і магія місяця»..... 45

РОЗДІЛ ІІІ ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНИЙ ЕТАП ТА ТЕХНОЛОГІЯ ВИКОНАННЯ АРТБУКУ..... 51

3.1 Дослідження та аналіз художньо-графічних аналогів 51

3.2 Обґрунтування вибору матеріалів, програмного забезпечення та технічних засобів..... 56

3.3 Етапи художньо-проєктної розробки фентезійного артбуку «Технології тіней і магія місяця»..... 60

ВИСНОВКИ 73

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 75

ДОДАТКИ..... 81

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасний графічний дизайн стрімко розвивається під впливом цифрових технологій та зростання популярності візуальної культури. Мета кожного ілюстратора – створити візуал, який вирізнятиметься з-поміж аналогічних і привертатиме увагу широкого загалу. Насамперед, ілюстратор формує власну художню мову, що дозволяє ефективно комунікувати та допомагає вирішувати проблеми замовників – використовуючи засоби композиції, лінії, форми і текстури. Саме тому для досягнення поставленої цілі ілюстраторові потрібно мати не лише унікальний стиль чи техніку виконання, а й авторські проєкти, які стануть його «візитівкою». У зв'язку з цим особливої актуальності набувають видання у форматі артбуку, які поєднують у собі ілюстрацію, типографіку, композицію та елементи візуального сторітелінгу. Проте артбук сьогодні виступає не лише як друкована продукція, а і як самостійний мистецький об'єкт, що дозволяє створювати цілісні авторські світи та передавати атмосферу через візуальні образи.

Насамперед, артбук – це поліграфічне видання, яке не обмежується жорсткими жанровими рамками чи стандартною формою. Його головною метою є можливість поділитися внутрішнім світом автора та дослідити його. Таким чином, читач стає активним учасником процесу, що сприяє розвитку його мислення. Завдяки цьому артбук унікальним чином передає стилістичні особливості, думки та почуття свого автора, що дозволяє йому вигідно виділятися серед решти митців. Останніми роками у візуальній культурі та індустрії розваг спостерігається значне зростання інтересу до ексклюзивних, ілюстрованих видань. Зокрема, особливо популярними є артбуки у жанрі фантастики та фентезі, де ключову роль у побудові візуального сюжету відіграють колористика, контрастні світлотіньові ефекти, оригінальна стилістика ілюстрацій та нестандартні композиційні рішення. Саме завдяки цим художнім засобам виразності формується емоційне сприйняття вигаданого світу, створюється його унікальна атмосфера та забезпечується ефект занурення

глядача. Актуальність теми полягає у необхідності дослідження сучасних підходів до створення авторського артбуку та аналізу художньо-графічних засобів, які використовуються для візуалізації фантастичного середовища. На відміну від класичних ілюстрацій до вже наявних літературних творів, цей проєкт пропонує повністю самобутній всесвіт. Створення та візуалізація оригінальних, вигаданих самим автором фентезійних героїв дозволяє продемонструвати індивідуальний концептуальний підхід до дизайну персонажів та оточення.

Зважаючи на сучасні тенденції у графічному дизайні, мистецтвознавстві та стрімке зростанням інтересу до авторських концептуальних видань, тема кваліфікаційної роботи «Розробка артбуку «Технології тіней і магія місяця»» є актуальною.

Саме актуальність і теоретична значущість обраної проєктної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження — авторський артбук як засіб візуалізації фантастичних світів.

Предмет дослідження — художньо-графічні прийоми і композиційні рішення, які формують фентезі-візуал в артбуці.

Мета роботи обґрунтувати та розробити дизайн-концепцію й макет авторського артбуку «Технології тіней і магія місяця», яка спрямована на формування цілісної візуальної системи на основі контрасту світла, тіні та специфічної графічної стилістики фантастичного жанру.

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

1. Проаналізувати поняття «артбук» у теорії та практиці сучасного графічного дизайну, обґрунтувати специфіку авторського артбуку як самостійного мистецького напряму.
2. Дослідити особливості візуалізації вигаданих світів у жанрах фентезі та фантастики, зокрема роль контрасту світла та тіні,

колористики та композиційних рішень у формування унікальної атмосфери всесвіту.

3. Провести порівняльний аналіз вітчизняних та зарубіжних аналогів фентезі-артбуків і концепт-артів з метою виявлення ефективних художньо-графічних прийомів.
4. Розробити художньо-образну концепцію артбуку «Технології тіней і магія місяця» та створити серію авторських розгортів із головними персонажами й локаціями всесвіту.

Апробація результатів дослідження здійснювалася шляхом публікації тези «Концептуальні функції артбука як засобу візуального сторітелінгу в жанрі фантастики» у рамках міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (12 грудня 2025 р., Запоріжжя). Також матеріали дослідження висвітлено у тезах «Колористичні рішення як засіб створення атмосфери у авторському фентезі-артбуці» у збірнику наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2026».

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 88 сторінок, 34 ілюстрації, 54 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 63 сторінки. За темою роботи, опубліковано 2 тези доповіді на конференції.

РОЗДІЛ І
ІСТОРИКО-ПРОЄКТНИЙ РОЗВИТОК АРТБУКУ ТА ЙОГО РОЛЬ У ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ФЕНТЕЗІЙНИХ СВІТІВ

1.1. Історико-культурні передумови становлення артбуку в системі візуальних мистецтв

Сучасний книжковий ринок, що розвивається в умовах соціокультурної нестабільності, постійно ставить перед видавцями складні структурно-композиційні та концептуальні завдання. Реальний, доволі непередбачуваний, видавничий ринок часто функціонує, не спираючись на теоретичні нормативи (або взагалі за їх відсутності), і постійно ставить перед видавцем складні завдання. За таких умов видавець має бути готовим до роботи з творами будь-якого виду літератури, жанру та способу виконання та задовольняти таким чином найвибагливіші читацькі й авторські запити.

До таких неочікуваних явищ належать «книги художника» (відомі під цілою низкою термінів: арткниги, артбуки, мистецькі книги, книги митця тощо) – незвичайні за формою і змістом видання, поєднанням графічного і текстуального проєкти, що використовують форму книги. До створення таких видань вдається чимало авторів, щоб повною мірою втілити свої ідеї, а їхня поява свідчить про глибоке зацікавлення як із боку творців, так і з боку читачів. З огляду на це, виникає потреба хоча б загально на цьому етапі окреслити основні підходи у підготовці таких видань [17, ст. 20-21].

Попри тривалу традицію існування, єдиного та загальноприйнятого визначення артбуку (від англ. artist's book) або (від франц. livre d’artiste) у мистецтвознавстві та книговидавничій практиці досі не вироблено; наукова полеміка довкола формування цього поняття триває протягом XX-XXI ст. Зростання популярності артбуків у просторі сучасних мистецьких інституцій та освітніх програм зробило межі цього терміна ще більш рухомими та розмитими.

Як зазначає британський дослідник С. Бері, чиє визначення є одним із найбільш цитованих у науковій спільноті, книги художника – це «книги або

книгоподібні об'єкти, над фінальним виглядом яких художник мав високий ступінь контролю, де книга задумана як самостійний художній твір» [38; 17, ст. 20-21]. У свою чергу, за визначенням бібліотеки Смітсонівського інституту, артбук трактується як «медіум художнього вираження, що використовує форму або функцію книги як відправну точку» [46]. Варто відмітити, що саме авторський задум, реалізований через ілюстративний матеріал, специфіку макетування та дизайну, перетворює видання на самостійний мистецький об'єкт. Книга, яка містить лише текст, навіть написана художником, залишається просто книгою. Те, що справді робить артбук артбуком, – це художній намір митця. Це формулювання підкреслює ключову рису жанру: артбук є не просто носієм змісту, а передусім самостійним мистецьким об'єктом. У найзагальнішому сенсі – це авторський твір мистецтва, який у самобутній спосіб модернізує книжкову форму, пропонуючи нові структурно-семантичні та візуальні рішення через усвідомлення тонкої взаємодії форми та змісту. Ці книги поєднують традиційні види мистецтва, такі як графічний дизайн, друкарство та палітурне мистецтво, з повним спектром сучасної мистецької практики та теорії, розширюючи та переосмислюючи форму [50]. Специфіка артбуку полягає в тому, що в ньому зникає традиційна для ілюстрованих видань суперечка між автором тексту та художником. Зокрема, поєднання функцій автора, ілюстратора та конструктора в одній особі дозволяє створити цілісний арт-об'єкт, де візуальні рішення є прямим втіленням авторської ідеї [17, ст. 20-21].

Ідея того, що художник сам повністю вирішує, який вигляд матиме книга, з’явилася дуже давно. Як відомо з досліджених джерел, художники були залучені до книжкового виробництва в Європі з часів раннього середньовіччя, про що свідчать такі видатні пам’ятки середньовічного книжкового мистецтва, як «Книга Келлс» та «Розкішний часослов герцога Беррійського» (див. рис. 1.1). Ке́ллська кни́га – це ілюстрована рукописна книга, створена ірландськими (кельтськими) ченцями наприкінці VIII – на початку IX ст. Завдяки тому, що над її оформленням працювали найкращі майстри епохи, вона є однією з найбільш

прикрашених витонченими мініатюрами та орнаментами з-поміж середньовічних рукописів, що дійшли до нас. У той час як класичне книговидання тривалий час сприймало ілюстрацію лише як супровід до вербального тексту. Аналіз цієї давньої пам'ятки доводить, що взаємодія кольору, складної графіки та орнаменту формувала самостійний візуальний простір. Завдяки техніці виконання та красі візерунків, багато дослідників розглядають її як найзначніший твір середньовічного ірландського мистецтва. Підсумовуючи, зазначимо, що саме цей історичний досвід поєднання змісту з декоративною формою заклав фундамент для трансформації книги у повноцінний витвір мистецтва, що згодом і призвело до формування концепції сучасного артбуку [10].



а) б)

Рисунок 1.1 – Пам'ятки середньовіччя книжкового мистецтва: а) Книга Келлс; б)Розкішний часослов герцога Беррійського [10; 28]

Проте безпосереднім попередником сучасної книги художника більшість дослідників вважають англійського художника й поета В. Блейка (1757-1827). В епоху промислової революції й перетворення книговидання в індустрію Блейк прагнув досягти максимальної відповідності між текстом, зображенням і форматом книги. В основі художньо-проєктної філософії митця лежало

переконання, що «кожна людина має своє власне бачення світу, відчуття цінності й структуру переконань» [38]. Його праці, зокрема «Пісні Невинності та Досвіду», були повністю написані, проілюстровані, надруковані, розфарбовані й оправлені самим Блейком та його дружиною Кетрін. Злиття рукописних текстів та зображень породжувало інтенсивно живі, оригінальні твори без жодних очевидних прецедентів (див. рис. 1.2) [47].
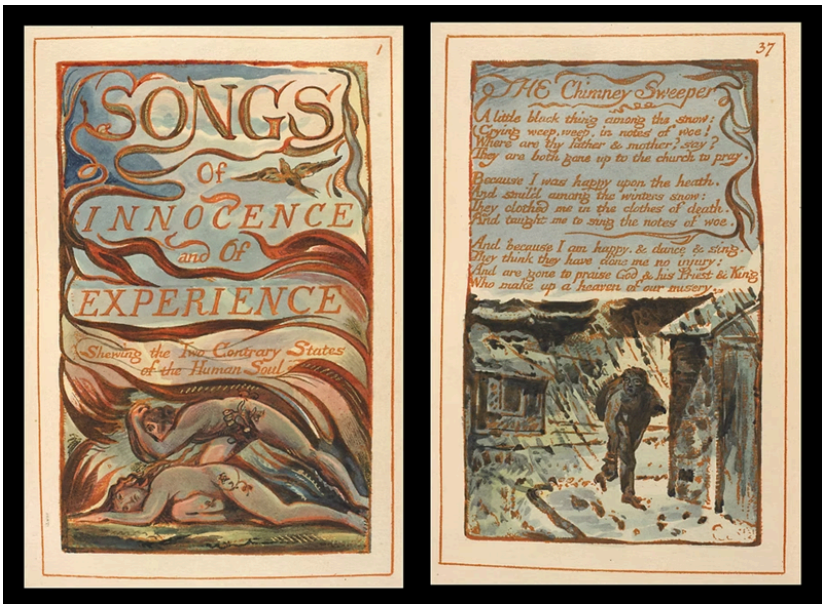


Рисунок 1.2 – Ілюстрована сторінка з «Пісень невинності та досвіду» Вільяма Блейка [47]

До «книг художника» вдається чимало авторів, щоб повною мірою втілити свої ідеї; їхня поява свідчить про зацікавлення як з боку творців, так і з боку читачів. Тому виникає потреба хоча б загально на цьому етапі окреслити основні підходи у підготовці таких видань. Доволі глибоко проблематику арткниги висвітлено в англомовній літературі, зокрема у праці Д. Дракер [43].

Внаслідок того, що на початку XX ст. спостерігалося стрімке зростання попиту на ексклюзивні художні видання, у Парижі виникло явище – «книга живописця». Зважаючи на те, що цей формат передбачав активну участь автора у створені кожного елемента книги – від ілюстрацій до вибору паперу, – сьогодні він вважається безпосереднім попередником сучасної книги художника та артбуку. Це явище являло собою особливу форму ілюстрованої книги. Його

принципова відмінність від звичайних ілюстрованих видань полягала в тому, що сторінки друкувалися безпосередньо з оригіналів, створених самим художником, а не з кліше, виготовлених друкарем за ескізом митця. Ці видання виходили обмеженими тиражами, підписувалися авторами й випускалися за ініціативи таких відомих арт-дилерів та галеристів, як А. Воллар та Даніель-Анрі Канвейлер, які залучали до оформлення своїх видань П. Пікассо, П. Боннара, М. Шагала та Ж. Руо [38; 47].

Паралельно з цим, у першій половині XX ст. книжкова форма перетворилася на майданчик для радикальних експериментів європейського авангарду, який розглядав малотиражне друковане видання як ефективну стратегію виходу за межі обмежених галерейних систем. Італійські футуристи на чолі з Ф. Марінетті (1876-1944) та берлінські дадаїсти (зокрема Г. Гросс із своєю роботою «Обличчя пануючого класу», 1921) активно трансформували звичні уявлення про верстку. Також значний внесок у розвиток жанру зробили і сюрреалісти, які сміливо експерементували з конструкцією, матеріалами та архітектонікою тексту. Як наприклад варто згадати М. Ернста з його відомим колажним романом «Тиждень доброти» (1934) або М. Дюшана з об'ємною інноваційною обкладинкою для видання «Сюрреалізм» (1947), які сміливо експерементували з конструкцією, матеріалами та архітектонікою текстового простору [17, ст. 20-21].

У повоєнний період, у 1950-х роках, інтерес до книги художника як медіуму відродився в контексті модерністської теорії, практик конкретної поезії (рух Нойгандр у Бразилії) та концептуального мистецтва [38]. Важливим етапом розвитку артбуку у 1960-х роках стала діяльність руху «Флуксус» (Дж. Мачюнас, Й. Оно, Дж. Бойс), який активно використовував малотиражні видання як інструмент поширення ідей і протидії комерціалізації мистецтва. Зв'язок між Флюксусом та артбуком є одним із центральних питань у дослідженнях жанру [45]. Слід відмітити також, що Сполучених Штатах у 1950-ті роки митці також активно зверталися до книжкової форми. Сьогодні у Смітсонівській бібліотеці США зберігаються артбуки, виконані як за

допомогою витонченого високоякісного друку, так і вручну. Їхні сторінки проілюстровані як цифровою графікою, так і звичайними ксерокопіями. У цей період книга трансформувалася у тривимірну скульптуру, змінювала масштаби від мініатюрних до гігантських об’єктів; її сторінки розрізали, переосмислювали та створювали з експериментальних матеріалів. Деякі художники використовували формат книги для створення наративів, які були пов'язані з складними або емоційними темами, а дехто – як дешевий і мобільний спосіб зробити мистецтво доступним для ширшої аудиторії, ніж та, що відвідує галереї і музеї. Саме ця соціальна та демократична функція артбуку стала однією з рушійних сил його поширення [46].

Радикальний перелом в еволюції жанру здійснив американський художник Е. Руша. Він працював у різних техніках (включаючи живопис, друкарство, малюнок, фотографію та кіно). У 1960-х роках митець свідомо дистанціювався від елітарного, раритетного стандарту і зробив акцент на художній ідеї. Пріоритетом автора стала сама концепція твору, втілена у спрощеній, лаконічній формі. Саме це протиставлення між розкішним ексклюзивним «художня книга» та демократичним, тиражованим артбуком стало одним із формотворчих чинників у еволюції жанру. У своїх творах Е. Руша розмірковує про своє рідне місто Лос-Анджелес, про взаємозв'язок між зображенням та мовою, про фотографію в нових медіа та про зростання рекламної індустрії. Його книги, такі як «Двадцять шість бензоколонок» (1963) (див. рис. 1.3) та «Тридцять чотири паркувальні місця» (1967) (див. рис.1.4), створювалися за допомогою традиційних та комерційних виробничих технік друку й продавалися за доступною ціною на момент їх створення. Зараз вони є бажаними витворами мистецтва вартістю кілька сотень, а деякі – тисячі доларів.

