

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ВІДОКРЕМЛЕНИЙ ПІДРОЗДІЛ «МИКОЛАЇВСЬКА ФІЛІЯ  
КИЇВСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ  
КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ»**

**ФАКУЛЬТЕТ МИСТЕЦТВ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

«Затверджено»  
Завідувач кафедри

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

Пояснювальна записка до кваліфікаційної (бакалаврської) роботи  
**Проект дизайну та ілюстрацій книги Сюзанни Коллінз «Голодні ігри»**  
зі спеціальності 022 «Дизайн»

Виконав (ла):  
студентка IV курсу  
групи ДХМг – 98М  
Манагарова Лілія Віталіївна  
Керівник дипломного проєкту:  
ППП

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ I. ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ТА ІЛЮСТРАЦІЙ КНИГ</b> .....	6
1.1. Значення дизайну книги в суспільстві.....	6
1.2. Аналіз дизайну та ілюстрацій книг: зарубіжний досвід.....	10
1.3. Дизайн та ілюстрування книг в Україні.....	12
<b>РОЗДІЛ II. ПРОЄКТНЕ РІШЕННЯ ДИЗАЙНУ ТА ІЛЮСТРАЦІЙ КНИГИ «ГОЛОДНІ ІГРИ» СЮЗАННИ КОЛЛІНЗ</b> .....	16
2.1. Ідейно-образна концепція оформлення та ілюстрування книги. Етапи створення проєктного рішення.....	16
2.2. Художні особливості створення ілюстрацій та оформлення.....	21
2.3. Матеріали та кольорове рішення.....	24
<b>РОЗДІЛ III. ТЕХНОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТНОГО РІШЕННЯ ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ «ГОЛОДНІ ІГРИ» СЮЗАННИ КОЛЛІНЗ</b> .....	26
3.1. Особливості друку книг у поліграфії.....	26
3.2. Витратні матеріали проєкту.....	29
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	33
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ</b> .....	35
<b>ДОДАТКИ</b> .....	37

## ВСТУП

Книга – це, насамперед, носій інформації, що допомагає зберегти та передати спогади та досвід, здобутий нащадками. А також, це окремий вид мистецтва, що розтлумачує думки автора та разом з ілюстраціями розказує читачеві про таємні виміри, історію створення світу та багато іншого. Книга поєднує в собі станкову графіку, типографіку, фотографію та є однією з найголовніших частин візуальної культури.

Багато хто з нас дивився фільм «Голодні ігри», який з'явився на екранах кінотеатрів у 2012 році. Любителі книг вже давно ознайомилися с трилогією Сюзанни Коллінз. І ті, і інші помітили, що крім красивого видовища та захоплюючого сюжету, «Голодні ігри» відкривають багато цікавих питань та соціальних проблем.

**Актуальність теми.** Бідність. Бідність або нестача одягу і ресурсів – поширена проблема серед дистриктів держави Панем. Найбільш гостро вона зачепила рідний 12-й дистрикт. Звідки родом головна героїня Катніс. Більшість з цих міст погодились взяти кубики, які збільшували шанси у жеребкуванні для голодних ігор, за невелику кількість масла та зерна.

Голодування. Одна з найбільших проблем, охопивших Панем, яка також найбільш відчутна у дистрикті 12 – там можливо «загинути від голоду». Перед початком голодних ігор, деякі підлітки погоджуються на невелику кількість їжі задля підвищення їх шансів у жеребкуванні, щоб прокормити власну сім'ю. Катніс та Гейл видобувають їжу, незаконно полюючи в лісах. Не дивлячись на це, голодування залишається найчастішою причиною смерті як в дистрикті 12, так і у всьому Панемі.

Контроль влади. В самому початку книги стає зрозуміло, що Капітолій тримає під жорстким контролем своїх підлеглих. Щоб зберегти владу над дистриктами, було створено голодні ігри, влада насильно змушувала жителів

дивитись їх трансляції на великих екранах. На просторах Панему часто здійснюються публічні побиття сміливців, які наважилися заперечувати численні закони та обмеження.

Наслідки війни. Панем з'явився після величезної природної катастрофи, яка знищила частину землі. Після невдалого повстання дистриктів проти Панему, вони були покарані голодними іграми. Державна війна стала основною причиною бідності в країні, яка панує на момент оповіді.