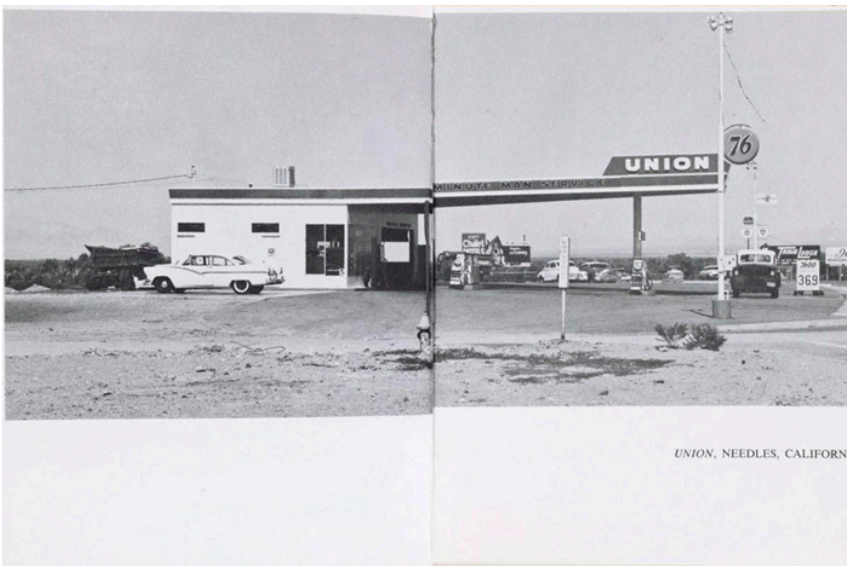


Рисунок 1.3 – Двосторінкова сторінка книги «Двадцять шість бензоколонок» Е. Руші [49]

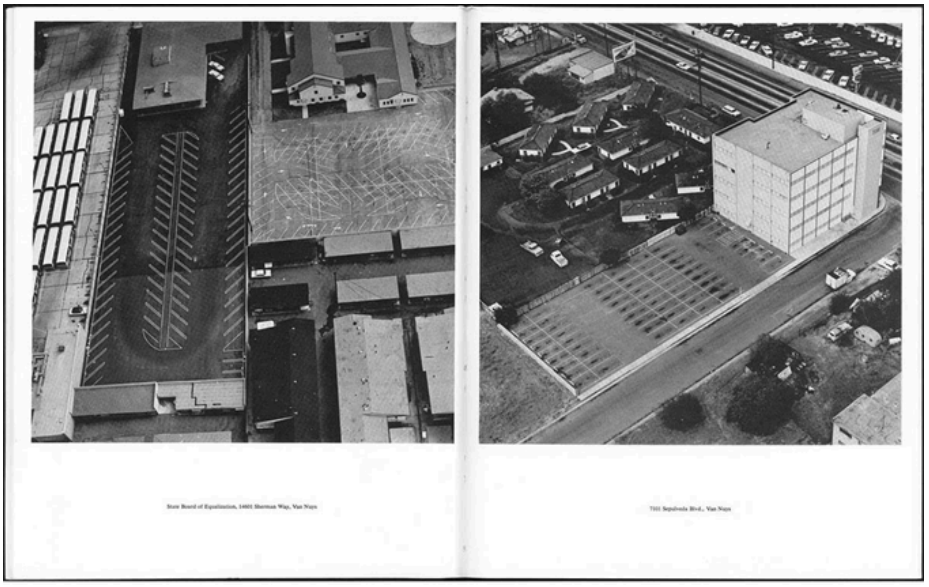


Рисунок 1.4 – Подвійна сторінка « Тридцять чотири паркувальні майданчики» Е. Руші [49]

Спочатку книга «Тридцять чотири паркувальні місця» (1967) була прийнята з байдужістю і навіть відхилена Бібліотекою Конгресу через «нестандартну форму і нібито відсутність інформації». Проте згодом вона набула культового статусу, а в 1980-х роках була визнана однією з перших справді сучасних книг художника [49].

Також у своїх книгах Ед Руша показує елементи міського простору Лос-Анджелеса, які характеризують місто, але не включає типових мотивів,

яким присвячена фотокнига, таких як заправки, парковки чи пальми. Саме ці суперечності роблять книги Е Р.уша такими нетрадиційними та особливими [44].

Найвідомішим твором Е. Руша стала 25-футова книга-акордеон з двома безперервними фотографічними панорамами «Кожна будівля на Сансет-Стріп» (1966). За словами дослідниці А. Карг, «саме серійність мотивів стала найважливішим виражальним засобом книги» [49]. Аналіз творів Е. Руша, представлений у фаховій мистецтвознавчій періодиці підкреслює структурну спорідненість між практиками Флуксус та методологією митця. Це дослідження стало першим ґрунтовним академічним розглядом зв'язку між естетикою Флуксус і ранніми творами Е. Руша в контексті концептуального мистецтва [45]. Концептуальний підхід митця мав колосальний вплив на сучасників і послідовників та на наступні покоління митців у всьому світі. Зокрема, Б. Науман у роботі «Маленькі вогнища», (1968) спалив книгу Руша «Різні невеликі вогнища та молоко» і сфотографував цей процес [44; 45].

У 1960-х роках популярність книги художника значно зросла в США та Європі. А вже до 1970-х років були сформовані потужні виробничі центри артбуків, серед яких виділялися «Жіноча майстерня» у штаті Нью-Йорку, та «Нексус Прес» в Атланті, а самі видання перетворилися на предмет системного інституційного колекціонування та наукового аналізу, зокрема на базі бібліотеки Політехнічного університету Каліфорнії. Колекція бібліотеки налічує понад 700 унікальних і лімітованих книг художника, ресурс для вивчення книги як об'єкта, дизайну, друкарства та палітурної справи [50].

Важливим кроком для визнання артбуку окремим видом мистецтва стала виставка «Століття книг художника» (1994-1995) у Музеї сучасного мистецтва МоМА (Нью-Йорк), куратором якої виступила Р. Каслман. Ця експозиція стала першим оглядом таких книг. Пояснюючи важливість книги художника, кураторка Р. Каслман зазначає: «Різниця між звичайними ілюстрованими книгами та «книгами художника» полягає в її сучасності: тут автор додає зображення, які не просто копіюють текст. Таким чином, читач може формувати

особисті реакції як на зображення, так і на текст, що значно розширює враження від книги… Завдання ілюстратора – уточнити текст, тоді як мета художника – створити зображення, які розширюють та покращують текст» [37].

Центральним науковим джерелом у галузі теорії артбуку стала монографія Д. Дракер «Століття книг художника» (1995-2004), яка вписала «книги художника» у контекст провідних авангардних та концептуальних рухів XX століття. Як зазначила автор джерела: «Я написала цю книгу... за підтримки С. Клея та Б. Фрімена, бо ми побачили потребу в критичній роботі в галузі книг художників» [43].

Про значущість монографії Дж. Дракер свідчать відгуки у провідних фахових виданнях. Зокрема, американський митець і критик Б. Спектор на сторінках часопису «Арт Джорнал» зазначає: «Дракер вписує книгу художника в кожен значущий сучасний рух та спирається на широку бібліографію наукових посилань, щоб виявити філософські зв'язки між різними авангардними рухами початку XX ст. Монографія значно розширює наше розуміння взаємозалежності структури й сенсу в книгах художника». У свою чергу, П. Фрош (Бібліотека Метрополітен-музею) у рецензії для «Бібліотечний журнал» підкреслила, що ця праця «надає як критичний аналіз самих структур, так і основу для подальшого осмислення філософської й концептуальної ролі, яку вони відіграють» [43].

Принципово важливою академічною платформою для критичного обговорення жанру став також «Журнал книг художника» (JAB) – єдиний спеціалізований рецензований журнал, присвячений артбукам. Заснований у 1994 р. художником Б. Фріменом журнал презентував результати досліджень артбуку на перетині фотографії, поезії та візуального мистецтва.

У 2007 р., після паузи, JAB відновив роботу під академічною егідою Центру книги та паперового мистецтва при Колумбійському коледжі в Чикаго. Відтоді й до завершення свого існування журнал публікувався двічі на рік – навесні та восени. На його сторінках понад двісті авторів і художників із двадцяти чотирьох країн представляли свої статті, рецензії на видання та виставки, а також документували поточну діяльність медіуму через серії

інтерв’ю з художниками та видавцями. Центр при Колумбійському коледжі, де базувався JAB, видавав критичний журнал і книги художника, монтував виставки, проводив резиденції художників, симпозіуми і публічні програми, а також навчав студентів у рамках аспірантської програми з міждисциплінарного книжкового й паперового мистецтва [48].

Сучасний науковий інтерес зосереджений на матеріальній та мультисенсорній природі артбуку. Дослідниця Е. Чіріцайте у статті «Про фотографування книг художника» в журналі (Журнал медичних гуманітарних наук, 2019), яка була підготовлена у межах докторської дисертації на базі Школи образотворчих мистецтв Слейда при Університетському коледжі Лондона (UCL), зазначає, що книги художника становлять «справжнє мінне поле проблем для кожного, хто намагається задокументувати їх за допомогою фотографії» [54, ст. 82]. Авторка наголошує, що такі видання функціонують як єдине ціле тісно пов'язаних концептуальних, візуальних і матеріальних елементів, а також виявляють підвищену самосвідомість щодо власної книжкової природи. Окрім того, артбук є часовим медіумом, який потребує від глядача тривалого й послідовного перегляду. Чіріцайте, яка розвиває власну дослідницьку практику саме в галузі артбуків, наголошує на «ізоморфізмі форми і сенсу», який характерний для цього виду видань [54, ст. 82].

В українському мистецькому просторі феномен «книги художника» тривалий час не мав такого масштабного інституційного та комерційного розповсюдження, як у країнах Західної Європи чи США, що й зумовлює особливу актуальність дослідження цієї теми в умовах модернізації сучасної видавничої справи. Авторська книга є максимально органічною формою репрезентації творчого задуму, в якій повністю нівелюється традиційне для класичних ілюстрованих видань протистояння між письменником та художником. У такому форматі ілюстрації та текст зливаються і єдине ціле, виражаючи спільну художню ідею. Варто зазначити, що з 1970-х років, українські митці зуміли вивести авторську книгу з підпілля. Вона перетворилася на самобутній арт-об'єкт, який концептуально обігрує ключові

елементи «книжкового організму»: від специфічної фактури палітурки та якості паперової основи до переосмислення самого образу книги як соціокультурного символу та носія знань [17, ст. 20-21].

Сьогодні в Україні поступово формується власна видавнича база для розвитку цього жанру. Вагомим прикладом розвитку україномовного видавничого простору в галузі мистецьких книг є діяльність видавництва ArtHuss, яке спеціалізується на книгах з мистецтва, дизайну та архітектури. Видавництво системно розбудовує україномовний простір для мистецьких видань і артбуків, здійснюючи переклади й видаючи оригінальні серії. Видавництво ArtHuss презентує книги в таких тематичних напрямах, як ілюстрація, графічний дизайн, фотографія, кіно, мода, архітектура та міське планування, а також підтримує спеціалізовані серії, зокрема серію «Українська книга художника». Це свідчить про те, що в Україні поступово формується власна інституційна база для розвитку жанру книги художника [5]. Популяризацією та створенням артбуків і фотокниг також займаються такі видавництва, як «Перше видання», «Родовід» та «Основа». Так, у видавництві «Основа» у 2020 році вийшла знакова мистецька фотокнига С. Маслова «УКРАЇНСЬКІ ЗАЛІЗНИЧНИЦІ» (див. рис.1.5), яка через серію авторських портретів трансформує буденний простір української залізниці у цілісний візуальний наратив [19, ст. 306]. В умовах повномасштабної війни, розпочатої у лютому 2022 року, українські артбуки набули особливого значення, виступаючи важливим інструментом дипломатії та фіксації національної пам’яті.



Рисунок 1.5 – С. Маслов "УКРАЇНСЬКІ ЗАЛІЗНИЧНИЦІ" 2020 р. [19, ст. 306]

Яскравим прикладом реалізації етнокультурного та концептуального потенціалу в сучасному українському графічному дизайні є проєктування артбуків, присвячених слов’янській та безпосередньо українській міфології. Візуальний наратив таких видань ґрунтується на переосмисленні розмаїтого пантеону богів, духів та казкових істот, які уособлюють водночас природні сили та людські якості. Проте, важливо пам'ятати, що міфологія це не лише набір образів, а й глибокий культурний код, який пов'язаний із світосприйняттям та моральними уроками, що передаються через покоління.

У контексті створення міфологічного артбуку особливого значення набуває візуально-шрифтова концепція. Шрифт перестає бути суто носієм інформації, перетворюючись на частину концептуального дизайну, яка підсилює атмосферу проєкту. Для артбука, який пропагує слов'янську міфологію, необхідно знайти баланс між декоративними елементами та функціональністю шрифтів. Вибір типографії, що відображає українські мотиви, допомагає занурити читача в міфічний світ, зробити його частиною переживань і вражень, що виникають при ознайомленні. Для такого видання ідеально пасують шрифти, які поєднують декоративні елементи народної орнаментики. Наприклад, шрифти, натхненні вишивкою, витинанкою, фольклорними візерунками чи традиційними декоративними елементами. Вибір такого шрифту відображає не лише стиль, але й культуру, що формувала сучасний вигляд України. Важливу роль відіграє робота з кирилицею – шрифтовою системою, яка глибоко вкорінена в українській історії. Залучення кириличних шрифтів від сучасних українських дизайнерів дозволяє досягти візуальної гармонії, поєднуючи автентичні історичні коди із сучасними графічними трендами.

Сучасні комп’ютерні технології відкривають нові можливості для архітектоніки артбуків, дозволяючи інтегрувати традиційну українську спадщину з мультимедійними елементами (наприклад, інтерактивними цифровими компонентами). Поєднання друкованого формату з цифровими технологіями робить артбук більш доступним і інтерактивним (таким, що

забезпечує ефект занурення), розширює його аудиторію. Використання візуальних елементів та ілюстрацій посилює емоційний вплив, дозволяючи краще передати атмосферу української автентичності. Сучасний графічний дизайн допомагає зробити традиційну культуру більш привабливо та зрозумілою для сучасного глядача, забезпечуючи збереження автентичності при одночасному оновленні формату та способу подачі [32, ст. 76-77].

Таким чином, можна дійти висновку, що книга художника є самобутнім засобом художнього вираження, який використовує форму або функцію книги як джерело натхнення. Саме авторська ініціатива, що проявляється в ілюстрації, виборі матеріалів, технології створення, макетуванні та дизайні, робить її унікальним артоб'єктом. Видання, що містить виключно текст, залишається традиційним носієм інформації, навіть якщо її автор художник. Це книга, якій місце в книгарні або на полицях бібліотеки. Те, що справді робить книгу художника справжньою, – це його задум і художники використовували книгу як натхнення безліччю способів і технік, від традиційних до експериментальних. Реалізуючи власні оригінальні концепції, художники-графіки дедалі частіше відходять від канонів традиційної книги, експериментуючи з її формою, архітектонікою та змістом, що відкриває широкі можливості для втілення нестандартних художніх рішень.

1.2. Візуалізація фентезійних світів в артбуках: від концепт-ілюстрації до інструменту міфотворчості

Сучасний розвиток видавничої справи демонструє стрімке зростання інтересу до візуально орієнтованих видань, серед яких особливе місце посідають артбуки. У жанрі фантастики, де ключовим завданням є конструювання нових світів, артбук перестає бути просто збіркою ілюстрацій і стає дієвим засобом візуального сторітелінгу – оповіді через образ. Актуальність теми зумовлена потребою осмислення артбука як складного поліграфічного продукту, що поєднує в собі функції каталогу, енциклопедії всесвіту та художнього альбому.

Також артбук у фантастиці виконує фундаментальну функцію візуалізації абстрактних ідей. Якщо у текстовому творі читач вибудовує образи у своїй уяві, то артбук фіксує конкретну візуальну концепцію автора або художника. Це особливо важливо для жанру фентезі, де деталізація оточення (технологій, архітектури, флори й фауни) є невід'ємною частиною сюжету [29, ст. 33-34].

Досліджуючи природу оповіді через зображення, А. Демків та В. Денисенко зазначають: «Сторітеллінг – це унікальна діяльність людини, яка дозволяє нам переносити слова чи риси на себе та інших, а також світи, реальні чи уявні, які ми населяємо. Сторітелінг визначається як мистецтво розповідати історії, метою якого є навчання і передача інформації на основі керування шляхом передачі суті повідомлення за рахунок спеціальних методик» [6]. У межах артбука історію розповідають самі малюнки. Глядач має можливість спостерігати розвиток персонажа чи локації крок за кроком, що дозволяє сприймати наратив без зайвих слів [29, ст. 33-34].

Ілюстрації розкривають вигаданий всесвіт глибше, часто стаючи єдиним способом дізнатися про специфічні закони та деталі середовища. Як стверджують О. І. Пушкар і Т. Ю. Андрющенко: «Ілюстрація у виданні має подвійне естетичне навантаження. З одного боку, вона сама є предметом мистецтва, а з іншого є частиною видання. Ілюстрація не тільки тлумачить текст, а й збагачує його своїми зоровими образами, коментує, розвиває і доповнює думки письменника або поета» [26, ст. 6]. Отже, зображення може не лише пояснювати текст, а й доповнювати та розширювати його, тому інформаційну функцію ілюстрацій слід визнати однією з найважливіших [29, ст. 33-34]. У фантастичному артбуці це проявляється через схеми футуристичних механізмів, карти світів або біологічні замальовки істот, які надають твору псевдодокументальної достовірності.

Крім того, артбук є яскравим прикладом синтезу мистецтв, що характерно для сучасної книги як об'єкта дизайну. О. Руденко підкреслює, що «мистецтво книги увібрало у себе різні образотворчі напрями і виявило їх оригінальним візуальним графічним способом» [30, ст. 919]. Для фантастики це означає

можливість поєднання традиційного рисунка, цифрового живопису та типографіки в межах одного видання для досягнення максимального занурення читача в атмосферу твору.

Таким чином, фантастичний артбук – це потужний інструмент візуальної комунікації та світотворення. Він одночасно транслює нову інформацію, виконує естетичну функцію та допомагає вибудувати цілісну модель вигаданого світу. Завдяки продуманим малюнкам, артбук не просто ілюструє сюжет, а й значно розширює його межі до рівня самостійної міфотворчості, роблячи авторський міф матеріальним, візуально зрозумілим і реалістичним для аудиторії [29, ст. 33-34].

Артбук у жанрі фантастики реалізує кілька взаємопов'язаних концептуальних функцій. Здатність артбука доносити зміст через поєднання образу й тексту, створюючи емоційно насичений і багатозначний інформативний простір, визначає його ефективність у взаємодії з уявленим художнім світом. Фантастика як жанр потребує переконливої побудови альтернативних реальностей, і артбук є одним із найефективніших засобів для досягнення цієї мети. Важливою ознакою артбука у жанрі фантастики є те, що він постає результатом синергетичної співпраці письменника та художника [21, 22]. У межах цього тандему митці спільно конструюють цілісний художній усесвіт: автор тексту діє засобами слова, а дизайнер чи ілюстратор – засобами візуального образу. Такий синтез дозволяє досягти унікального рівня концептуальної переконливості, недосяжного для кожного з них окремо. У результаті видання перетворюється на спільний мистецький жанр, який матеріалізує уявне, надає йому видимої форми й робить відкритим для сприйняття читача-глядача.

Здатність фантастичного артбуку створювати цілісні світи перетворює ілюстрацію з простої картинки на головний інструмент побудови міфу. У ситуації, коли художній всесвіт повністю вигаданий і не спирається на вже відомі читачеві історичні чи географічні прототипи, саме візуальний образ постає первинним джерелом знань про цей світ [21, ст. 48]. За таких умов

концепт-дизайн перетворюється на основу художнього сприйняття: він визначає закони природи, зовнішній вигляд істот, архітектуру та побут вигаданого світу, фіксуючи їх як офіційний канон. Тому створення нового всесвіту всередині однієї книги доводить, що артбук є самостійним творчим простором і зразком оригінального книжкового проєктування [9, ст. 676-677]. Візуальні образи тут з’являються раніше за текст, показуючи глядачеві те, що раніше існувало лише в уяві автора.

Дослідження підтверджують подвійну природу артбука: естетичного об'єкту та джерела знань [2, ст. 18]. Визначено, що сильний візуальний ряд артбуків, на відміну від суто текстових описів, допомагає створити живий образ, а не просто набір фактів. Для фантастичного артбука це особливо суттєво: схеми футуристичних механізмів, карти вигаданих світів або біологічні замальовки неіснуючих істот надають твору псевдодокументальної достовірності. Артбук перетворюється на своєрідну енциклопедію вигаданого всесвіту, де читач знаходить відповіді на запитання про той чи інший аспект зображуваної реальності.