Пожертвування. Воля втратити все заради досягнення вищої цілі завжди вважалась героїчним вчинком. Переміщення власних інтересів та потреб на задній план може привести до безпосередньої смерті. Однак Катніс Евердін часто жертвує власною безпекою заради порятунку тих, кого вона кохає та хто їй дорогий. Це проявляється ще в самому початку книги, коли вона добровільно погоджується прийняти участь в іграх заради рятунку життя молодшої сестри.

Трагедія та втрати. Ці дві речі доволі поширені в Панемі. Перша трагедія, з якою ми зіштовхуємось – це вибух шахти, який забирає життя батька Катніс та інших людей. Дуже часто в дистрикті 12 люди помирають від голоду. Катніс доводиться переживати втрати протягом всієї книги, починаючи зі смерті Рю. Смерть змушує задумуватись про цінності власного життя та про те, як легко його втратити в нелегких умовах голодних ігор.

**Мета творчого проєкту** – здійснення розробки дизайну оформлення та ілюстрування книги Сюзанни Коллінз «Голодні ігри».

**Завдання творчого проєкту:**

- ознайомитись з біографією авторки роману;
- дізнатись про історію створення твору;
- проаналізувати зарубіжний досвід оформлення та ілюстрування книг, методи їх створення;
- проаналізувати український досвід оформлення та ілюстрування книг, методи їх створення;

- ознайомитись з особливостями оформлення книг жанру роман;
- ознайомитись з особливостями поліграфічної продукції, верстки та друку видань та оформленням книги після друку;
- перегляд кінострічок, які були створені за мотивами книги;
- визначити ставлення до боротьби державного контролю та свободи особистості.

**Практичне значення творчого проєкту.** Теоретична частина творчого проєкту може бути використана в навчальному процесі та для ознайомлення з історією створення роману «Голодні ігри». Також може бути використана для ознайомлення з історією та особливостями створення та розвитку видавничої галузі мистецтва, аналізу зарубіжного та українського досвіду та для ознайомлення та вивчення процесу верстки та друку книги.

**Об'єктом дослідження** є оформлення та дизайн книги, ілюстрування та підготовка до видання. Цей процес виконується дизайнером та готовий макет відправляється до поліграфії. Правильна підготовка матеріалів до друку є дуже важливим етапом видання книги. Якщо не дотримуватись правил оформлення, розміщення, використання відповідної кольорової системи та формату файлів видання буде недостатньо привабливим для потенційного споживача та не буде одобрено замовником.

## РОЗДІЛ І

### ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ТА ІЛЮСТРАЦІЙ КНИГ

#### 1.1. Значення дизайну книги в суспільстві

Як сказав Семюель Антупіт, художній редактор Herry N. Abrams, відзначеного нагородами видавця художніх книжок: «Дизайн книги як джерела впливає із змісту тексту. Немає заздалегідь визначених рішень. ...Одні книги красиві та елегантні, інші смішні чи дратівливі». Однак книжковий дизайн, як і будь-який графічний дизайн загалом складений з двох основних підходів. Один з них можна було б назвати «прозорим», дизайн, який, так би мовити, не нав'язується. Завдання дизайнера – мінімізувати зусилля, докладені під час читання книги. Інший підхід – створити настрій. Вдаючись до нього, дизайнер як би вибудовує сцену для читача. Коли дизайнер працює над створенням настрою, він повинен враховувати не тільки сенс тематики, а й характер аудиторії. Наприклад, деякі шрифти більше підходять для дітей, ніж для дорослих. Характер використаних ілюстрацій, звісно, також значною мірою залежить від характеру читача, якому адресована книга [26].

Дизайнери часто схильні перевантажувати доручену їм роботу під час роботи з книговидавцями, додаючи зайвих деталей, чим подовжують роботу над створенням дизайну книги. Однак більшість книг не розроблені для використання передових підходів. Головна проблема сьогоденного книжкового дизайну – це не брак креативності; насправді є більше творчості, ніж можна використати. Швидше, дизайнерам потрібна висока якість виконання, і завдання полягає в тому, щоб вивчити дисципліну ретельного виконання рутинної роботи. Кінцева якість роботи книжкового дизайнера залежить від рутини.

Можна сказати ще одне, що здається очевидним, але рідко трапляється на практиці. Художній редактор повинен уважно прочитати рукопис, перш ніж приступити до оформлення. В ідеалі дизайнер повинен брати участь у процесі

планування книги. У деяких великих західних видавництвах художній редактор є членом ради, яка відповідає за рішення, яку книгу слід публікувати, а яку ні. Бувають випадки, коли спочатку розробляється макет книги, а вже потім пишеться текст, «під дизайн». Однак найчастіше дизайнер починає свою роботу, коли пишеться текст книги. На перших кроках краще не думати про бюджетні обмеження, а спробувати знайти ідеальне рішення, навіть якщо бюджет не в змозі його підтримати. Пізніше можна буде модифікувати більш бюджетний варіант. Тема книги може визначати вибір незвичайного формату. Наприклад, книга про вино може виглядати як пляшка вина, книга про те, як кинути палити, може виглядати як пачка сигарет, дитяча книжка – як будинок. У деяких випадках книги мають «навантаження»: якийсь елемент, що стосується теми, закладеної у книгу. Вирізана або спеціальна упаковка досить дорога, але досить незвичайна, щоб привернути увагу читача.

**Бізнес міркування.** Якщо книга продається переважно через книжкові магазини, їй потрібна приваблива обкладинка. Бажано, щоб книга була щільнішою (завдяки вазі паперу) або більшою за форматом і, по можливості, з великою кількістю ілюстрацій. Якщо це подарункове видання, воно має виглядати вражаюче та дорого, навіть якщо насправді це не так. Якщо книга буде продаватися методом поштової розсилки, то видання має бути надруковано на легкому папері, щоб ціна доставки була нижчою. Якщо основним передбачуваним покупцем книги є бібліотека, вона має бути надійно та міцно переплетена. Те ж стосується і довідників.

Мотиваційні книги, які можна довільно назвати «Як... (розбагатіти, схуднути, продати тощо)» — дуже популярна категорія, яка ставить дизайнерів перед серйозним завданням. Зазвичай на полицях книгарні можна знайти кілька таких книг на одну й ту саму тему. У потенційних читачів дуже мало часу, щоб зробити свій вибір. Саме зовнішній вигляд може бути фактором, завдяки якому потенційний читач віддасть перевагу одній книжці кільком іншим. Очевидно, що

багато ілюстрована книга буде виглядати привабливіше, ніж книга з меншою кількістю ілюстрацій. І колір книги може зіграти вирішальну роль.

**Інтеграція.** Безсумнівно, ілюстрації та текст мають бути інтегрованими, причому позиція автора як об'єднуючої сили має бути перевагою. В ідеалі не повинно бути поділу на автора, ілюстратора та дизайнера. Спілкування за допомогою слів, ілюстрацій та дизайну має стати унікальним і нерозривним творчим процесом. Це запорука появи найкращих книжок.

Незважаючи на важливість різноманітності, елементи дизайну в першу чергу призначені для поєднання матеріалів. Інформаційна графіка в спеціалізованій літературі, наприклад, цілком можуть бути виконані в єдиному стилі і приведені як би до спільного знаменника. Тому вони будуть нести подвійний тягар: правильно інформувати читача і вносити свій внесок у загальне оформлення книги. Звичайно, не у всіх книгах ілюстрації можуть представляти пов'язану серію. Це створює складнішу проблему – створити якісне оформлення видання як цілого з точки зору дизайнерського рішення.

**Книжкові ілюстрації.** Багато різних течій в мистецтві вплинули на книжкову ілюстрацію і книжковий дизайн в цілому. У сьогоденні за допомогою сучасних технологій друку дизайнер може залучити до роботи будь-якого художника, який створює ілюстрації у будь-якій техніці будь-яким матеріалом. Однак основною формою книжкової ілюстрації, як і раніше, є штриховий малюнок (Додаток 1). Однією з причин цього є те, що цей тип шаблону легше використовувати станковими технологіями. У добре оформлених книгах стиль ілюстрацій, безумовно, добре поєднаний зі стилем штрихового малюнку. Інколи сам автор надає нариси – у вигляді ескізів чи готових робіт, щоб художник керувався їми, як референсами. Багато авторів дитячих книг ілюструють книги особисто. Створені таким чином книги наповнені тією самою цілісністю та завершеністю, які нівелюються при розподіленні роботи. Той, хто пише та ілюструє дитячі книги, як правило, стає насамперед художником. Той, хто пише



та ілюструє книги для дорослих, насамперед є письменником, а потім художником. Тут варто згадати Хендріка Віллема ван Луна (1882 – 1944), одного з найуспішніших письменників-художників у світі літератури для дорослих (Додаток 2-4). Журналіст та історик, який написав і проілюстрував безліч книг, що вихваляють мистецтво та гуманітарні науки, багато з яких увійшли до списків бестселерів 1920-х та 1930-х років. Малюнки, вільно розташовані у книжках автора, можуть здатися недбалими, навіть дитячими. Але для справжнього поціновувача мистецтва це створює настрій і надає контекст.