У просторі оригінальних фентезійних світів функція світотворення реалізується на трьох основних рівнях взаємодії слова та зображення:

Перший рівень – документальна структура та картографія. Детальні карти вигаданих земель, схеми незвичайних будівель чи оригінальних артефактів надають виданню виразних ознак енциклопедії світу [2, ст. 18]. Завдяки цьому читач не просто пасивно розглядає сторінки, а перетворюється на дослідника нової реальності. Карти у цьому випадку працюють як доказ просторової достовірності вигаданого всесвіту.

Другий рівень – створення концептуальних каталогів істот (бестіаріїв). Ілюстрації, оформлені як біологічні замальовки чи польові нотатки, показують анатомію та морфологію неіснуючих тварин. Завдяки такому аналітичному підходу кожен малюнок сприймається не як випадкова фантазія художника, а як частина загальної екологічної системи світу [21, ст. 44-49]. Це створює у

глядача ефект реального, документального знайомства з живою природою всесвіту.

Третій рівень – глибокий синкретизм слова та образу. Короткі текстові блоки (витяги з вигаданих хронік, міфів чи подорожніх щоденників) тісно взаємодіють із малюнками [22, ст. 67-68]. Ілюстрація тут не просто дублює текст, а додає нові змісти й когнітивні деталі, які неможливо передати звичайним лінійним письмом. Разом текст і зображення керують увагою глядача та формують цілісну художню систему сприйняття всієї книги [21, ст. 44-49].

Завдяки поєднанню цих трьох рівнів фентезійний артбук перетворюється зі звичайної збірки малюнків на дієвий інструмент сучасної міфотворчості, який матеріалізує авторські світи й робить їх чуттєвими [9, 21].

Крім того, подібні видання виконують важливу функцію збереження та передачі концептуальних рішень. Сучасні дослідження підкреслюють роль артбуків як засобів документування, які забезпечують доступність і незмінність певного матеріалу для наступних поколінь [2, ст. 20]. У жанрі фантастики це набуває особливого сенсу: книга зберігає візуальний образ уявного всесвіту – його оригінальний канонічний вигляд, – запобігаючи розмиванню художньої концепції під час її подальшого перенесення в інші медіуми (кіноіндустрію, геймдизайн чи анімація).

Виявлено, що артбук створює багатошаровий візуально-тактильний простір, де поєднуються різноманітні документальні та художні елементи, що формує емоційно насичений досвід взаємодії читача зі змістом. Для фантастичного видання це означає, що ілюстрації, карти, схеми, діаграми та текстові блоки функціонують не ізольовано, а як взаємопов’язані частини єдиної системи, що моделює внутрішню логіку вигаданого всесвіту.

У такому контексті артбук виступає ефективним культурним медіатором, здатним трансформувати тематичний контент, у тому числі фантастичний, в актуальний артпродукт. Він не лише зберігає та осмислює вигадану реальність, а й стимулює формування нових наративів. Завдяки потужній естетичній складовій такі видання суттєво розширюють цільову аудиторію: вони залучають

широке коло споживачів (насамперед молодь та поціновувачів нестандартних книжкових проєктів), що значно підвищує їхній поляризаційний потенціал [2, ст 17].

Водночас артбук виконує критично важливу функцію збереження та передачі концептуальних рішень. Сучасні дослідники зазначають, що артбуки працюють як специфічні засоби фіксації та документування культури, які забезпечують тривалу доступність складного художнього матеріалу для майбутніх поколінь і популяризують унікальний тематичний контент [2, ст. 20]. У жанрі фентезі це має особливе значення: артбук назавжди фіксує первинний вигляд вигаданого всесвіту. Це захищає авторську ідею від спотворень, коли на основі цього світу потім створюють ігри, фільми, анімацію чи інші медіапроєкти.

Така здатність формувати художній канон виводить на перший план індивідуальне бачення автора під час первинного світотворення. Свого часу англійський поет і художник В. Блейк, який захищав абсолютну свободу творчої уяви стверджував, що кожен митець має суверенне право на власне, унікальне сприймання й відтворення дійсності, базоване на його внутрішньому баченні. У сучасному мистецтвознавстві цей підхід розглядається як фундаментальний для аналізу авторських художніх світів [21, ст. 44-49].

Коли автор свідомо відмовляється від прямого копіювання вже відомих історичних чи географічних прототипів, саме візуальний образ стає єдиним вікном у новий світ. У таких умовах цілеспрямований синтез авторської графіки, розробка оригінальної колірної гами та впровадження художньої типографіки фіксують фізичні закони, ієрархію істот та матеріальну культуру вигаданого світу [23, 9]. Дизайнер у цьому випадку не просто ілюструє події – він створює унікальний графічний код нової цивілізації.

У цьому контексті сучасний український фентезійний артбук, присвячений слов’янській міфології, постає яскравою спробою автора продемонструвати індивідуальну, глибоко суб’єктивну інтерпретацію давніх міфів, втілену через експериментальні декоративні шрифти та самобутню

авторську графіку. Зрештою, такий комплексний художній жанр трансформує суб’єктивне бачення художника в об’єктивний, відчутний та переконливий для глядача естетичний канон нової книжкової реальності [9, 21].

Отже, створення фентезійного артбука за мотивами слов’янської міфології є процесом глибокого світотворення, який перетворює художні образи на головне джерело знань про вигаданий всесвіт. Оскільки давні міфи не мають єдиного візуального стандарту, саме артбук формує новий, об’єктивний художній канон через цілеспрямоване поєднання авторської графіки, оригінальної колористики та експериментальних декоративних шрифтів.

РОЗДІЛ ІІ
КОЛОРИСТИЧНІ РІШЕННЯ
ТА ПСИХОЛОГІЯ КОЛЬОРУ В АРТБУЦІ

2.1. Основи теорії та психології кольору в графічному дизайні

Колір є одним із найпотужніших інструментів у графічному дизайні, що виходить далеко за межі простої естетики. Він одночасно несе смислове, емоційне та комунікативне навантаження, впливає на поведінку людини, формує сприйняття та визначає ефективність візуальної комунікації в цілому. Розуміння основ теорії та психології кольору є фундаментальною компетентністю сучасного дизайнера, без якої неможливо створювати якісні, функціональні й виразні візуальні рішення. Колір виступає одним із ключових засобів візуалізації та композиції. З його допомогою можна передати широкий спектр емоційних станів: радість і захват, сум і смуток, сумнів і нерішучість, агресію, загадковість, рух, спокій і затишок. Колір здатний викликати асоціації навіть з музикою чи запахами, а також виражати матеріальність і фактуру. За допомогою кольору відтворюється форма й матеріал зображуваних об'єктів, передаються просторові відносини, освітлення, повітряне середовище. Колір є своєрідним подразником для людини, викликаючи як позитивні, так і негативні асоціації та емоції [36].

Важливість теорії кольору в графічному дизайні неможливо переоцінити. Кольори здатні передавати повідомлення, викликати певні емоції, встановлювати зв'язок з аудиторією та задавати тон дизайну. Розуміючи принципи теорії кольору, дизайнери можуть використовувати цю силу та створювати вражаючі візуальні ефекти, які привертають увагу та передають бажаний зміст. Теорія кольору виходить за межі простої естетики – вона відіграє вирішальну роль у покращенні сприйняття та текстових елементів друкарні. Вибір кольору може вплинути на читабельність, ієрархію та навігацію по сторінках [3, ст. 43].

Теорія кольору як самостійна наукова і практична дисципліна формувалась протягом кількох століть. Ідеї про колір як міжгалузевий феномен мають глибоке коріння в історії людської думки. Проблематика значення та впливу кольору постала ще в античні часи, коли великі мислителі шукали відповіді на питання природи речей та людського сприйняття. Зокрема, давньогрецький філософ Емпедокл вважав, що сприйняття кольору пов'язане з впливом світла, яке виходить з ока та стикається з об'єктом. Піфагор вбачав у кольорі числову гармонію, подібну до музики сфер. Платон розглядав колір як прояв «ідеї світла» та вважав його результатом взаємодії божественного променя, який модулюється геометричними формами [36].

Першою ґрунтовною спробою дослідити природу кольору на основі спостережень є праця Арістотеля, який запропонував натурфілософську концепцію його сприймання. Філософ вважав, що всі кольори походять від поєднання чорного й білого, а також чотирьох стихій: води, землі, вогню і повітря. Він розглядав основні відтінки як проміжні елементи між білим і чорним, заклавши цим перші уявлення про колірні градації. Згодом колір у візантійських мозаїках, готичній архітектурі й релігійному живописі почав виконувати не тільки естетичну, а й сакральну функцію. Наприклад, золотий колір традиційно асоціювався з божественним світлом, а синій – із небесною мудрістю.

Науковий прорив у вивченні і поясненні природи кольору здійснив відомий фізик І. Ньютон, коли у XVII столітті провів свої відомі експерименти з призмами, довівши, що біле світло складається з кольорів спектра. Цей підхід започаткував фізико-оптичну традицію, яка й досі є основою колірних систем RGB та СМУК. На противагу ньютонівському раціоналізму, поет та письменник Й. В. Гете у своїй фундаментальній праці «Теорія кольору» (1810) розвинув психологічні ідеї емоційного сприйняття кольору. «Колір є страждання світла», – писав він метафорично, маючи на увазі те, що колір – це завжди суб'єктивне сприйняття, а не об'єктивний факт [31, ст. 284]. Й. В. Гете трактував колір як життєву силу природи, що має психічний і духовний вимір. Його концепція

передбачає, що кожен колір несе емоційне навантаження: червоний – енергія, синій – глибина і спокій, жовтий – світло, зелений – рівновага [3, ст. 43].

Також видатний німецький поет та вчений Й. В. Гете висунув пропозицію щодо класифікації кольорів за фізіологічним принципом, розподіливши всі кольори на дві групи: теплі та холодні. Теплі несли в собі позитивний відтінок, а холодні виступали в ролі негативних. Він відзначав властивість певної групи кольорів впливати на психічний та психологічний стан людини. Серед колірної гами відокремлюють три групи кольорів та відтінків: теплі, холодні та ахроматичні. До теплих кольорів відносять: червоний, помаранчевий, жовтий та їх відтінки або поєднання. Це кольори, які асоціюються із заходом та сходом сонця, вогнем, квітами й осіннім листям – вони несуть у собі енергію та позитивні емоції. До холодних кольорів належать зелений, синій і фіолетовий. Це кольори, що асоціюються з холодом, ніччю, природою, водою. Ахроматичні ненасичені кольори: чорний, білий, сірий та їхні відтінки.

У XX столітті питання гармонійного впливу кольору на психіку людини досліджували такі митці й педагоги, як Й. Іттен у Баухаузі та Й. Альберс у лабораторії Єльського університету. Іттен розробив концепцію контрастів кольору (див. рис. 2.1), які формують гармонію: «Гармонія – це не подібність, а напруга, що врівноважена», а Альберс у своїй праці «Взаємодія кольору» довів, що сприйняття кольору залежить від його оточення, відкривши перспективи для оп-арту та інтерфейсного дизайну. Також Й. Іттен зазначав: «Колір – це життя, бо світ без кольору здається мертвим» [23, ст. 73-74]. Це відкриття не втрачає своєї актуальності й дотепер, адже сьогодні колір інтегрований в усіх сферах дизайну – від візуальної айдентики брендів до цифрових інтерфейсів, архітектури, моди та просторового середовища.



Рисунок 2.1 – Коло Іттена [16]

Візуальне сприйняття будь-якої форми неможливе без розуміння її колірної характеристики; при цьому, використовуючи різні колірні рішення, можна змінити композицію простору й асоціативне сприйняття розташованої в ній форми. Відомий дослідник в галузі кольору Й. Іттен пов'язує абсолютне значення кольорів і плоских геометричних форм. Художники К. Малевич та В. Кандинський в своїх працях розглянули асоціативні зв'язки між кольором та формою. Художні засоби, які були створені в абстрактному живописі, виявились дуже цікавими та плідними для сучасної мистецької культури. Прийоми, які застосовували у своїй творчості ці художники, стали цінним практичним ресурсом і були з легкістю адаптовані в сферу дизайну [23, ст. 72-73]. Цей практичний досвід має під собою чітко сформовану теоретичну базу, ключовим елементом якої є колористика. Отже колористика – наука про колір, що включає знання про природу кольору, його основні, складові й додаткові кольори, основні характеристики кольору, колірні контрасти, змішування кольорів, а також колорит, колірну гармонію, колірну мову і колірну культуру [16]. Колір є об'єктивною властивістю навколишнього світу. Його сприйняття суб'єктивне і не підпорядковується чітким правилам. Проте існують загальні прояви, сукупність яких дає уявлення про певні закономірності існування даного явища: їх сутність розкриває фізика, астрономія, фізіологія, психологія та інші науки,

здобутки яких осмислені філософами, культурологами, мистецтвознавцями та втілені у творчий процес художниками, дизайнерами, архітекторами.

Зусиллями теоретиків та практиків, до яких належали Арістотель, Платон, Л. да Вінчі, І. Ньютон, Й. В. Ґете, Ф. Шеллінг, К. Петров-Водкін, К. Малевич, В. Кандинський, Ле Корбюзьє, Ф. Л. Райт, Т. ван Дусбург, Ф. Леже, було сформовано цілісне уявлення про колірну систему як інструмент створення об'єктивно логічних, гармонійних поєднань [14, ст. 229].

Колір – це властивість світла викликати певне зорове відчуття відповідно до спектрального складу випромінювання, що відбивається або випромінюється. Світлові хвилі різної довжини збуджують різні колірні відчуття. Так, випромінювання у діапазоні від 380 до 470 нм мають фіолетовий і синій колір; від 470 до 500 нм – синьо-зелений; від 500 до 560 нм – зелений; від 560 до 590 нм – жовто-оранжевий, а від 590 до 760 нм – червоний. Водночас колір складного (поліхроматичного) випромінювання не має однозначної залежності виключно від його спектрального складу [16].

Для розуміння основ теорії кольору в графічному дизайні ключовим є поняття колірного кола. Колірне коло – це систематичне розташування кольорів, яке демонструє їхні взаємовідносини. Воно допомагає дизайнерам розуміти, як кольори поєднуються між собою, утворюючи гармонійні або контрастні композиції (див. рис. 2.2).



Рисунок 2.2 – Колірне коло [16]

Колірне коло було винайдено в 1666 році І. Ньютоном, який відобразив колірний спектр на колі. Колірне коло є основою теорії кольору, оскільки воно

показує взаємозв'язок між кольорами [41]. Базові (первинні) кольори – червоний, жовтий і синій – не можна отримати змішуванням інших кольорів. Вторинні кольори (зелений, помаранчевий і фіолетовий) утворюються змішуванням двох первинних. Третинні кольори виникають при змішуванні первинного та вторинного кольорів. Окрім того, кожен колір характеризується трьома основними параметрами: відтінком (hue) – власне колір як такий; насиченістю (saturation) – чистота або інтенсивність кольору; яскравістю (brightness/value) – світлота або темнота кольору [31, ст. 284].

Теорія кольору використовується для визначення того, які кольори добре поєднуються. Кольори, які гармонійно поєднуються між собою, утворюють колірну гармонію. Художники та дизайнери використовують такі комбінації для створення визначеного візуального образу чи емоційної атмосфери. Пошук колірних гармоній здійснюється за допомогою колірного кола на основі правил колористичного моделювання, які визначають взаємне розташування різних відтінків для досягнення естетично привабливого ефекту кольорів [41].

Сучасна колористика в дизайні охоплює кілька ключових принципів гармонії кольорів. Монохроматична гармонія передбачає використання різних відтінків, тонів і тіней одного кольору, що створює витончений і злагоджений вигляд. Аналогічна гармонія формується з кольорів, що знаходяться поруч на колірному колі, наприклад блакитного, синього й фіолетового, і створює м'яку та комфортну палітру. Комплементарна (додаткова) гармонія базується на кольорах, що розташовані навпроти один одного на колірному колі (червоний і зелений, синій і помаранчевий), і використовується для створення живого, яскравого контрасту. Тріадна гармонія включає три кольори, рівномірно розподілені на колірному колі (наприклад, червоний, жовтий і синій), утворюючи яскраву, але врівноважену палітру [31, ст. 284].

Особливого значення у сучасній колористиці набула цифрова складова. Одним із ключових етапів цифрової революції в колористиці стало впровадження колірних моделей, адаптованих до цифрових носіїв. Це дозволило уніфікувати процеси відтворення кольору на різних пристроях та

заклало основу для створення таких апаратних моделей, як RGB та суміжних із ними цифрових систем. Зокрема, модель RGB (червоний, зелений, синій) використовується в усіх екранах, що випромінюють світло, а CMYK (блакитний, пурпуровий, жовтий, чорний) – у друкарстві (див. рис. 2.3). Системи HSL і HSV дають змогу дизайнеру працювати з інтуїтивно зрозумілими параметрами – відтінком (Hue), насиченістю (Saturation) і яскравістю (Lightness/Value). Завдяки розвитку спеціалізованого програмного забезпечення (Adobe Creative Suite, Figma, Sketch, Procreate) колористика стала сферою точного моделювання. Інструменти на кшталт Adobe Color, Coolors, Colormind дозволяють автоматично створювати гармонійні палітри, аналізувати сумісність кольорів, адаптувати схеми для людей із порушеннями кольорosприймання.

Використання штучного інтелекту в колористиці є одним із найперспективніших напрямів: генеративні моделі використовують глибоке навчання для створення зображень із заданими кольоровими домінантами або стилістикою; системи штучного інтелекту здатні аналізувати великі обсяги візуального контенту, виділяти актуальні колірні тренди, адаптувати палітри під конкретну культуру чи цільову аудиторію.

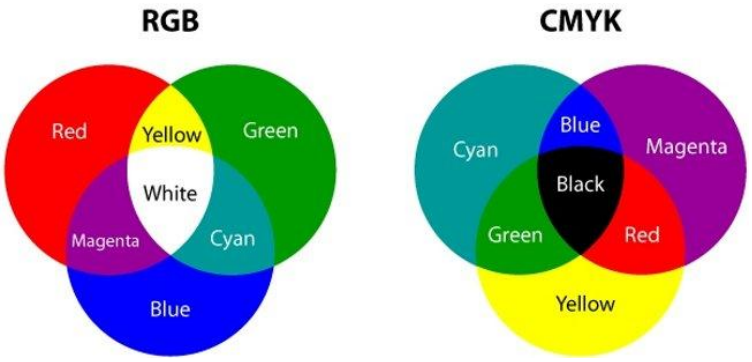


Рисунок 2.3 – Колірні моделі RGB та CMYK та принципи змішування їхніх компонентів [7]

Не менш важливим аспектом є вплив колористики на мобільні платформи. З огляду на обмежений розмір екрана, колір виконує ключову роль у навігації,

структурі та емоційному сприйнятті. Поява темного режиму в інтерфейсах додала новий пласт до дискусій про контраст, читабельність і візуальну втому. Колористика в соціальних медіа також трансформується: фільтри Instagram, Tik Tok, Snapchat використовують алгоритми кольорової корекції для створення ефектів, що формують певний естетичний код [31, ст. 285].