Ван Лун мав сміливість написати історію мистецтва, не використавши в виданні для читача роботи художників. Замість цього, він ілюстрував книгу власними малюнками. Оригінальне видання його «Мистецтва» (Simon and Schuster, New York, 1937) було обернуто в суперобкладинку, яка була як карта та постер, показуючи розвиток мистецтва з 1200 року. Неформальні малюнки ван Луна мають вигляд ескізних макетів графічного дизайну. В них є дух випадковості, який буде втрачений в детально відшліфованій роботі. Наукова фантастика надає найширший простір для створення високоякісних ілюстрацій.

Коли малюнки займають всю або майже всю сторінку, краще обійтися без колонтитулів і номерів сторінок. Якщо папір, який використовується, не забезпечує прозорість, зворотну сторону сторінки можна залишити порожньою. Видавці схильні вважати, що всі підписи до ілюстрацій у книзі мають бути пронумеровані. Це дуже зручно з точки зору верстки. Якщо текст посилається на зображення «внизу» або «зверху», дизайнер при розробці оформлення потрапляє в неприємну залежність від кожного рядка тексту, і йому доводиться переробляти роботу багато разів, щоб такий опис був зрозумілий. Підписи до ілюстрацій зазвичай пишуться меншим, світлішим шрифтом, ніж основний текст, а іноді й іншим шрифтом.

Деякі літературні та художні видавництва схильні уникати включення імені автора ілюстрації до підпису, замість цього розміщують його дрібним світлим

шрифтом безпосередньо під або збоку від ілюстрації. Або, якщо можливо, видавець може зібрати імена всіх авторів ілюстрацій десь на початку чи в кінці книги.

## **1.2. Аналіз дизайну та ілюстрацій книг: зарубіжний досвід**

Книжковий дизайн не дуже відрізняється від інших видів дизайну. Багато залежить від типу видавництва: одна справа оформляти белетристику, і зовсім інша — підручник. Мабуть, єдине, що властиве всім, це те, що книгу хтось читатиме і не слід йому ускладнювати завдання.

– Куба Совінський, графічний дизайнер [27]

У 1990-ті роки швейцарський друкар та автор робіт з дизайну Йост Хохулі сформулював чотирнадцять критеріїв оцінки книги. Говорячи про відповідність шрифту змісту, пропорції текстових смуг та ілюстративних, метод друку та тип паперу і навіть про «відповідний напрямок паперових волокон у книжковому блоці», він звернув увагу на цілісність і функціональність.

Цілісна концепція – те, про що говорив Хохулі і що в роботах з дизайну записано жирним шрифтом (принаймні має бути). Богдан Бутенко завжди повторював, що книжка робиться, як светр: від початку до кінця. Тоді ми можемо досягти найкращого результату. Магда Бурдзинська, графічний дизайнер та ілюстратор, переконана: «Книга — це насамперед об'єкт, єдине ціле. Всі елементи важливі однаково: типографіка, розташування елементів, колір і матеріал, а не лише сам зміст».

Совінський додає: «Не варто також забувати і про те, що книга живе в часі — на відміну від реклами чи плаката — і її обкладинку ми оцінюємо як мінімум двічі: у книгарні та після прочитання. І це різні перспективи».

Як правило, читач оцінює зміст і не завжди звертає увагу на роботу ілюстратора, що дбає про комфортне сприйняття тексту. Заглянемо ще глибше усередину книги. Дембовський: «Лише коли ми спустимося поверхом нижче, тобто подивимося, як виглядає текст сам по собі, ми зможемо встановити кілька

основних фізичних якостей, відповідальних за те, чи добре читатиметься книга чи ні».

По-перше, розмір шрифту, тобто кегель. Якщо він буде надто маленьким, то читачеві зі слабким зором важко розрізнити слова. Якщо надто великим — текст виглядатиме безглуздо. По-друге, інтерліньяж, або міжрядковий пробіл. І знову: через занадто маленький рядок зіллються, через занадто великий текст втратить зв'язність. По-третє, поля, інакше кажучи, те, як текстовий блок виглядає на сторінці, а точніше, на розвороті. У класичного формату нижні поля вдвічі ширші за верхні, а внутрішні — у два рази ширші за зовнішні. Оптимальні пропорції полів внутрішніх, верхніх, зовнішніх та нижніх: 2:3:4:6.

На полях у Середньовіччі відповідальність за збереження письмової історії Європи впала на плечі ченців. Високо цінували мовчання, дати волю емоціям вони могли лише на полях книг, що переписуються (Додаток 5). Кіт Х'юстон у книзі «The Book: A Cover-to-Cover Exploration of the Most Powerful Object of Our Time» наводить такий приклад: «Писати – жахлива мука. Спина горбиться, зір псується, скручуються нутрощі та боки».

Теорії множаться, всі міркування можна завершити різними висновками щодо гармонійних і негармонійних пропорцій сторінки, ця тема тягнеться ще з Середньовіччя. У ХХ столітті найбільше уваги їй присвятив Ян Чіхольд — спочатку у 20-ті, потім у 40-ті та 50-ті роки, щоразу відповідаючи на це питання по-різному: спочатку у руслі радикально-революційного модернізму, потім крайнього класицистичного консерватизму.

Магда Бурдзинська, художниця-оформлювач книги «Quarks, Elephants & Pierogi: Poland in 100 Words», починає проектувати книгу в думках відразу, як тільки дізнається назву та тему: «Спочатку я бачу її кольором і саме колір у дизайні для мене дуже важливий. Я люблю з його допомогою створювати атмосферу, дивувати та вводити читача у відповідний настрій». Завдяки точно продуманому кольору, контрасту, геометричній, часом хвилястій лінії, її роботи

досягають тривимірного ефекту. Працюючи над обкладинкою, вона робить ставку на провокацію. Бурдзинська стежить за тим, щоб книга була неповторною, із якимось секретом, родзинкою. Це може бути, наприклад, вклейка, незвичайна колірна гра, вкладиш у кишеньці, висікання. Щось, завдяки чому той, хто прочитав книгу, не захоче з нею розлучитися.

Правильні пропорції текстових та ілюстраційних смуг надають книзі необхідного ритму. Слово і образ — два різні погляди на те саме, творчо переосмислені автором/художником. Ілюстрація — символічний запис тексту, що посилює його вплив, контролює швидкість сприйняття. З одного боку, вона невідступно слідує за словом, з іншого — виходить йому назустріч.

У роботі над ілюстрацією Олександра Непсуй на перше місце ставить довіру між автором та видавцем. Одразу після — уява: «Говорячи мовою ілюстрації: я намагаюся створити паралельний світ, але світ своєрідний і унікальний. Мені важливо, щоб мої малюнки не конфліктували зі світом автора, щоб вони розширювали можливості інтерпретації тексту, дозволяли читачеві поринути у світ фантазій. Особливий випадок — це наукові книги, де ключова роль ілюстрації полягає у передачі інформації чи допомоги у розумінні та запам'ятовуванні».

### **1.3.Дизайн та ілюстрування книг в Україні**

Сучасні художники в оформленні книг усе частіше використовують комп'ютерну графіку. Нова техніка найбільш активно почала розвиватися в Україні наприкінці ХХ ст. і здобула поширення в створенні ілюстрацій. За допомогою комп'ютерних технологій й відповідного програмного забезпечення митці здійснюють пошук в художньо-стилістичному вирішенні малюнків. Ґрунтовних досліджень щодо створення ілюстрацій, художнього оформлення комп'ютерними засобами практично нема. Відносно нова графічна техніка ще потребує свого всебічного висвітлення. Можна виділити статті про художників та їх досвід у створенні візуального матеріалу графічними засобами: Мар'яна