Аналіз навчального посібника «Ілюстрування» авторів О.І. Пушкаря та Т. Ю. Андрющенка дозволяє детально розглянути теоретичну базу застосування колористики в дизайні. Автори наголошують, що для практичної роботи важливо знати не лише природу кольору, а й психологію його сприйняття. Тобто розуміння правильного використання кольорів надасть досить широкі можливості впливу на особистість того, хто сприймає мистецтво [26]. Це доводить, що свідоме моделювання колірних схем відкриває широкі можливості для впливу на емоційний стан глядача. Вихідним положенням є те, що дизайн не тільки створює естетичну красу, але також здатний викликати певні емоції та стимулювати психологічні реакції. Знання про сприйняття кольорів, форм, композицій та інших елементів дизайну дозволяють створювати зручні, легкі у використанні та привабливі продукти або послуги [33].

Більша частина інформації, яка надходить у мозок людини, потрапляє туди через очі у вигляді певних зображень. Очі людини здатні сприймати і відрізняти 10 млн кольорів, кожен з яких певним чином впливає на концентрацію уваги, самопочуття та емоційне сприймання. Кольори мають безпосередній вплив на підсвідомість, настрій і поведінку. Деякі з них можуть підвищувати працездатність, створювати атмосферу комфорту і захищеності, викликаючи спектр емоцій та формуючи довіру чи недовіру до інформації, що супроводжується певним кольоровим рішенням [27, ст. 198].

На основі численних досліджень у галузі психофізіології та нейроестетики було зроблено такі висновки: яскравість і чистота кольору прямо пропорційні силі психічної реакції, тоді як малонасичені кольори викликають слабкі реакції. Найбільшу різноманітність асоціацій викликають жовті й зелені

кольори. Форма предмета або пляма, яка забарвлена в певний колір, є одним з факторів, що впливають на емоційне сприйняття кольору [36, ст. 198].

Колір чинить значний вплив на людську психологію, психіку та, в окремих випадках, на фізіологічний стан людини. Феномен кольорів і колірних поєднань полягає саме в їхньому безпосередньому впливі на людину. До складників цього феномену належать: асоціативний взаємозв'язок кольору з різними відчуттями (смаком, тактильними відчуттями, сприйманням простору та руху); індукція психологічного й емоційного стану людини під прямим впливом забарвлення; а також можливість коригування психоемоційного стану через незначну зміну колориту візуального образу.

В Угорщині вчені Будапештського політехнічного інституту провели дослідження щодо впливу кольору на одну з фізіологічних реакцій – частоту серцевих скорочень. Для експерименту використали кімнати, пофарбовані в різні кольори. Як результат, у кімнаті блакитного забарвлення пульс досліджуваних значно сповільнювався; у жовтій – залишався без змін; у червоній – відзначалося його значне прискорення. Ці дані підтверджують, що вплив кольору на людський організм є реальним і вимірюваним фізіологічним явищем, а не лише суб'єктивним відчуттям [27, ст. 199-200].

Важливою є також концепція кольоротерапії (хромотерапії) – методу, що базується на припущенні, згідно з яким кольори можуть впливати на фізичний, емоційний та психічний стан людини. У XX столітті кольоротерапія набула особливої популярності як у контексті альтернативних практик, так і в межах наукових психологічних досліджень [31, ст. 284]. Логічним продовженням цього підходу в сучасному проєктуванні став розвиток психології кольору як самостійного наукового напряму. Сьогодні вона детально описує вплив колористики на сприймання, емоції, орієнтацію та прийняття рішень людини, що завжди виявляється в контексті культури, особливостей бренду та специфіки цільової аудиторії. Важливо зазначити, що психологія кольору не є жорстким набором правил. Один і той самий колір може створювати довіру, дистанцію, здаватися високоякісним або дешевим залежно від середовища, в якому він

використовується, а також від форм, текстів, контрастів та очікувань, з якими він взаємодіє [40].

Аналіз наступного джерела показує, що колір у ньому розглядається через два основні напрями: психосемантику та прагматику. Автор пояснює, що психосемантика допомагає зрозуміти колір як смислову одиницю культури, яка несе в собі певне ціннісне, естетичне та символічне навантаження. З іншого боку, у праці розкривається прагматика кольору – те, як він реально працює в дизайні чи мистецтві, впливає на сприйняття і формує поведінкові реакції людей. Такий підхід доводить, що колір є не просто елементом композиції, а свідомим актом комунікації та засобом впливу на глядача. Важливим напрямом у межах психосемантики кольору є дослідження архетипічних кодів. За концепцією К. Г. Юнга, кольори відображають структури колективного несвідомого і формують сталі символічні відповідники: червоний – енергія і боротьба; синій – духовність; зелений – гармонія; чорний – смерть і трансформація. Юнгівський підхід виявляє психосемантичний вимір кольору, у якому індивідуальне переживання поєднується з універсальними архетипами культури.

Прагматика кольору описує механізми, через які колір впливає на сприймання, формує поведінкові реакції, структурує естетичний простір і комунікативні ситуації. Прагматика кольору охоплює аспекти його соціальної функції – того, як колір функціонує в дизайні чи мистецтві. У таких сферах колір стає актом комунікації, засобом впливу на адресата, носієм емоційного повідомлення [3, ст. 44].

Чимало дизайнерів схильні розглядати колір виключно крізь призму його естетичної функції. Проте колірні рішення здатні транслювати приховані сенси (коди) і таким чином здатні формувати вибір потенційного покупця. Оскільки колір виступає первинним візуальним тригером, який фіксує увага користувача, він має величезний вплив на формування його першого враження [39].

Дослідження компанії «Колорком» показують, що людині необхідно лише 90 секунд для того, щоб зробити підсвідому оцінку побаченого, і від 62% до

90% цієї оцінки базується лише на основі кольору. Розуміння символіки та значення кольору є важливим у багатьох сферах діяльності – як для дизайнерів, котрі безпосередньо працюють з колористикою, так і для, хто баж фахівців, які прагнуть осягнути психологічний вплив кольорів на людину [27, ст. 198].

Користувачі автоматично пов’язують колір з відповідними емоціями, що впливає на механізм прийняття рішення. Кольори мають особливу привабливість для сприймання, оскільки вони передають зашифровані повідомлення, викликають певні емоції і додають змісту до повсякденних речей. Саме тому колір має вкрай важливе значення для бренду.

Розуміння механізмів впливу кольору на психоемоційний стан людини дозволяє викликати необхідну реакцію, що чітко відповідає характеристикам конкретного продукту чи сервісу. Це дає змогу моделювати та прогнозувати належний відгук з боку цільової аудиторії [35].

Важливим внеском у розуміння зв'язку між кольором та ідентичністю бренду є дослідження професорки Дж. Аакер, яка виділила п'ять вимірів бренду: щирість, захоплення й енергія, компетентність, витонченість, брутальність і жорсткість. Для кожного з цих вимірів характерні певні колірні асоціації: важливо не те, який колір що означає абстрактно, а те, чи підтримує він характер конкретного бренду [25].

Логотипам фешн-брендів і компаній у сфері громадського харчування вдалося закріпити за собою конкретні кольори як певний візуальний код. Він транслює аудиторії інформацію про бренд через категорії руху, енергії, спокою, умиротворення, апетиту, бажання, впевненості чи гарного настрою. Попри те, що кольоросприймання є суб'єктивним, воно викликає подібні естетичні та психологічні імпульси в більшості людей, викликаючи спільні фізичні й емоційні відчуття, що мають безпосередній вплив на мистецтво, моду й торгівлю. Найпопулярніші світові бренди звертаються до кольору, наділяючи його конотаціями, які відображають певний зміст, закріплений у свідомості соціуму [14, ст. 230].

Також психологи встановили, що вербальна назва кольору може впливати на його сприймання майже так само, як і сам візуальний відтінок. Зокрема, люди більш позитивно реагують на такі назви кольорів, як «мокко», ніж на базове означення «коричневий», або віддають перевагу «небесно-блакитному» на відміну від «світло-синього». Отже мовна естетика назви кольору стає додатковим інструментом впливу на споживача [25].

Колірні уподобання зазнають трансформації залежно від віку людини. Науково зафіксовано, що в дорослому віці домінантними стають кольори короткохвильового діапазону (синій, зелений, фіолетовий), витісняючи довгохвильові (червоний, помаранчевий, жовтий). Наприклад, жовтий колір подобається дітям, але зникає із пріоритетних у дорослих. Паралельно з віковими особливостями дослідники фіксують виразну залежність колірних симпатій від гендерного фактор [14, ст. 232-234].

У контексті графічного дизайну важливою є концепція кольорової психології, де кожен колір несе конкретне функціональне навантаження [14, ст. 236]:

- Червоний колір – колір енергії, колір адреналіну, колір уваги, колір, який підвищує тиск. Червоний може легко підняти частоту пульсу людей, коли вони дивляться на нього. Це потужний колір, який є гарячим, захоплюючим, сексуальним і наполегливим. Це колір крові та романтики, колір найбільш важливих дорожніх знаків і колір троянд [35]. Він викликає відчуття терміновості [14, ст. 236].
- Жовтий колір – колір сонця і оптимізму. Він асоціюється з ясністю, теплом і багатством, оскільки нагадує золото. Жовтий є настільки яскравим, що здатен виділятися навіть серед інших насичених кольорів. Бренди, які прагнуть продемонструвати свою яскравість і впізнаваність, часто використовують силу жовтого кольору [35]. Він приваблює увагу й передає оптимізм, але може викликати роздратування в разі надмірного використання [14, ст. 234].
- Помаранчевий – поєднує теплоту червоного й оптимізм жовтого. Це колір впевненості, що не дозволяє нікому пройти повз. Помаранчевий є

гарячим, творчим, молодим та захоплюючим, він асоціюється з активністю і сміливістю [35]. За даними досліджень, саме помаранчевий колір є найменш привабливим для жіночої аудиторії серед усієї палітри кольорів, що вкрай важливо враховувати під час вибору колірної гами для конкретного сегмента споживач [25].

- Синій та блакитний кольори є найпопулярнішими кольорами серед обох статей у західних країнах. Синій колір передає відчуття впевненості, сили, надійності та спокою. Темніші відтінки синього відображають успіх і професіоналізм, тоді як світліші – асоціюються з приязністю та відкритістю. Технологічні бренди активно використовують синій, щоб продемонструвати свою надійність і компетентність [35]. Він традиційно пов'язується з довірою, стабільністю та надійністю, саме тому він домінує в банківській та корпоративній айдентиці [14, ст. 230-231]. Холодні кольори, до яких належать синій і зелений, асоціюються зі спокоєм, відпочинком і гармонією [34, ст. 236].
- Зелений колір – колір живої природи і зростання. Як і синій колір, він викликає відчуття надійності, безпеки та спокою. Зелений колір асоціюється з екологічністю та природою, а також передає ідею розвитку. Багато брендів, чиї продукти пов'язані з навколишнім середовищем або здоров'ям, використовують зелений колір у своїх логотипах [35]. Він асоціюється з позитивом, природою та безпекою [14, ст. 236].
- Фіолетовий – колір шляхетності та містики. Він асоціюється з образами величі, багатства й магії, активізує уяву та привертає увагу користувача. Бренди, які залучають фіолетовий колір до своєї айдентики, прагнуть підкреслити власні амбіції й орієнтуються на споживачів, котрі шукають нестандартний та інноваційний досвід. Крім цього, у структурі візуальних кодів фіолетовий транслює відчуття розкоші, творчості та мудрості [35, 14].
- Нейтральні кольори – білий, сірий, відтінки пастельно-бежевого спектра та чорний виконують роль основи, що дозволяє іншим кольорам

ефективніше проявляти себе. Вони не відволікають увагу і створюють необхідний баланс у колірній композиції. Ці відтінки широко застосовуються у мінімалістичному дизайні та у поєднанні з насиченими акцентними кольорами [34].

Колір виступає вагомим чинником регуляції людської поведінки. Наприклад, значна кількість закладів ресторанного господарства інтегрує червоні та жовті відтінки в дизайні інтер'єру, оскільки ці кольори здатні підвищувати апетит та інтенсифікувати процеси травлення. Натомість у приміщеннях, призначених для релаксації, традиційно застосовують зелену або блакитну палітру. Проте важливо враховувати, що кольорosприймання має глибоко індивідуальний характер: когнітивні асоціації та уподобання формуються на основі унікального життєвого досвіду суб’єкта. Крім того, важливо враховувати контекст використання кольору: в одних випадках він може бути стимулюючим, в інших – розслаблюючим [18].

У сучасному інформаційно-візуальному просторі колір перетворився на універсальний комунікативний код, який безпосередньо впливає на підсвідомість людини. Його застосування в цифровому дизайні пов'язане з усвідомленням того, що колір здатен працювати як психоемоційний тригер, який активує глибинні архетипічні моделі мислення. Палітра, її насиченість, контраст і ритм формують у свідомості спостерігача цілі образні ряди, сценарії, наративи, що діють швидше, ніж раціональне осмислення [3, ст. 45].

Сучасні дослідження природи кольору, його нейропсихологічного впливу та семіотики інтерпретації інтегрують дані з нейробіології, психології, естетики, герменевтики, маркетингу й цифрового моделювання. Зокрема, у прикладному вимірі активно застосовуються закономірності колористичного впливу: якщо синій колір викликає відчуття довіри та стабільності, то червоний – активізує увагу та підвищує частоту кліків [31, ст. 285].

Колір у дизайні простору також не є ізольованим елементом, він тісно пов'язаний із просторовим та композиційним мисленням. У проєктуванні як двовимірного (графічного), так і тривимірного (архітектурного, інтер'єрного,

предметного) середовища колір виконує функції ідентифікації, структурування, акцентування, формування просторової глибини та моделювання світовідчуття. Зокрема, теплі кольори володіють здатністю візуально наближатися до глядача, тоді як холодні – створюють ілюзію віддалення. Цей колористичний ефект активно залучається для моделювання просторової глибини навіть у межах площини.

Колористика в просторі тісно пов'язана з емоційною ергономікою. У дизайнерській психології доведено, що колір інтер'єру безпосередньо впливає на працездатність, рівень тривожності й загальний комфорт людини. Так наприклад, синій знижує тиск і сприяє концентрації, червоний – стимулює активність, проте може викликати роздратування, а жовтий – асоціюється з енергією та оптимізмом [31, ст. 286].

Сприймання кольору передбачає традиційну основу, притаманну представникам різних народів та культур. Колірна символіка, термінологія, гармонія, уподобання культурно зумовлені та різняться залежно від місця перебування й історичних традицій [14, ст. 234]. У культурологічному контексті колір виконує роль маркера ідентичності, цінностей, табу та естетичних кодів. У давніх культурах (єгипетській, китайській, індійській) колір мав сакральне значення: синій асоціювався з божественністю, зелений – із життям і відродженням, червоний – із вогнем, життєвою силою або жертвою [31, ст. 286-287].

Сприймання кольору органами чуття та його перетворення на асоціації, тобто відчуття кольору, безпосередньо залежить від психічної організації індивіда та його індивідуально-психологічних властивостей. На рівні тактильних відчуттів кольори можуть інтерпретуватися як теплі, холодні, сухі або вологі, що з наукової точки зору пояснюється природним відчуттям елементів світу – сонця, вогню, води, неба, навіть піску пустелі. Зв'язок чуттєво-емоційного та абстрактного передають словесні формули, які існують в українській та інших мовах. Пряме поєднання кольору з емоціями відображають такі фрази, як «зелений від хвилювання», «чорна/біла заздрість»,

«синя сором'язливість», «біла лють», «бачити світ крізь рожеві окуляри». Цей зв'язок полягає у природі символічного, якою наділені колір і мова – керована правилами система символів, що генерує сенс і визначає реальність. Основу візуалізації через просторову форму та колір складає репрезентація – відтворення, показ, що позначає представництво, кодування і накопичення сенсорної інформації [14, ст. 230-231].

Кольоровий світ – це об'єктивність природи, яку емоційно сприймає людина. Емоції збуджують уяву, яка доповнюється міфологічними, релігійними та естетичними поглядами. Сприйняття кольорів обумовлюється асоціативними, більш широкими уявленнями про призначення кожного кольору, набуваючи при цьому певного символічного значення. Загалом, символіка та семантика кольорів зумовлені об'єктивними особливостями людського інтелекту [13].

Символіка кольорів має глибоке історичне коріння, яке з найдавніших часів формувалося на основі спостереження людини за навколишнім світом. Зокрема, червоний колір традиційно уособлює тепло, полум'я, кров, страх, енергію та саме життя; жовтий – асоціюється із теплом, літом, сонцем, стиглим збіжжям і достатком; зелений – транслює спокій, весняне оновлення, символізуючи флору та молодість; блакитний – маркує прохолоду, воду, небесну височінь та неосяжність, тоді як хроматичні полюси білого й чорного маркують час доби (день і ніч). Таким чином, можна припустити, що основним підґрунтям зародження символіки кольорів були асоціації, що виникали в мозку людини під час спостереження за природою.

У народній культурі українців символіка кольору є досить важливою складовою. Колір, що використовувався під час складання орнаментальних композицій (чи то у розписі, чи то у вишивці, чи то у килимарстві), ніс у собі певне символічне навантаження так само, як і мотив. Традиційно зберігаючи певний зв'язок, вони тісно переплiталися з давніми уявленнями, світовідчуттям, міфологією, обрядами, релігією українського народу [14, ст. 232-238]. Колористика українського декору має глибоке коріння в народних традиціях, вишивці, розписі й архітектурі. З покоління в покоління передавались певні

кольорові поєднання, які асоціювались із затишком, родинним теплом і духовністю [34]. Зазначена спадщина формує особливий культурний код кольору, який можуть використовувати сучасні українські дизайнери, поєднуючи традицію та сучасність [33].

У XXI столітті завдяки цифровим технологіям і візуальній культурі спостерігається новий виток розвитку колористики як синтезу науки, мистецтва, маркетингу й інтерфейсного дизайну. Колір вивчається не тільки як фізичне і культурне явище, а й як носій сенсу [31, ст. 287].

У контексті графічного дизайну кольори відіграють багатопланові функціональні ролі: вони спрямовують увагу, ієрархізують інформацію, розставляють акценти і забезпечують читабельність носіїв. Дизайн володіє інструментарієм для моделювання емоційних станів користувачів: синергія кольору, шрифтових гарнітур та архітектоніки композиції здатна транслювати відчуття радості, спокою чи енергії або викликати інші бажані емоційні реакції [33]. Наприклад, червоний колір акумулює значення любові, пристрасті й мужності, але водночас – люті та небезпеки; при цьому дизайнер свідомо обирає з усіх можливих аспектів значення кольору ті, що відповідають поставленій меті й завданням. Цілеспрямований добір колірної гами дозволяє не лише оптимізувати ергономіку сприймання, а й гармонізувати психічну рівновагу людини [14, ст. 230-236].