Фляк , Христина Рейнарович, Анастасія Стефурак, Андрій Лесів, Романа Романишин. Комп'ютерна графіка передбачає використання спеціальних графічних програм та додаткових засобів техніки, наприклад, графічного планшету. У створенні ілюстрації художники найактивніше використовують векторні й растрові програми. До прикладу, поширені векторні програми: «Corel Draw», «Illustrator», «Corel Painter», «Art Rage» ін. та растрові — пакет з «Adobe» та інші від компанії Adobe або подібні. В останні роки все більшого розвитку та зацікавлення набуває використання технічних можливостей графічного планшету. Векторна і растрова графіка мають свої особливості та недоліки. Аналізуючи особливості растрової графіки, недоліками вважаються значний обсяг масивних даних і практично неможливість збереження масштабу зображення без втрати якості. Робота з великим масштабом ілюстрацій потребує відповідно потужної матеріально-технічної бази, основи — комп'ютера. Векторна графіка цих недоліків не має, але значно ускладнює роботу зі створенням художніх ілюстрацій. У векторній графіці достатньо складні композиції займають невеликий обсяг. Питання масштабу вирішуються також легко. За необхідності зображення можна збільшувати до найдрібніших деталей. Одним з недоліків є обмеженість графічних інструментів та фактична неможливість створити ілюстрацію, яка буде схожа на ескіз. Саме для цього є поділ векторної та растрової графіки, кожна з яких має власний набір інструментів та використовується в різних цілях [8]. Загалом, характерною рисою комп'ютерної графіки є те, що малюнок повністю або частково виконаний засобами програмного забезпечення і віддрукований в тиражі видання. Засобами цієї техніки художник може «імітувати» класичне графічне виконання, або з досвіду та навиків митця може створювати нову образно-пластичну форму ілюстрацій. Серед молодих митців Львівської національної академії мистецтв (ЛНАМ), можна відзначити Мар'яну Качмар (Фляк), Христину Рейнарович, Анастасію Стефурак, Роману Романишин і Андрія Лесіва. Мар'яна Качмар

(Фляк) плідно працює над графічним оформленням журналів «Ангелятко», «Ангеляткова наука», «Зернятко». Мисткиня звернула свою увагу на детальне зображення рис обличчя та поведінки героїв. Для більшої виразності відносно основних пропорцій тіла великими зробила голови дітей і тваринок. Стилізовані зображені портрети дійових персонажів оповідань, віршів і казок. Її роботам присутня пастельна гама кольорів і делікатно застосована каліграфічна лінія в абрисі малюнку. Мар'яна Фляк якісно застосувала можливості комп'ютерної графіки в ілюстраціях, врахувала особливості сприйняття малюнків. Вони є своєрідними та пізнаваними авторськими візрцями, відображають тенденції та потреби часу в пошуку нового, переосмисленого, що зможе зацікавити дітей.

Серед видань «Старого Лева» вирізняються книги в оформленні Анастасії Стефурак: «Невгамовна Кейті», «Невгамовна Кейті в школі» С. Кулідж, «Прислів'я українські» [3]. Ілюстрації пастельної гами кольорів, площинно виконані, сповнені ніжності та легкості в стилізації дійових персонажів, без надмірного орнаментального насичення чи декоративного прикрашання. Спостерігається певна іконографічність зображень у характері рисунку, в колористиці малюнків. Авторське вирішення малюнків, вдало виконане засобами комп'ютерної графіки, художниця поєднує з колажем. Загалом, ілюстрації викликають позитивні емоції та є легкими у сприйнятті. Анастасія Стефурак від семи років навчалася в художніх гуртках, у Івано-Франківській ДХШ ім. О. Сорохтея, випускниця ЛНАМ (2013), дипломним проектом була серія ілюстрацій до книжки «Українські прислів'я». Сьогодні є графічним дизайнером у студії дизайну, співпрацює з «Видавництвом Старого Лева». Працює в техніках комп'ютерної графіки, колажу. Мисткині імponує напрямок магічного реалізму в літературі та образотворчому мистецтві. Творча майстерня «Аграфка» — це Романа Романишин і Андрій Лесів, творчий тандем двох митців, випускників ЛНАМ, котрі живуть і працюють у Львові. Свої ідеї вони втілюють у авторських книгах, у вільному виконанні ілюстрацій та оформленні книг [11]. Видані книги

є авторським дизайнерським задумом, сміливими інтерпретаціями з оригінальним втіленням, досі не впізнаваним в українському дитячому книговиданні рівні виконання. Романа Романишин та Андрій Лесів із творчої майстерні «Аграфка» одразу сприймають текст як композицію елементів, а не набір літер (Додаток 6-10). Перший етап роботи з текстом — це ознайомлення з великими композиційними площинами: виписуються головні герої, географія дій, історичні довідки тощо. Всі наступні етапи передбачають вишукування деталей, прихованих змістів, цікавих фрагментів, вивчається ритм тексту, розробляються замальовки, ескізи та можливі варіанти композиційних рішень. Характерна особливість обох митців в їхньому ідейному, концептуальному вирішенні ілюстрацій, у художньому оформленні, не схожому на інше. Незвичне поєднання комп'ютерної графіки та колажу, використано текстури й фактури різних матеріалів і площин створених засобами графічних програм і методом ручного виконання. Відтак, частина ілюстрацій намальована методом туші і пера та заздалегідь вирізаними витинанками, аплікаціями з різноманітних підручних матеріалів, переважно тканин, а інша частина малюнку зроблена у векторних і растрових програмах. Стиль зображального матеріалу можна простежувати в мистецьких течіях експресіонізму чи постмодернізму, а також певні аналоги книг можна знайти та придбати, наприклад, у книжкових крамницях Західної Європи. Окрім ілюстративного матеріалу, цікаве й динамічне художнє оформлення, розташування тексту, вибір гарнітури тексту співзвучний характеру малюнків.

## РОЗДІЛ II

### ПРОЄКТНЕ РІШЕННЯ ДИЗАЙНУ ТА ІЛЮСТРАЦІЙ КНИГИ «ГОЛОДНІ ІГРИ» СЮЗАННИ КОЛЛІНЗ

#### 2.1. Ідейно-образна концепція оформлення та ілюстрування книги.

##### Етапи створення проєктного рішення

Створення книги досить довгий та важкий процес, який потребує уваги та досконалості. З одного боку – це технічні процеси та знання, з іншого – великий плацдарм для творчості. В галузі книжкового мистецтва можна виділити три основних етапи творчої діяльності, кожен з яких має свою ціль:

1. Перший етап пов'язаний з розробкою книжкової конструкції, організацією її елементів в систему, здатну забезпечити читачу комфортне користування книгою. Цим етапом займаються спеціалісти видавничої галузі, яких називають художніми редакторами (технічними редакторами).

2. Другий етап має на меті іншу задачу – внести в книгу образотворчо-графічні або декоративні елементи для індивідуального відображення змісту літературного твору, незалежно від виду літератури – наукова, художня, технічна. Задачі такого типу вирішують художники-оформлювачі, дизайнери, їх ціль – створення зовнішнього та внутрішнього дизайну книги.

3. Третій етап пов'язаний з типографським виконанням книги, також використання поліграфічних матеріалів, обладнання, технологій та інше. Діяльністю цього типу займається поліграфіст-технолог.

Всі три етапи тісно пов'язані один з одним, по-перше, спільністю теми: створити книгу як єдину композицію, по-друге, постійною координацією на всіх стадіях книговидавничого процесу.

До показників проєкту оформлення відносяться:

1. Формат видання;
2. Формат смуги набору;
3. Система рубрикації;



4. Принципи рішення особливих сторінок;
5. Гарнітура та кегль шрифту (для основного тексту та для додаткових текстів);
6. Види ілюстрацій:
  - за місцем та роллю у книзі;
  - за пізнавальною та образною змістовністю;
  - за технікою виконання.
7. Зміст та характер зовнішнього оформлення;
8. Спосіб поліграфічного виконання всього видавництва та його частин.

Також проект описує використані для даного видання матеріали та обладнання, а також економічний розрахунок по всім операціям видавничого процесу.

Всі показники проекту оформлення взаємопов'язані. Так, формат визначає межі кеглю шрифту, види ілюстрацій, зовнішнє оформлення та поліграфічне виконання. Гарнітура шрифту пов'язана з його кеглем, рішенням основних та додаткових текстів, з використанням тих чи інших видільних прийомів.

Слід відмітити, що не всі видання включають в себе дані показники. Їх наявність залежить від цілі, яку переслідує видавництво, аудиторії, на яку розрахована книга, від об'єму та формату і т.д. Таким чином, кожне книжкове видання має власний індивідуальний проект з певним набором тих чи інших показників оформлення.

Важливий аспект дизайну – пошук специфічних типографських засобів та способів ілюстрування видання, включаючи його орієнтацію на відповідну групу читачів. Наприклад, одним з критеріїв, які необхідно враховувати при оформленні видання, є переважний віковий контингент його майбутніх читачів. Так, для читачів похилого віку слід приділити увагу зрозумілості шрифту та зручності читання тексту. Зір цього контингенту не ідеальний, тому доцільно використовувати малоконтрасні шрифти, де поєднуючі штрихи більш помітні,

ніж в контрастних. З цієї ж причини слід уникати шрифтів малих кеглів, надаючи перевагу суцільному набору корпусу та цицero (10 та 12 пт).

Навпаки, при оформленні «підліткової» книги всіма цими обмеженнями можна знехтувати. Щоб заволодіти увагою підлітка краще використовувати сильні подразники, тому для оформлення доцільні екстравагантні типографічні прийоми, яскраві ілюстрації, кольорові акценти, використання нових, оригінальних шрифтових гарнітур та начерків.