Таким чином, комплексне розуміння психофізіологічного потенціалу кольору та його семіотичного навантаження дозволяє сучасному дизайнеру створювати адаптивні й емоційно збалансовані візуальні комунікації, що є базовою умовою ефективності дизайну в сучасній індустрії.

2.2. Колористика як засіб створення атмосфери авторського фентезі-світу в артбуці «Технології тіней і магія місяця»

Використання кольору є одним із найважливіших аспектів візуального сприйняття, що має глибоке коріння в психології та тисячолітню історію використання людством для вираження емоцій і створення певної атмосфери.

Психологія кольору досліджує взаємозв'язок між хроматичними характеристиками та психологічними реакціями людини, вивчаючи, як палітра впливає на настрій та поведінку аудиторії [42].

Сучасний дослідник дизайну Д. Гейдж доводить, що сприйняття кольору значною мірою залежить від культурного середовища, традицій, технічних умов, а також філософських теорій [15, ст. 85]. Наприклад, червоний колір часто асоціюється з терміновістю або небезпекою, що підсвідомо впливає на швидкість прийняття рішень та емоційний стан глядача. Такі асоціації зберігаються в підсвідомості, визначаючи колір як потужний символ, що здатний викликати навіть фізіологічні реакції: від підвищення пульсу при спогляданні теплих тонів до зниження рівня стресу під впливом блакитних відтінків [15, ст. 85].

У контексті графічного дизайну теорія кольору дозволяє розробникам ефективніше взаємодіяти з аудиторією, створюючи образи, що відповідають очікуванням користувачів [8]. Акцент зосереджено на становленні сучасного дизайнерського мислення - особливої здатності, що ґрунтується на синтезі образного та логічного підходів, прагненні до інновацій та глибокому розумінні колористики, типографіки, законів композиції, а також гармонії форми й змісту. Сучасний дизайнер є не просто технічним виконавцем, а головним ключовим комунікатором, який за допомогою візуальних засобів, метафор і символів транслює ідеї, емоції, культурні та соціальні сенси, безпосередньо впливаючи на ціннісні орієнтири соціуму та його культурний код. Надзвичайно важливою у цьому контексті виступає інтерактивність і динамічність графічних рішень (motion design), які формують новий тип активного сприйняття інформації та створюють умови для продуктивного діалогу між автором, твором і аудиторією [20]. Враховуючи ці особливості, дизайнер може здійснювати більш точну комунікацію через візуальні образи.

Тому в межах створення артбуку колір виступає не просто декоративним елементом, а ключовим способом безсловесної передачі емоцій та настрою вигаданого світу. Психологія кольору допомагає глядачеві миттєво

ідентифікувати атмосферу локації чи характер персонажа: наприклад, магічна складова може транслюватися через холодні сині та фіолетові тони, тоді як стан небезпеки чи конфлікту через різкі кольорові контрасти [42]. Кожна обрана палітра працює як візуальна підказка, що дозволяє розкрити таємницю фентезійного всесвіту ще до моменту прочитання текстового супроводу. Створення такого своєрідного колориту є важливим кроком на шляху до формування індивідуального художнього почерку. Проведений аналіз фахового джерела підтверджує, що індивідуалізація стилю є головною умовою успішної презентації митця. Зокрема, досліджуючи теоретичні погляди відомої ілюстраторки Н. Лян, варто звернути увагу на її твердженні про те, що: «Ви повинні працювати над унікальним стилем або цікавою темою, які постійно виявляються у вашому портфоліо й будуть застосовними до різних контекстів. Я вважаю, що важливо відмежувати себе від інших митців, щоб вирізнитися. Таким чином клієнтам, які шукають саме такий стиль, як ваш, буде значно простіше вас знайти. Як казав мій наставник, «відрізняйся або помри»» [4, ст. 14]. Керуючись саме цим принципом пошуку власного стилю, особливу увагу в проєкті було приділено колористиці. Про концепцію кольору в артбуці «Технології тіней і магія місяця» варто зазначити таке: колір у цьому артбуці є ключовим інструментом, який допомагає передати атмосферу вигаданого світу. Загальне візуальне рішення базується на поєднанні нічних відтінків, що об'єднує всі сторінки артбуку в одну цілісну історію. Основними кольорами стали глибокий синій, ультрамариновий та фіолетовий. Вони задають правильний настрій, символізують ніч і магічну енергію ефіру. Темне тло обрано не випадково – воно створює необхідний контраст, завдяки якому світлові елементи, як-от магічне сяйво кристалів чи зірочки навколо персонажів, виглядають об'ємними та виразними.

У колористиці світу чітко простежуються дві лінії. Перша – це холодний спектр, до якого належать блакитні, бірюзові та сріблясті відтінки, що символізують магію місяця та повітряну стихію. Друга лінія – це контрастні акценти, наприклад, золоті, насичені фіолетові або зелені кольори. Вони

допомагають виділити важливі ритуальні моменти чи використання забороненої магії. Така система дозволяє глядачеві навіть без слів зрозуміти атмосферу локації чи особливості персонажа.

На відміну від насиченого магічного колориту внутрішніх розгортів, початкові елементи артбуку вирішені у принципо іншій стилістиці. Продуманий контраст демонструє форзац та робота з картою світу: форзац артбуку виконаний у стриманій гамі, яка відрізняється від основної частини. Використання теплих відтінків охри та бежевого створює ефект старого паперу чи пергаменту. Це допомагає сприймати артбук як своєрідний історичний літопис. Графічні елементи, як-от кордони материків та назви територій, промальовані чорним кольором, що забезпечує чіткість. Таке поєднання кольорів виглядає спокійно і не відволікає від інформації, представленої на карті. Загальна колористична концепція видання знайшла своє відображення й у розділі «Особливості образу персонажів»: зовнішній вигляд персонажів, зокрема Ліама та Міри, детально опрацьований через колірні нюанси. На прикладі Ліама добре видно гру світла: його сріблясте волосся та білі крила мають м’які блакитні й сірі тіні, що робить їх легкими та об’ємними. Водночас темний костюм, доповнений яскравими неоновими стрічками, демонструє сучасний стиль і підкреслює належність героїв до світу тіней. Образ Міри опрацьований в іншому стилістичному ключі. Тут головний акцент зроблено на контрасті між темним волоссям та теплими золотими прикрасами. Золото в цьому випадку не лише вказує на особливий статус персонажа, а й виступає світловим акцентом, який підкреслює риси обличчя. Такі колірні прийоми допомогли надати кожному герою індивідуального характеру, зберігаючи при цьому цілісність загального стилю артбука.

Логічним продовженням колористичної концепції є робота над простором, що відображено у розділі «Архітектура та енергетичні вузли». В архітектурних розгортах колір допомагає змінити сприйняття середовища. Наприклад, інтер’єр кімнати з теплим освітленням від свічки та вечірнім небом за вікном створює відчуття затишку. Водночас зображення «Обителі Небесних мандрівників»

витримане в холодних сірих, білих та бірюзових тонах, що підкреслює висоту, чистоту та технологічність цієї споруди. Така палітра також викликає асоціації з безпекою та зціленням, адже до цього міста-храму злітаються айратори для відновлення сил. Обитель слугує для них надійно захищеним місцем, куди не здатні проникнути істоти із злими намірами чи думками.

Поряд із храмовою архітектурою, тема магічної енергії всесвіту найкраще розкрита через ритуальні майданчики. Золотий колір тут символізує сонячну енергію, а блакитні й білі відблиски на кристалах візуалізують процес її накопичення. Така передача енергетичних потоків через перехід відтінків від теплого до холодного робить об'єкти візуально динамічними та зрозумілими для сприйняття глядача. Своєрідне колористичне рішенням мають приховані та містичні локації всесвіту. Сторінки, присвячені порталу до іншого світу, підводному царству або прояву темних сил, наділені власною специфічною гамою. Зокрема, підводні простори та зона порталу виконані в насичених синіх і бірюзових відтінках, що передає глибину, спокій і створює відчуття прохолоди. Там, де з'являється темна магія – наприклад, в образах Малакая чи під час його трансформацій – ілюстрація доповнюється різкими фіолетовими, рожевими та зеленими акцентами. Ці кольори сприймаються як тривожні та небезпечні, що цілком відповідає суті цієї магічної сили. Логічним завершенням усієї візуальної розповіді та її головним композиційним центром виступає обкладинка видання. Зображена на ній фінальна сцена чаювання персонажів підсумовує загальну концепцію проєкту. Для цієї ілюстрації було обрано теплу палітру коричневих та золотавих тонів, що створює особливу атмосферу затишку й гармонії. М'яке світло від свічки візуально об'єднує Ліама та Міру в єдину композицію, незважаючи на різницю в їхніх індивідуальних колірних типажах. Водночас квітучі гілки з неоновими елементами на задньому плані пов'язують цей затишний сюжет із магічним всесвітом, у стилістиці якого виконано весь артбук.

Таким чином, аналізуючи колористичні рішення в артбуці «Технології тіней і магія місяця» можна зробити висновок, що колір є одним із

найголовніших інструментів формування атмосфери та емоційного сприймання авторського фентезі-світу. Через поєднання контрастних відтінків, роботу зі світлотінню та особливе тонування ілюстрації вдається передати настрій кожної локації та характер персонажів. Зрештою, колористика в структурі артбука об’єднує різнопланові графічні елементи в цілісну, гармонійну систему, забезпечуючи глибоке занурення глядача в унікальну атмосферу вигаданого всесвіту.

РОЗДІЛ ІІІ
ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНИЙ ЕТАП
ТА ТЕХНОЛОГІЯ ВИКОНАННЯ АРТБУКУ

3.1. Дослідження та аналіз художньо-графічних аналогів

З метою забезпечення високої художньої якості, композиційної цілісності та конкурентоспроможності авторського артбуку «Технології тіней і магія місяця» було здійснено ґрунтовний аналіз сучасних світових та вітчизняних художньо-графічних аналогів. Основним завданням цього етапу визначено не лише пошук стилістичного й концептуального натхнення, але й виявлення найбільш ефективних композиційних прийомів, особливостей побудови артбуку та способів візуального оповідання, щоб якнайкраще передати головну тему артбука, яка поєднує елементи технофентезі та традиційної магії.

Першим у процесі дослідження було розглянуто артбук «Wayfinder: The Art of Gretel Lusky» (див. рис. 3.1).

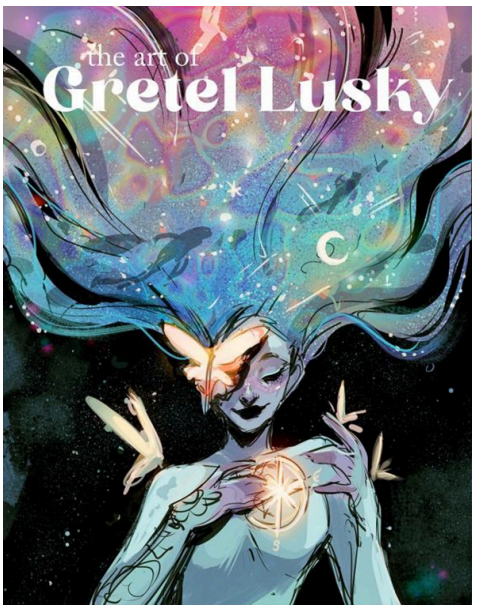


Рисунок 3.1 – Обкладинка артбуку «Wayfinder: The Art of Gretel Lusky» [11]

Аналіз прототипу підтвердив ключове значення обкладинки як первинного інструменту комунікації з глядачем. Естетика темного тла та срібного тиснення в аналогу створює атмосферу загадковості й ексклюзивності.

Цей підхід ліг в основу авторського колористичного рішення: застосування глибоких відтінків кобальту, ультрамарину та фіолетового кольорів. Контрастне поєднання цих тонів із золотим металізованим напиленням (або його цифровим аналогом) акцентує увагу на головних головних символах артбуку – місячному світлі та магії.

Продовжуючи пошук атмосфери, було проаналізовано артбук до гри «The Art of Ori and the Will of the Wisps» (див. рис. 3.2).



Рисунок 3.2 – Обкладинка артбуку «The Art of Ori and the Will of the Wisps» [12]

Проєктний інтерес викликав прийом відтворення люмінесценції та делікатного мерехтіння магічних об'єктів у темному просторі. Зважаючи на те, що композиція багатьох авторських ілюстрацій передбачає наявність дрібних сяючих елементів навколо персонажів та артефактів, у роботу було впроваджено аналогічний ефект м'якого напівпрозорого світіння. Застосування цього художнього прийому дозволяє візуально збагатити графіку, посилити просторову глибину та тривимірний об'єм, а також створити оптичну ілюзію безпосереднього випромінювання світла від деталей.

З метою визначення оптимальних методів візуальної презентації персонажів та концепт-арту, було досліджено видання «The Art of Final Fantasy XVI» (див. рис. 3.3).

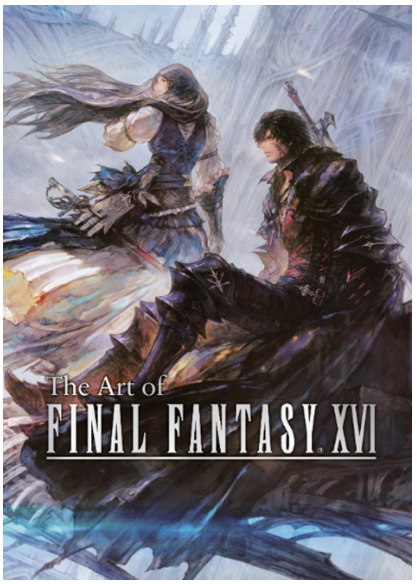


Рисунок 3.3 – Обкладинка артбуку «The Art of Final Fantasy XVI» [51]

Досліджений аналог демонструє високий рівень архітектоніки та деталізації художніх образів. Професійний підхід авторів виявляється у детальному розкладанні складних костюмів на окремі конструктивні елементи, текстури та аксесуари. У власному артбуці застосовано схожий принцип демонстрації прикрас та одягу: кожна модель персонажа та технологічного пристрою супроводжується крупними планами та окремими ракурсами, що дозволяє ретельно проілюструвати пластику тканин, дрібну фурнітуру, орнаментику та вузли вигаданих об'єктів.

Для формування специфічної містичної атмосфери, яка безпосередньо відповідає концептуальному виданню «Технології тіней і магія місяця», було вивчено творчість світових майстрів цифрового живопису. Зокрема, артбук «Guweiz: The Art of Gu Zheng Wei» (див. рис. 3.4).



Рисунок 3.4 – Артбук «Guweiz: The Art of Gu Zheng Wei» [53]

Аналіз видання «Українська магічна академія» показав, що артбук може працювати у форматі своєрідного посібника, який показує дію магічних заклинань. Тому свій артбук було вирішено наповнити не лише малюнками, а й текстовим описом правил вигаданого фантастичного всесвіту. Такий підхід допомагає чітко зрозуміти логіку поєднання магії та технологій на сторінках створеного артбуку (див. рис.3.5).



Рисунок 3.5 – Артбук «Українська магічна академія» [1]

З погляду сучасної композиції та архітектоніки сторінок, значний інтерес викликав артбук «The Art and Making of Arcane» (див. рис. 3.6). Особливістю

цього видання є сміливе компонування елементів: ілюстрації не просто вставлені в рамки, а буквально «розривають» макет, створюючи відчуття руху.

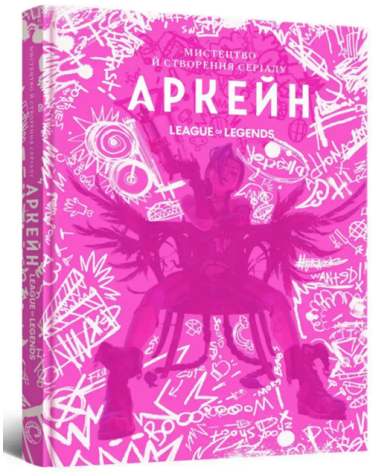


Рисунок 3.6 – Обкладинка артбуку «The Art and Making of Arcane» [52]

Аналіз зазначеного видання продемонстрував високу ефективність поєднання фінальних артів із лінійними начерками та текстовими коментарями. Оскільки розроблений проєкт присвячений технологіям тіней, у процесі роботи на сторінки видання було інтегровано інформаційні блоки з описами для детального розкриття внутрішньої логіки всесвіту. Такий підхід дозволив трансформувати артбук із класичної збірки ілюстрацій у цілісне художньо-графічне дослідження вигаданого світу.

Таким чином, на основі проведеного аналізу аналогів було визначено три провідні принципи створення артбуку «Технології тіней і магія місяця». По-перше, забезпечується чітка й послідовна структура подачі матеріалу (із залученням досвіду видань серії Final Fantasy). По-друге, художня стилістика базуватиметься на виразній грі світлотіні й контрастних тлах (за прикладом візуальних рішень у проєкті Ori та Wayfinder). По-третє, впроваджуються лаконічні текстові та символічні графічні елементи, що сприятиме підвищенню інформативності видання та покращенню сприйняття матеріалу реципієнтом.

3.2. Обґрунтування вибору матеріалів, програмного забезпечення та технічних засобів

Вибір програмного забезпечення зумовлений високими вимогами до якості графіки, швидкістю обробки зображень та зручністю створення деталізованих ілюстрацій у межах проєкту «Технології тіней і магія місяця». Основним інструментом для виконання всієї авторської графіки став цифровий графічний редактор Ibis Paint X (див. рис. 3.7). Функціональні можливості якого дозволили повноцінно реалізувати творчий задум, зокрема під час розробки та деталізації персонажів (Ліама, Міру, Малакая та Сільвана), а також під час розробки карти світу. Вибір цього програмного забезпечення обґрунтований наявністю широкого спектра професійних інструментів для цифрового живопису, гнучким налаштуванням пензлів, підтримкою роботи з великою кількістю шарів.

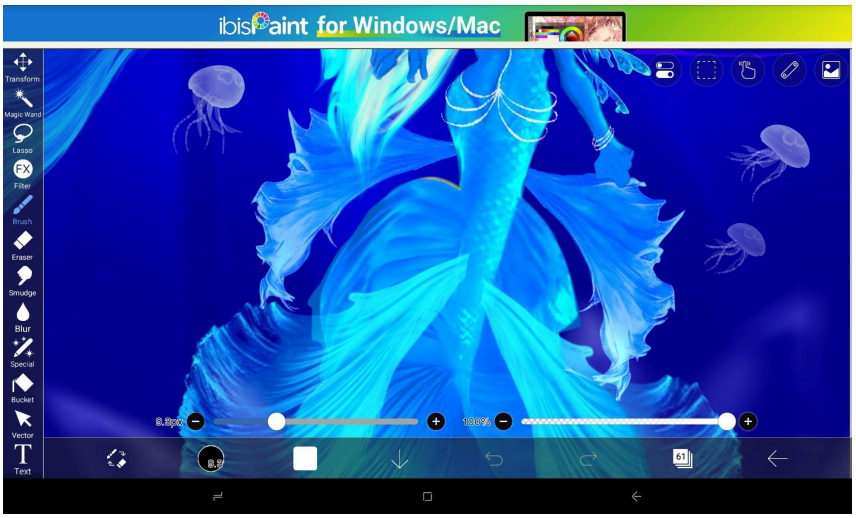


Рисунок 3.7 – Вигляд інтерфейсу Ibis Paint X

Серед позитивних аспектів цього графічного редактора варто відзначити зрозумілий та лаконічний інтерфейс. Програма має розгалужений інструментарій стандартних пензлів для малювання, що імітують традиційні художні матеріали: ручку, олівець, маркер, акварель тощо. Також в цю програму можна завантажувати через QR-код вже готові текстурні пензлі створені іншими користувачами цього додатку та представлені у відкритих інтернет-джерелах

(зокреме, на платформі Pinterest). Крім того, інтегровані пензлі можна з легкістю редагувати на відповідній панелі налаштувань. Програма має вбудовані додаткові інструменти, базові для сучасних растрових редакторів: «чарівну паличку» та «ласо» для виділення фрагментів зображення, інструменти переміщення об’єктів на активному шарі, а також функції повороту зображення та інші. Серед переваг цієї програми також варто виділити інструментарій для створення градієнтів, розміщений у кладці «Фільтри». Редактор також містить функцію роботи з текстом із можливістю вибору шрифту, його розміру, кольору та товщини. Водночас присутній і недолік у вигляді відсутності інструменту для створення та редагування фігур, оскільки програма орієнтується переважно на графіці та малюванні.

Серед позитивних аспектів цього графічного редактора варто виділити його багатофункціональність: різноманітні режими роботи - від створення коміксів до виконання повноцінних ілюстрацій та розробки анімації.

У процесі роботи над розгортами активно використовувалися різноманітні пензлі для детального опрацювання текстур та форм, а також широка бібліотека фільтрів для створення світлових і атмосферних ефектів. Зокрема, фільтр «Anime Background» став ключовим для формування фонових композицій, таких як підводні скелі та морське дно. Цей інструмент дозволив трансформувати реалістичні зображення у стилізовані об'єкти, які набувають характерного художньо-графічного вигляду. Водночас для створення ефекту динаміки та глибини простору в сценах із повітряним кораблем (зокрема, під час зображення «Ефірного розсікача») застосовувався фільтр «Zooming Blur».

Корекція кольорової гами та освітлення, особливо під час роботи над образом Нереїди та фоновими локаціями, здійснювалася за допомогою інструментів «Hue, Saturation, Lightness» та «Color Balance». Це забезпечило цілісність візуального ряду та гармонійне поєднання персонажів із навколишнім середовищем.

Важливим етапом роботи стало використання вбудованої бібліотеки матеріалів, де добиралися додаткові елементи декору: від ефектів дощу, до

готових графічних елементів (медуз, хмар, птахів), які інтегровані в композиції розгортів. Для створення ефекту магічного світіння, особливо в сценах із порталами, такими як Місячний обруч, та з персонажами Ліамом і Міру, використовувалися спеціалізовані фільтри освітлення.

Підготовчий етап роботи над образом русалки передбачав аналіз візуальних джерел та пошук референсів на платформі Pinterest. Дослідження пластики та структури хвоста риби дозволило адаптувати природну анатомічну форму для створення основи тіла міфічного персонажа. Використання цього вебресурсу як інструменту дозволяє систематизувати референси за категоріями (фактура луски, кольори підводного світу, динаміка руху плавців) та створити основу для подальшої художньої стилізації образу.

Для верстки текстових елементів артбука застосовувалися різні спеціалізовані цифрові інструменти відповідно до поставлених завдань. Зокрема, текстові блоки для обкладинки та форзаца-карти розроблялися безпосередньо в графічному редакторі Adobe Photoshop (див. рис 3.8). Це дозволило поєднати шрифтові композиції з растровою графікою тла, забезпечити чіткість написів під час підготовки до друку та точно налаштувати ефекти накладання кольору й тіней.

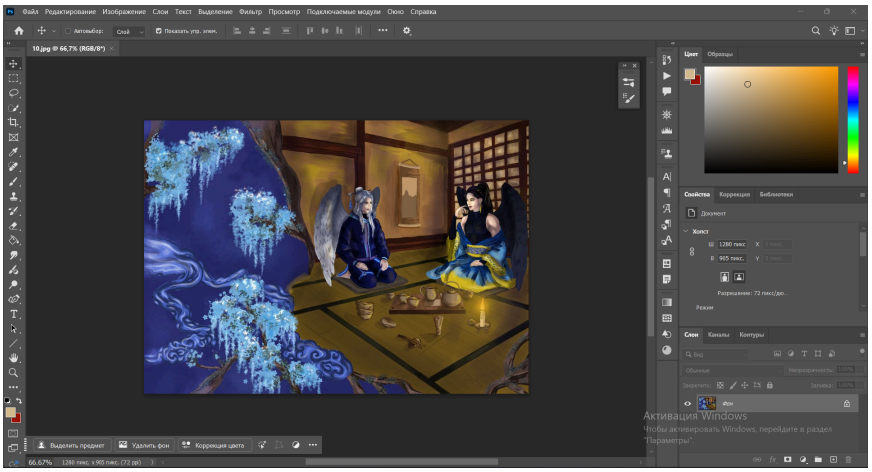


Рисунок 3.8 – Вигляд інтерфейсу Photoshop

До переваг цього графічного редактора належить його потужний інструментарій. Adobe Photoshop дозволяє професійно працювати з кольором та

композицією, застосовувати художні фільтри, використовувати різноманітні засоби виділення об’єктів та оперувати необмеженою кількістю шарів. Серед корисних функцій варто відзначити інструменти «Lens Correction», «Liquify», які застосовуються для точного коригування форм і перспективних спотворень.

Серед недоліків можна виділити два основні: високу ціну та значне навантаження програми на систему.

Робота редактора з великоформатними растровими файлами потребує значних ресурсів процесора та оперативної пам’яті, тому щоб програма працювала стабільно, потрібен сучасний і продуктивний комп’ютер.

Водночас під час художнього оформлення інших розгортів артбука, зокрема при оформленні сторінок із характеристиками персонажів та описами магічних ритуалів, для текстового блоку застосовувалася онлайн-платформа Canva (див. рис. 3.9). Вибір саме цього ресурсу зумовлений потребою в оптимізації процесу моделювання інформації. Платформа надала можливість швидко працювати з модульною сіткою сторінок, точно налаштовувати міжрядкові інтервали й інтервали між літерами та забезпечити єдину стилістику для великих текстів.

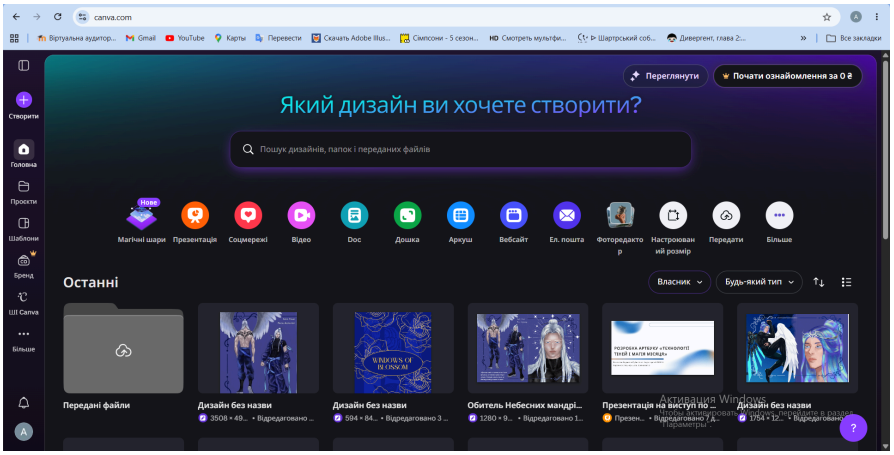


Рисунок 3.9 – Вигляд інтерфейсу Canva

Основними перевагами сервісу Canva є простий інтерфейс та зручна робота з текстовими елементами, що дозволяє швидко готувати макети до друку або для соцмереж. Функціонування сервісу безпосередньо в браузері дозволяє

відкривати та редагувати створені макети на будь-якому пристрої без попереднього встановлення складних програм.

Водночас використання платформи Canva має й певні недоліки. Порівняно з Adobe Photoshop, у цьому вебсервісі значно менше інструментів для детального редагування зображень та створення складних художніх ефектів. Крім того, процес роботи повністю залежить від стабільного інтернет-з’єднання. Отже такий комплексний підхід, який поєднав можливості сучасного програмного забезпечення та технічних засобів (графічного планшета), дозволив ефективно організувати робочий процес та реалізувати проєкт у повному обсязі із збереженням авторської стилістики та художньої цілісності артбука.

Для забезпечення ефективної комунікації, дистанційного обговорення етапів розробки артбуку та консультування з науковим керівником використовувалися платформа відеоконференцій Zoom. Передача об’ємних графічних матеріалів і текстових файлів, а також фінальних версій елементів артбука здійснювалася за допомогою електронної пошти Gmail. Це забезпечило швидкість обміну інформацією та безперебійність робочого процесу.

3.3. Етапи художньо-проєктної розробки фентезійного артбуку «Технології тіней і магія місяця»

Аналіз аналогів дозволив чітко визначити стиль та структуру майбутнього видання, що стало основою для подальшого створення композиційних розгортів для артбуку «Технології тіней і магія місяця». Головне художнє завдання полягало в об'єднанні елементів магії та фантастичних технологій в єдиному, візуально привабливому стилі. Усю графічну роботу було виконано в програмі Ibis Paint X, яка виступила ключовим інструментом проєктування.

Процес роботи над кожним розворотом відбувався за чітко визначеною послідовною схемою:

1. Створення ескізу (начерку): на цьому етапі окреслювалася загальна композиція, визначалося розміщення персонажів чи об'єктів, а також

вибудовувалися пропорції та перспектива. Це дозволило ще до початку колористичної обробки оцінити збалансованість кадру. Для текстових блоків та підписів внутрішніх сторінок на цьому етапі було відведено зони під витончений шрифт Anaktoria, тоді як для оформлення назв передній та задній обкладинці було обрано акцентний шрифт Sangha Kali.

2. Базова колірна заливка – це покриття великих зон кольором, формування загальної палітри сторінок та визначення тонального настрою. Для відтворення атмосфери всесвіту «Технології тіней і магія місяця» було застосовано асоціативні властивості колористики. Зокрема, використання глибокого фіолетового та неонового синього кольорів дозволило не лише передати специфіку магічного середовища, а й створити відчуття холоду металу та невагомості магії. Робота будувалася навколо розробленої фірмової колористичної палітри, що включає відтінки: #F2B3BF (ніжно-рожевий), #2612A6 (глибокий синій), #1D16F2 (насичений ультрамарин), #42468C (приглушений фіолетово-синій) та #44F2E1 (насичений бірюзовий).
3. Детальне опрацювання: деталізація дрібних елементів, додавання світлотіньових акцентів, моделювання плавних переходів між кольорами й фактурами поверхні.
4. Накладання ефектів та постобробка: створення ефектів світіння, розмиття та накладання текстур безпосередньо в середовищі графічного редактора для посилення атмосфери. Також до кожного розгорту було застосовано текстуру зернистості для надання цифровому малюнку глибини та матеріальності.

Окремо варто зазначити, що в деяких композиціях цифрове малювання комбінувалося з елементами колажування. Зокрема в розгорті з русалкою Нереїдою текстура хвоста була створена на основі підібраних фотоматеріалів, інтегрованих у роботу так, щоб вони органічно поєднувалися з намальованою фігурою. Аналогічно виконано розгорт із зображенням моря, де композицію доповнено фігурами птахів, та сцену з морським кристалом, тоді як решта

планів промальована вручну. Решта розгортів створені повністю методом цифрового малювання без залучення готових зображень.

Загалом артбук складається з 16 розгортів, етапи розробки яких деталізовано нижче.

Розгорт 1. Персонаж Ліам – айратор

Перший розгорт присвячений персонажу на ім'я Ліам, представнику раси айраторів. Це крилаті люди з великими білими або чорними крилами, які володіють основною магією вітру і місяця, а також іншими різновидами чарів; свої крила вони можуть ховати за допомогою татуювання на спині. На етапі начерку було промальовано дві пози: повну фігуру з розгорнутими крилами та великий портретний план для демонстрації зовнішності з різних ракурсів. Деталізація ескізу дозволила чітко визначити напрямок роботи з освітленням. Після виконання заливки темно-синім тлом та нанесення базових тонів одягу та шкіри відбулося детальне опрацювання волосся, костюма, татуювання та рис обличчя. Готовий макет доповнено орнаментальними рамками, акцентним заголовком та текстовим блоком з описом раси (див. рис. 3.10).

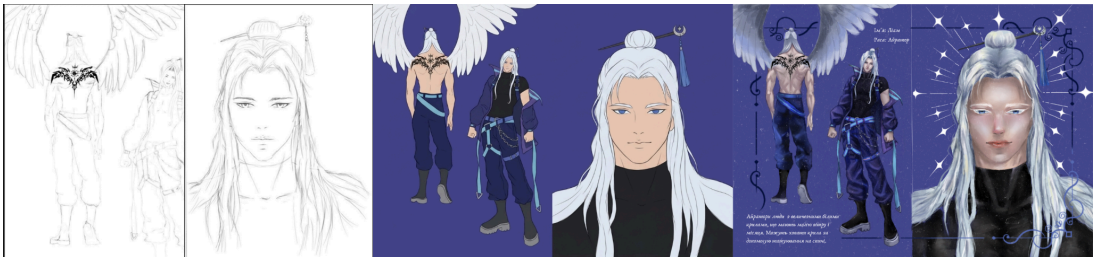


Рисунок 3.10 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Персонаж Ліам – айратор»

Розгорт 2. Головний ритуальний майданчик – «Танець Сонця»

Цей розгорт зображує центральний енергетичний вузол світу – сакральне місце, де айратори збираються для виконання священного танцю. Композиція включає розташовані по колу кристали різної висоти та золотий символ зі сферою в центрі. На начерку було виконано побудову майданчика у перспективі, оточеного лісом: промальовано траву з доріжками, кристали по

боках та центральний символ. Ця сцена була композиційно складною, тому створення ескізу зайняло багато часу, адже важливо було зберегти правильні пропорцій та відчуття глибини простору. Тонування починалося з темного синьо-фіолетового фону з плавним переходом до теплих відтінків у нижній частині. Для кристалів було обрано бірюзово-блакитний колір. Фінальний розгорт доповнений атмосферними ефектами: лісом навкруги, підсвічуванням символу та небом, що затягнуте хмарами вдалині (див. рис. 3.11).

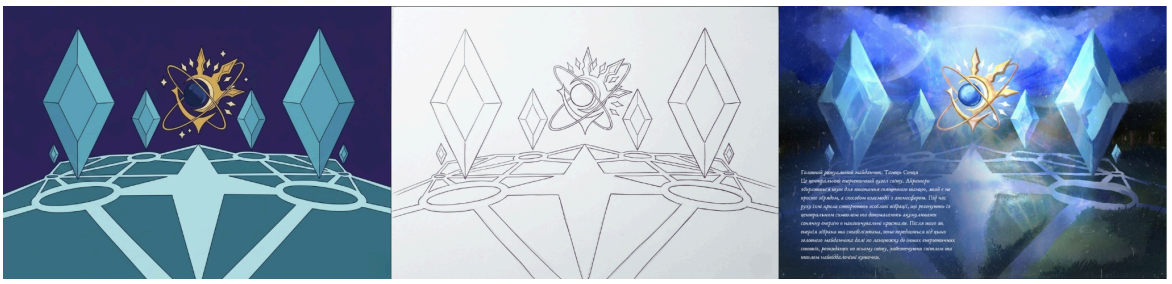


Рисунок 3.11 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Головний ритуальний майданчик – «Танець Сонця»»

Розгорт 3. Персонаж Міру – чорний айратор

Міру є представником виду чорних айраторів. На відміну від звичайних, його крила темні, а зовнішності було вирішено надати більш рішучого і гострого характеру. З лівої сторони персонаж зображений у сидячій позі, з правої – представлено крупний план обличчя з прикрасами. Під час заливки було обрано синьо-фіолетовий фон і введено в образ контрастні жовті акценти в прикрасах та деталях одягу. На етапі опрацювання особлива увага приділялася волоссю. Готовий розгорт оформлений у тому ж стилі, що й перший: рамки, шрифт, короткий текст з ім'ям та расою (див. рис. 3.12).

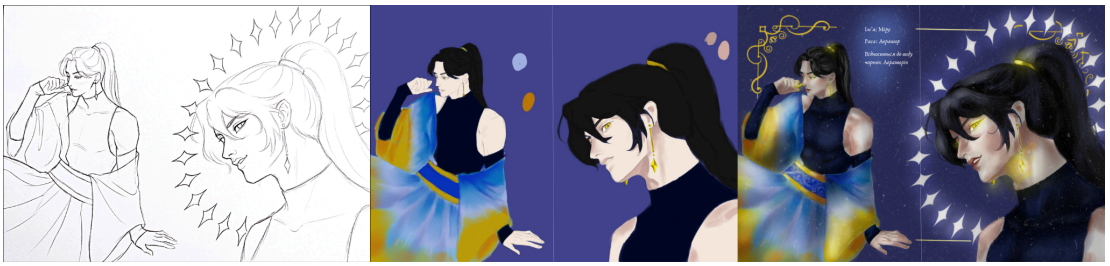


Рисунок 3.12 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Персонаж Міру – чорний айратор»

Розгорт 4. Кімната (інтер'єр)

Цей розгорт представляє фонову локацію – інтер'єр кімнати у фантастичному світі. Композиція простору зображена таким чином: колони, арки, люстра, диван і столик розміщені на передньому плані, а на задньому плані – візуалізовано гори. Створення ескізу інтер'єру виявилося найбільш трудомістким етапом, тому що потрібно було правильно побудувати перспективу масштабного простору з великою кількістю деталей. Після начерку зони було рівномірно залито базовими кольорами: темно-синім та золотим для меблів і декору, а також рожево-фіолетовими відтінками для гір. На завершальному етапі додано тіні, відблиски від люстри, м'яке вечірнє освітлення та ефекти світіння, які надали локації художньої виразності. Також деталізовано орнамент (завитки) на килимі (див. рис. 3.13).



Рисунок 3.13 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Кімната (інтер'єр)»

Розгорт 5. Темний маг Малакай – айратор

Персонажем цього розгорту є маг – один із найнебезпечніших айраторів, який контролює тіньову магію. На начерку представлено дві пози: фронтальну

та профільну. У першому положенні персонаж зображений з піднятими руками, з яких розходяться темні потоки магії. Під час роботи з кольором здійснювався вибір між темними та насиченими фіолетовими відтінками, у результаті чого вибір зупинився на пурпурному з контрастним зеленим акцентом, який відбивається на волоссі та обличчі героя. Таке колористичне рішення ефективно підкреслює образ. На етапі опрацювання найскладнішим виявилося зображення тіней. Фінальний розворот містить текстовий блок з описом персонажа та декоративну рамку у стилі решти артбука (див. рис. 3.14).



Рисунок 3.14 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Темний маг Малакай – айратор»

Розгорт 6. «Кристальні води» – прикордонна територія

Цей розгорт представляє пейзаж – мальовничий і водночас небезпечний пограничний регіон, де гострі кам'яні скелі-кристали виростають прямо з моря. Начерк для цього розвороту виконано на графічному планшеті: спочатку було визначено лінію горизонту, потім розміщено скелі різної висоти та намічено водну поверхню з хвилями. Заливка починалася з неба: де використано рожево-бузкові тони й зображено птахів. Вода отримала синьо-фіолетовий відтінок, а скелі – темний графітовий колір. На фінальному етапі додано ефекти дощу, туман між каменями і м'яке світіння горизонту, щоб посилити відчуття шторму й ізольованості цього місця (див. рис. 3.15).



Рисунок 3.15 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Кристальні води» – прикордонна територія»

Розгорт 7. Стовп чистого світла

На цьому розгорті зображено важливий об'єкт створеного всесвіту – стовп чистого світла, що є технологічно захопленою потоковою магією Місяця. Він представлений у вигляді трьох великих ромбоподібних кристалів у небі над горами, через які тече блакитне світло. Начерк було вирішено модифікувати, збільшивши масштаб кристалів відносно гір. Заливка будувалася на контрасті між темним переднім планом (гори з лісом) та теплим рожево-помаранчевим небом з хмарами. Кристали заповнено бірюзовим кольором. На завершальному етапі було додано ефект світіння кристалів (див. рис. 3.16).

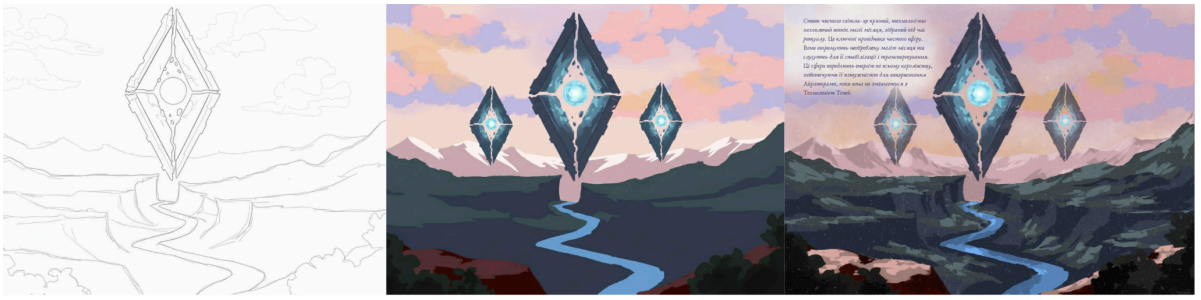


Рисунок 3.16 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Стовп чистого світла»

Розгорт 8. Персонаж Сільван – правитель айраторів

Сільван є правителем айраторів, тому цей розгорт поєднує одразу два зображення: динамічну позу в польоті та крупний портретний план. На етапі створення начерку обидва зображення опрацьовувалися одночасно, оскільки важливо було зберегти єдність образу при різних ракурсах і позах. Персонаж отримав фіолетово-блакитне волосся з голографічним відливом, що стало

центральним колірним акцентом усього розгорту. Під час деталізації було ретельно промальовано корону-діадему з символом місяця та білі крила (див. рис. 3.17).



Рисунок 3.17 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Персонаж Сільван – правитель айраторів»

Розгорт 9. Трансформація у Вищу форму

Одним із найбільш атмосферних є розгорт, що ілюструє трансформацію у Вищу форму. Він зображує момент, коли темний маг із тіньовою магією переходить у стан Вищої форми – особливий стан абсолютної концентрації, під час якого він поглинає темряву в себе заради набуття сили. На етапі створення ескізу будувалася фігура, яка піднімається крізь вихор темряви і світіння. Під час заливки було використано насичені пурпурові й рожеві тони для вихру та яскраве біло-блакитне світіння для самої фігури. Для підсилення атмосфери додано зіркові спалахи, розмиття по краях, туман і хмари (див. рис. 3.18).



Рисунок 3.18 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Трансформація у Вищу форму»

Розгорт 10. Портал «Місячний Обруч»

Портал «Місячний Обруч» – це місце переходу між світом айраторів і світом людей. Світло тут холодне, блакитно-біле, а арка порталу розташована над водою між крижаними горами. На етапі створення начерку вибудувалася композиція арки порталу та навколишнього пейзажу: скель, води й далеких гір. Найяскравішою точкою композиції є сам портал. Під час роботи з кольором для криги та скель було обрано темно-бірюзовий відтінок, а для води – синій колір. На фінальному етапі додано ефекти відбиття світла на воді і легкий туман навколо порталу (див. рис. 3.19).



Рисунок 3.19 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Портал «Місячний Обруч»»

Розгорт 11. Русалка Нереїда

Нереїда – представниця окремого виду магічних істот, тісно пов'язаних з океаном. Персонаж має анатомію риби з довгим хвостом. Цей розгорт є одним із тих небагатьох, де застосовано техніку колажування: хвіст Нереїди створено на основі підібраних зображень, які було вставлено в загальну композицію. Решту елементів (фігуру, обличчя, медуз, морські рослини, бульбашки повітря) виконано вручну. Начерк для цього розгорту виявився найбільш деталізованим серед усіх, оскільки, крім головної фігури, необхідно булокомпозиційно розмістити медуз та водорості. Фон отримав глибокий синьо-фіолетовий колір, поверх якого було вибудовано освітлення – холодне блакитне світіння, яке нібито йде знизу та зверху (див. рис. 3.20).



Рисунок 3.20 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Русалка Нереїда»

Розгорт 12. Обитель небесних мандрівників

Обитель небесних мандрівників – це зображення фантастичної архітектури міста-храма на плавучих островах. Будівля нагадує квітку з гострими зігнутими пелюстками, а в її центрі розміщено округлий корпус із синіми вставками. На етапі ескізування особливу увагу було приділено передачі складної симетричної форми з ефектом польоту, щоб споруда візуально сприймалася легкою, попри її масштабні розміри. У колористичному вирішенні корпус виконано в білому кольорі із золотими та бірюзовими деталями, а нижня частина – у темно-сірому, наче скеля, та підкреслює природне походження острівця. Тлом слугує блакитне небо з хмарами і птахами. На стадії деталізації додано елементи склоподібних вставок, затінення під виступами та загальне верхнє освітлення (див. рис. 3.21).



Рисунок 3.21 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Обитель небесних мандрівників»

Розгорт 13. Першородна іскра

Глибоководна печера з унікальним джерелом живої енергії – Першородною іскрою. У затіненій печері розміщено кристал, від якого розходяться потоки блакитного та фіолетового світла. Первинний начерк деталізує фактуру потрісканих кам'яних стін. Для створення глибини простору було використано майже чорний фон, у який поступово вводилися холодні відтінки (див. рис. 3.22).



Рисунок 3.22 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Першородна іскра»

Розгорт 14. Повітряний корабель «Ефірний розсікач»

Цей розгорт ілюструє повітряний корабель айраторів, розроблений для польотів на великі відстані. Конструкція з чотирма розкинутими крилами нагадує велику зірку в русі. На етапі ескізування архітектуру корабля було побудувано з урахуванням потреби передати одночасно його технологічність і зв'язок зі світом магії. У заливці поєднано сріблясто-білий корпус із блакитними деталями на тлі синього грозового неба. Також на задньому плані зображено блискавки і темні хмари, щоб підкреслити швидкість судна й небезпеку маршруту. На завершальному етапі детально промальовувалися поверхні крил та додавалися тіні під ними (див. рис. 3.23).



Рисунок 3.23 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Повітряний корабель «Ефірний розсікач»»

Розгорт 15. Обкладинка «Технології тіней і магія місяця»

Обкладинка зображує сцену чайної церемонії в японізованому стилі: двоє персонажів – Ліам і Міру – сидять біля чабані (чайної дошки), навколо розташовані гілки квітучої блакитної сакури, свічки та посуд. Основне художнє завдання полягало в тому, щоб обкладинка поєднала в собі основних персонажів, атмосферу і стиль усього артбука в єдину композицію. Заливка базується на поєднанні теплих золотисто-коричневих тонів дерев'яного інтер'єру із синьо-фіолетовими відтінками одягу. На фінальному етапі додано світіння свічок, промальовано детально дрібні елементи кімнати та квіти сакури (див. рис. 3.24).



Рисунок 3.24 – Ескізи (начерки), базова заливка та фінальна робота розгорту «Обкладинка «Технології тіней і магія місяця»»

Розгорт 16. Форзац-карта світу «The World of Lunastars»

Форзац артбука представляє карту фантастичного світу «The World of Lunastars». На ній позначено основні регіони: Shadoria, Nocleria, Feria, Aeolia, Astralia, Luminaria, Geodus та інші. Карта виконана в стилістиці старовинних

карт: використано пергаментний фон, орнаментальну рамку, стрілку компаса. Цей елемент є не суто ілюстративним, а функціональним: він дає глядачеві уявлення про географію світу і допомагає зрозуміти, де саме розташовані локації, зображені на розгортах (див. рис. 3.25).

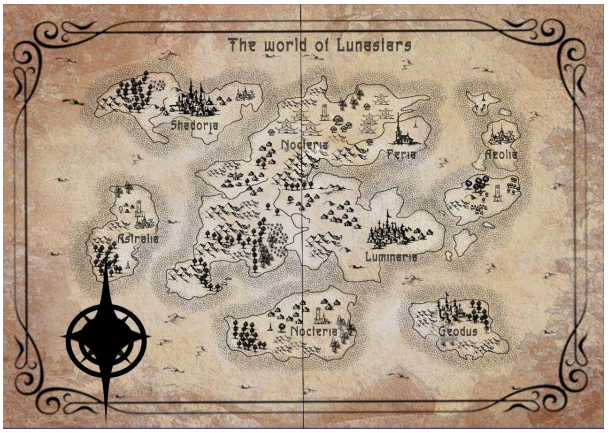


Рисунок 3.25 – Фінальна робота
розгорту «Форзац – карта світу «The World of Lunastars»»

ВИСНОВКИ

У ході аналізу поняття «артбук» у теорії та практиці сучасного графічного дизайну та обґрунтування специфіки авторського артбуку як самостійного мистецького напряму було опрацьовано цілу низку науково-мистецьких джерел, проаналізовано історію виникнення артбуку, особливості його розвитку у жанрі фантастики, а також значення колористики й психології кольору у створенні атмосфери вигаданого всесвіту. З'ясовано, що артбук (книга художника) – це не просто збірка ілюстрацій, а цілісний арт-об'єкт, в якому форма книги, дизайн та текст працюють як єдине ціле. Історичний аналіз показав, що цей жанр пройшов довгий шлях розвитку. На основі аналізу встановлено, що в сучасному графічному дизайні артбук поєднує в собі ілюстрацію та роботу зі шрифтами. Це потрібно для того, щоб текст не тільки читався, а й сам став частиною художнього оформлення та доповнював атмосферу малюнків.

У ході дослідження особливостей візуалізації вигаданих фентезійних світів було з'ясовано, що в жанрах фентезі та фантастики артбук виступає не просто як збірка ілюстрацій, а як інструмент передачі сюжету через образи та проєктування всесвіту. Аналіз показав, що це дозволяє сформувати цілісний образ вигаданого світу навіть за відсутності великого за обсягом тексту. Цей процес успішно реалізувався завдяки поєднанню трьох основних елементів: по-перше, створенню карт і схем локацій, які роблять простір реалістичним; по-друге, розробці ілюстрованих каталогів із деталізованими замальовками вигаданих істот та персонажів; по-третє, поєднанню текстових розповідей з художніми образами.

Порівняльний аналіз вітчизняних і зарубіжних аналогів фентезі-артбуків та концепт-артів, який був проведений з метою виявлення ефективних художньо-графічних прийомів, показав, що зарубіжний досвід орієнтований переважно на детальну цифрову розробку концепт-дизайну та 3-D моделювання простору, тоді як вітчизняні артбуки відзначаються виразним графічним стилем, використанням своєрідних декоративних елементів та нестандартним

шрифтовим оформленням. Було визначено провідні художні засоби, які використовуються в видавничій практиці для візуалізації фантастичного середовища. Аналіз отриманих даних дозволив виділити найбільш ефективні композиційні рішення – зокрема, активне використання світлотіньового контрасту та концептуальний підхід при розробці силуетів персонажів, що було безпосередньо впроваджено у практичній частині роботи.

У підсумку під час розробки артбуку «Технології тіней і магія місяця» та створення розгортів було повністю втілено ідею вигаданого всесвіту, де головним прийомом стало протистояння високих технологій та магії. У межах цього завдання було створено серію цифрових ілюстрацій: детальні концепт-арти персонажів, а також пейзажі й інтер'єри локацій (зокрема «Обитель небесних мандрівників» та «Першородна іскра»). Атмосферу артбука вдалося передати завдяки яскравій грі світла й тіні та глибоким кольорам – було використано відтінки кобальту, ультрамарину й фіолетового у поєднанні із сяючими елементами, які підкреслюють містичність світу. Усі ці художні рішення стали основою для створення готового макету артбуку, який складається з суперобкладинки, карти світу айраторів на форзацах та 16 розгортів. На кожній сторінці вдалося гармонійно поєднати шрифти, тексти, перші скетчі та фінальні малюнки в одну історію.

Завершальний етап роботи дозволив повною мірою фіналізувати технічне та художнє редагування проєкту, підготувати мультимедійну презентацію, демонстраційні матеріали та пояснювальну записку до захисту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артбук Українська магічна академія. Київ : Мальопус, 2024. С. 144 URL: https://malopus.com.ua/artbooks/ukrainian-magic-academy-deluxe-edition/ (дата звернення 12.05.2026)

2. 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. 17–32. DOI https://doi.org/10.32782/uad.2025.4.2

3. Бончук Р. Психосемантика і прагматика кольору. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*, 2025. № 2. С. 40–48. DOI: https://doi.org/10.32782/2307-7778/2025.2.5

4. Бразелл Д., Девіс Д. Як стати успішним ілюстратором. Київ : ArtHuss, 2019. 208 с.

5. Все, що ви хотіли знати про ArtHuss. ArtHuss : *видавництво мистецьких книг*, 2026 URL: https://www.arthuss.com.ua/books-blog/vse-shcho-vy-khotily-znaty-pro-arthuss (дата звернення: 04.05.2026)

6. Демків О. В. Сторітелінг як засіб виразності в ілюстрації графічного дизайну: кваліфікаційна робота магістра : спец. 022 «Дизайн». *Київський національний університет технологій та дизайну*. Київ, 2021.

7. CMYK і RGB для друку – в чому різниця. Блог в Точку. URL: https://vtochku.com.ua/ua/blog-ua/cmyk-i-rgb-dlya-pechati%E2%80%93v-chem-raznica-ukr (дата звернення 12.05.2026)

8. Дослідження ролі теорії кольору у графічному дизайні. *Платформа Citta Solutions Private Limited*, 2023 URL: https://ua.linkedin.com/pulse/exploring-role-color-theory-graphic-design-bookmytalent?tl=uk (дата звернення: 11.05.2026).

9. Кавун А. І. Артбук як оригінальний вид проєктування та виготовлення

книжкової продукції. *Матеріали Всеукраїнської наукової конференції студентів і молодих учених «Родзинка»*. Черкаси: Черкаський національний університет ім. Б. Хмельницького, 2021. С. 676–677

10. Келлська книга. *Вікіпедія* : вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/Келлська_книга (дата звернення 12.05.2026)

11. Книга «Wayfinder: The Art of Gretel Lusky». Yakaboo, 2024 URL: https://www.yakaboo.ua/wayfinder-the-art-of-gretel-lusky.html (дата звернення: 12.05.2026)

12. Книга «The Art of Ori and the Will of the Wisps». Moon Studios : *FuturePress*. Books, 2020. 288 p. URL: https://www.pulsar.ua/ua/tovary/artbuki/artbuk-the-art-of-ori-and-the-will-of-the-wisps-usa-import.html?srsltid=AfmBOooXpI0CVKl6QUQ9yds2uD-LFqcvTFG-CuAgd3rxIsoTl3JA9o0_ (дата звернення: 12.05.2026)

13. Корницька Л. А. Семантика кольору у декоративному мистецтві українців: *Проєктування змісту і технологій художньо-графічної підготовки та художньо-творчої діяльності здобувачів вищої освіти (студентів) і молодих учених*. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі-Поділля», 2023. Вип. 2. С. 3–5.

14. Костюченко О., Михайлова Р. Стратегії кольору в сучасному бренд-дизайні. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 2022. Т. 5. № 2. С. 227–242. DOI: 10.31866/2617-7951.5.2.2022.266909

15. Куценко А., Тимченко Є. Колір в графічному дизайні як спосіб впливу на споживача. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : зб. матеріалів V Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Київ, 27 квітня 2023 р.) : у 2 т. Київ : Київський національний університет технологій та дизайну, 2023. Т. 2. С. 85–88.

16. Левенець О. І. Колір. Теорія кольору. Колористика. Колірний круг. *Цифровий посібник з інформатики. Основи композиції та дизайну*. Система Pantone. Інформатика 10–11 : сайт дистанційного курсу. URL: https://surl.li/trslal (дата звернення: 11.05.2026).

17. Листвак Г. Б. «Книга художника» як потенційний видавничий продукт. *Наукові записки* : Українська академія друкарства, 2010. № 2 (18). С. 20–26.

18. Мараховська К. Д. Колір в психології, культурі та дизайні: взаємозв'язок, сприйняття та вплив на емоції та поведінку людини. *Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Психологія життєвого простору особистості в сучасних умовах кризи, глобалізації та цифрової трансформації суспільного життя»*, Одеса, 2023. С. 209–212.

19. Михайлова Р., Гайдук М. Артбук як різновид сучасних нішевих видань. *Актуальні проблеми сучасного дизайну :* зб. матер. V Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Київ, 25 квітня 2024 р.). Київ : КНУТД, 2024. Т. 2. С. 304–307.

20. Піддубна О. М., Марченко А. А., Силаєва А. В. Графічний дизайн як засіб прояву творчості особистості. *Вісник науки та освіти*, 2025. № 10 (40). С. 2997. DOI: https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-10(40)-2996-3010

21. Підопригора С. В. Артбук у просторі літератури: художні особливості. Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова. Серія 8. *Філологічні науки (мовознавство та літературознавство)*, 2018. Вип. 10. С. 44–50.

22. Підопригора С. Артбук «Мороки» О. Михеда: специфіка синтезу вербального та візуального образів. *Літератури світу: поетика, ментальність і духовність*, 2020. Вип. 14. С. 65–73.

23. Пилипчук О. Д. Взаємодія кольору і форми як інструмент в сучасному мистецтві та проектуванні (на прикладі аптеки в м. Києві). *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*, 2012. Вип. 31. С. 72–77.

24. Попова К. Школа Баухаус: чим відома, і що дивитися у найсміливішому навчальному закладі XX століття. *ELLE Ukraine*. 2022. 11 лют. URL: https://elle.ua/elle-decoration/shkola-bauhaus-chim-vona-vdoma-ta-shcho-divitisya-u-naysmlivshomu-navchalnomu-zaklad-hh-stolttya/ (дата звернення 12.05.2026)

25. INTSIGN Agency. Психологія кольору в брендингу: вплив на вибір клієнтів. URL: https://intsign.co/en/the-psychology-of-color-in-marketing-and-branding/ (дата звернення: 11.05.2026).

26. Пушкар О. І., Андрющенко Т. Ю. Ілюстрування : навчальний посібник. Харків : Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця, 2015. С. 128

27. Ралко М. О., Варченко Ю. Е., Булатов В. А., Василенко А. В. Феномен «дратівливих» кольорів у сфері дизайну. *Теорія та практика дизайну*, 2023. Вип. 29–30. С. 197–205. DOI: https://doi.org/10.32782/2415-8151.2023.29-30.23

28. Розкішний часослов герцога Беррійського. *Вікіпедія* : вільна енциклопедія. URL: : https://uk.wikipedia.org/wiki/Розкішний_часослов_герцога_Беррійського

29. Рубан А. В., Брянцева Г.В. Концептуальні функції артбука як засобу візуального сторітелінгу в жанрі фантастики. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології*: матеріали IV Міжнар. наук.–практ. конф., м. Запоріжжя, «12 груд. 2025 р.» / Запоріжжя, Запорізький національний університет, 2025. Том 3. С. 33-34. DOI: 10.5281/zenodo.17938785

30. Руденко О. Книга як інтегруючий феномен мистецтва. Народознавчі зошити, 2022. № 4. С. 918–927. DOI https://doi.org/10.15407/nz2022.04.918

31. Сарнавська О., Мельничук М., Шадюк Т. Колористика в сучасному дизайні. Теорія та практика дизайну. *Культура і мистецтво*, 2025. Вип. 4 (38). Т. 1. С. 282–290. DOI: https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.38.1.32

32. Силаєва А. В., Поліщук О. П. Дизайн артбуку в українському етнічному стилі: цінність збереження автентичності. *Формула творчості: теорія та методика мистецької освіти* : зб. матер. наук. праць. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2025. С. 74-78.

33. Сокол І. Психологія в дизайні. *Друкарня*, 2023. URL : https://drukarnia.com.ua/articles/psikhologiya-v-dizaini-inzb3 (дата звернення: 11.05.2026).

34. Українське мистецтво. Колір як емоційна матриця у дизайні. *OdArt*, 2026. URL: https://odart.od.ua/garmoniya-vidtinkiv-v-ukrayinskomu-dekori/ (дата звернення: 11.05.2026).

35. Чеславський О. Психологія кольору в дизайні логотипу. *SPILNO*, 2019. URL: https://spilno.org/article/psykholohiya-koloru-v-dyzaini-lohotypu (дата звернення: 11.05.2026).

36. Шемеліна Т. А., Козійчук К. О. Роль колірних асоціацій в дизайні. *Національний авіаційний університет*, м. Київ. 2012

37. A Century of the Artist’s Book : Exhibition (1994–1995). *The Museum of Modern Art*. URL: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/439 (дата звернення: 11.05.2026)

38. Artist's book. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Artist%27s_book (дата звернення: 11.05.2026)

39. Babich N. Color Psychology: How Color Influences Decisions. Shopify Partners Blog. 2020. URL: https://www.shopify.com/partners/blog/color-psychology (дата звернення: 11.05.2026).

40. Berger F. Was bedeutet „Color Psychology"? *Berger+Team Glossar*, 2025. URL: https://www.berger.team/glossar/color-psychology/ (дата звернення: 11.05.2026).

41. Canva. Color Wheel: A Designer's Guide. URL: https://www.canva.com/colors/color-wheel/ (дата звернення: 11.05.2026).

42. Color Psychology: How Color Meanings Affect Your Brand. Shopify: Business Blog. URL: https://www.shopify.com/blog/color-psychology?term=&adid=775804629580&campaignid=21270911697&utm_medium=cpc&utm_source=google&matchtype=&network=g&gad_source=1&gad_campaignid=21270911697&gbraid=0AAAAAC3NCDpHVvRUBwgK3b2waH7-hzVFe&gclid=CjwKCAjwuO_QBhAWEiwAIkVhUx9KJmDbGkBqY5W0WlQzHIVyl2tVI_dNw2nsXE1_-VxFkWtleNduUBoCdA8QAvD_BwE (дата звернення: 11.05.2026)

43. Drucker J., Cotter H. The Century of Artists' Books : Granary Books, 2004. 377 pp. URL: https://www.granarybooks.com/pages/books/GB_36/johanna-drucker-introduction-holland-cotter/the-century-of-artists-books (дата звернення: 04.05.2026)

44. Ed Ruscha: Books & Co. Gagosian : *official website of the gallery*. 2016. URL: https://gagosian.com/exhibitions/2016/ed-ruscha-books-co/ (дата звернення: 04.05.2026)

45. Eklund D. "The Toughest, Meanest Art I Was Making": Edward Ruscha's Books : The University of Chicago Press: Journals, 2020. Vol. 55. DOI: 10.1086/712770.

46. Even Haugen. What Is an Artist's Book? *Smithsonian Libraries and Archives,* 2012. URL: https://blog.library.si.edu/blog/2012/06/01/what-is-an-artists-book/ (дата звернення: 04.05.2026)

47. James Stewart. Artist Books, Livre d'artiste – a brief history. *Zimmer Stewart Gallery*, 2022. URL: https://www.zimmerstewart.co.uk/post/artist-books-livre-d-artiste (дата звернення: 04.05.2026)

48. Journal of Artists' Books (JAB). Research Guides. Rhode Island School of Design, 2020 URL: https://library.risd.edu/JAB (дата звернення: 04.05.2026)

49. Karg A. Ed Ruscha's Artists' Books: An Innovative Approach. *The Collector*, 2024. URL: https://www.thecollector.com/ed-ruscha-artist-book/ (дата звернення: 04.05.2026)

50. Special Collections and Archives. Research Guides. *Robert E. Kennedy Library*: California Polytechnic State University. URL: https://guides.lib.calpoly.edu/artistsbooks (дата звернення: 04.05.2026)

51. Square Enix «The Art of Final Fantasy XVI». Yakaboo, 2024 URL: https://www.yakaboo.ua/the-art-of-final-fantasy-xvi.html (дата звернення: 12.05.2026)

52. Vincentelli E. The Art and Making of Arcane. Yakaboo, 2024 URL: https://www.yakaboo.ua/the-art-and-making-of-arcane.html?gad_source=1&gad_campaignid=2084476215&gbraid=0AAAADoya-Zj2hHRuJXdXhbEwvA_Fhzcm&gclid=CjwKCAjwidXQBhAZEiwA4egw6Af71-yhePgk8gFEw8MSdzQuhkQiTYBKsXTGLGM_Z-iz9gnGVivPNBoCtqwQAvD_BwE (дата звернення 12.05.2026)

53. Zheng Wti Gu «Guweiz: The Art of Gu Zheng Wei» : 3DTotal Publishing, 2020. 152 p. URL: https://designbook.com.ua/ua/book/guweiz-the-art-of-gu-zheng-wei-14452 (дата звернення 12.05.2026)

54. Čiricaitė E. On Photographing Artists' Books. Slade School of Fine Art, University College London. *Journal of Medical Humanities*, 2020. Vol. 41, № 1. P. 81-83. DOI: https://doi.org/10.1007/s10912-019-09593-7.

ДОДАТОК А

Розвороти артбуку «Технології тіней і магія місяця»



Рис. А. 1 – Персонаж Ліам – айратор



Рис. А.2 – Головний ритуальний майданчик – «Танець Сонця»



Рис. А.3 – Персонаж Міру – чорний айратор

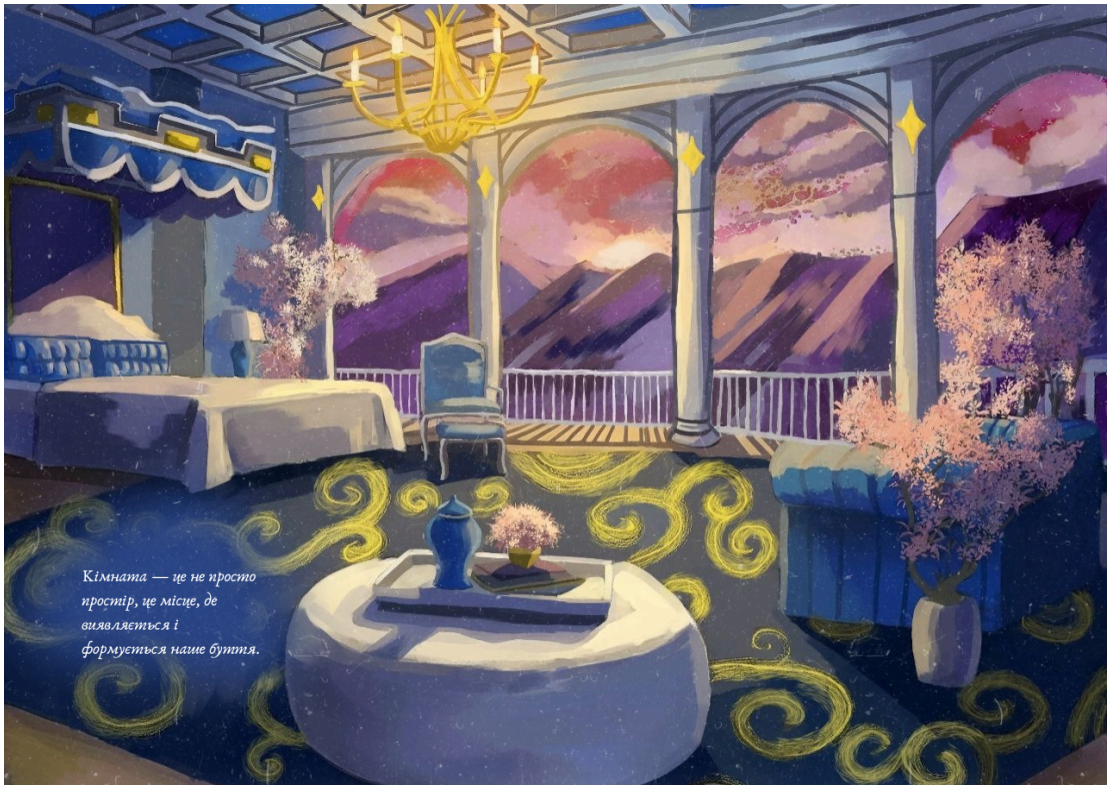


Рис. А.4 – Кімната (інтер'єр)



Рис. А.5 – Темний маг Малакай – айратор



Рис. А.6 – Кристальні води – прикордонна територія



Рис. А.7 – Стовп чистого світла



Рис. А.8 – Персонаж Сільван – правитель айраторів



Рис. А.9 – Трансформація у Вищу форму

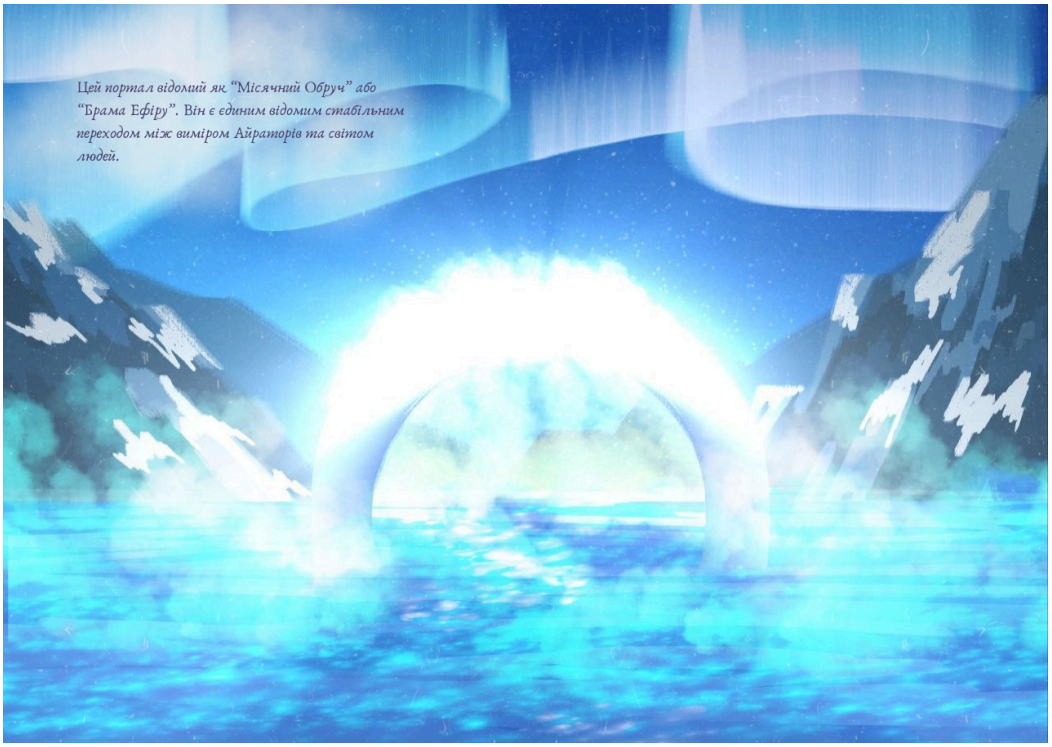


Рис. А.10 – Портал «Місячний Обруч»



Рис. А.11 – Русалка Нереїда



Рис. А.12 – Обитель небесних мандрівників

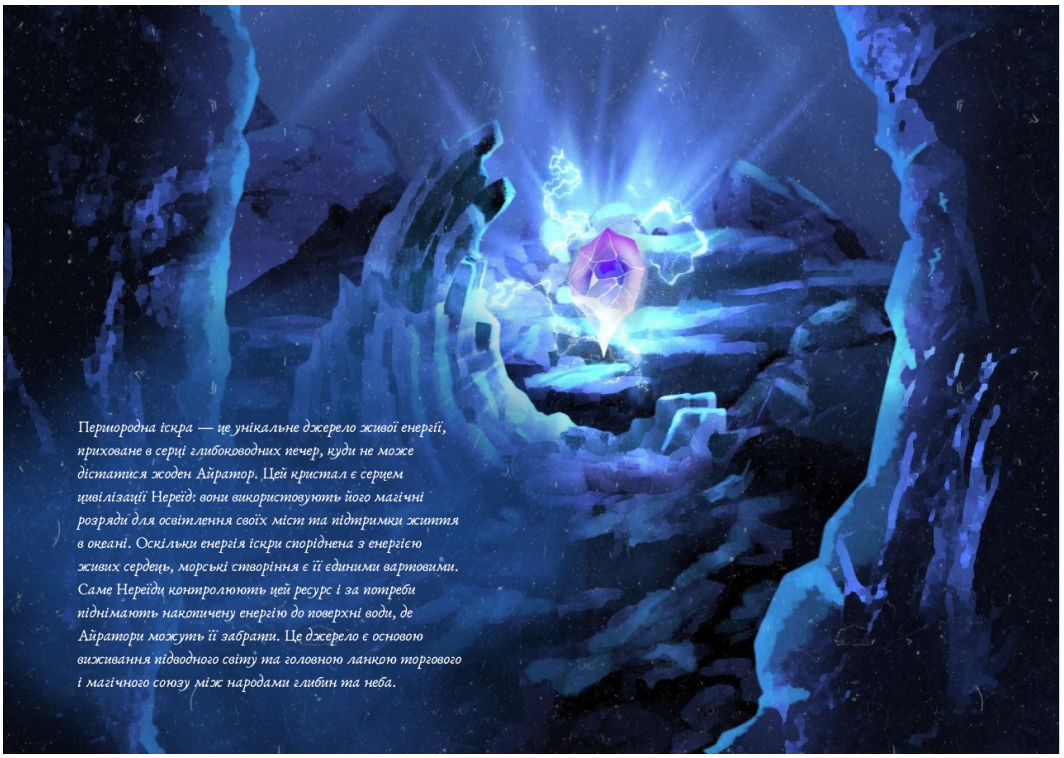


Рис. А.13 – Першородна іскра



Рис. А.14 – Повітряний корабель «Ефірний розсікач»



Рис. А.15 – Обкладинка «Технології тіней і магія місяця»

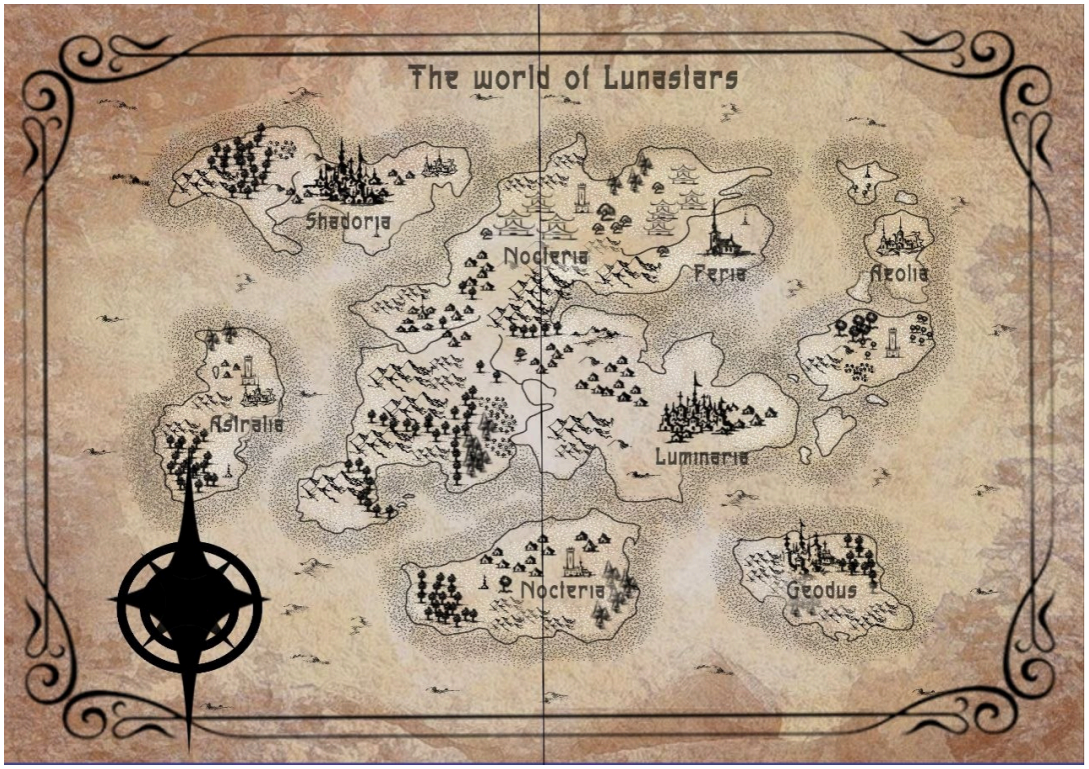


Рис. А.16 – Форзац-карта світу «The World of Lunastars»