Важливою ознакою тексту художньої літератури є вираженість, поетична мова, текст має особливу знаковість, адже ця мова слугує для передачі образної інформації, яка позбавлена однозначності, а не тільки для певної, зрозумілої всім інформації.

Письменник відтворює дії персонажів, зображує їх розвиток та осмислює їхні характери відповідно до особистих, життєвих і творчих настанов. Трилогія «Голодні ігри» С. Коллінз розповідає про світ майбутнього, в якому підлітків змушують брати участь в іграх на смерть. У творі йдеться про невдале повстання проти насильства, в якому яскраво виявився характер головної героїні – сміливої дівчини Кітнісс Евердін. Саме вона дає людям надію та стає головним борцем за звільнення від тиранії президента міста Капітолія. У творі «Голодні ігри» С. Коллінз порушує одвічні проблеми людства: голод, бідність, тоталітарна влада, боротьба за свободу тощо. Кітнісс заради порятунку сестри бере участь у щорічному шоу «Голодні ігри», котрі влаштовує влада. Участь у іграх є обов'язковою для всіх регіонів. Тому кожний із 12 дистриктів (округів) виставляє на ігри двох учасників, які обираються жеребкуванням. Головне правило ігор полягає в тому, що учасники повинні вбивати один одного, оскільки переможець може бути тільки один. Ігри, зображені в художньому тексті С. Коллінз, постають як особливий засіб маніпуляції свідомістю суспільства. Особистість у такій державній системі не має цінності, а влада постійно демонструє людині, що її спроби порушення встановлених правил завжди будуть зупинені: «Забираючи дітей і

змушуючи їх убивати один одного у всіх на очах, Капітолій показує, наскільки велика його влада над нами», «поворухніть тільки пальцем і ми знищимо вас усіх» [17, с. 26]. Головна героїня твору вирішує піти проти системи й порушити її правила, намагаючись донести, що ігри приносять лише втрати та є розвагою для влади. Коли Кітнісс стає учасницею гри, то вона поводить себе не так, як усі інші учасники: вона не прагне нікого вбивати, а навпаки, допомагає слабким і переживає, коли вбивають кожного трибута (учасників): «...її смерть показують детально, останній подих Рути. І пісня. Від першої до останньої ноти. Я спустошена і нічого не відчуваю» [17, с. 371]. Порушуючи правила, Кітнісс здобуває моральну перемогу над системою, владою, змушує грати за її правилами. Вона поставила керівників гри перед вибором: або переможця не буде зовсім (Кітнісс погрожує закінчити життя самогубством), або переможуть двоє – вона і Пітт, у котрого закохана героїня. Перший варіант не влаштовує владу: «...без переможця всі їхні хитромудрі плани і всі ігри втрачають сенс. Капітолій поширюється в дурні. Ми з Піттом повинні загинути разом, або вони повинні думати, що ми загинемо» [17, с. 352]. Отже, героїня протиставляє себе системі, руйнує її правила, стаючи переможницею і національною героїнею: «...море світла. Стогін натовпу, від якого вібрує метал під ногами» [17, с. 368].

Авторка увиразнює мотив порушення героїнею усталених правил соціальної системи за допомогою різноманітних мовних засобів (епітетів, синонімів, метафор тощо). Письменниця передає своєрідний образ «героя-руйнівника», що порушує антигуманні правила соціальної системи. Такий герой виходить за її межі й диктує їй інші правила, побудовані на принципах людяності. Роман «Голодні ігри» утверджує цінність особистості, індивідуальність, впливаючи на формування гуманістичного світогляду. Твір «Голодні ігри» С. Коллінз – це книга, в якій, з одного боку, легко можна побачити сучасне життя, а з іншого – міфологічну основу. Про задум написання роману авторка говорила: «У дитинстві я дивилася дуже багато фільмів про гладіаторів, стародавні римляни

уміли перетворити процес покарання на масову розвагу. Але безпосереднім поштовхом послугував один випадок: сидючи біля телевізора, я раптом перемикнула канал із реаліті-шоу про військові події. Тоді й народилася історія «Кітнісс» [11]. Гра і жорстока реальність – ось два мотиви, які об'єдналися в художній свідомості С. Коллінз, ставши провідними в романі «Голодні ігри». Дія розгортається в майбутньому. Засухи, урагани, пожежі, моря, що вийшли з берегів і поглинули частину землі, жорстокі війни за жалюгідні залишки ресурсів – усе це призвело до того, що залишилася дуже мала кількість людей, але й вони змушені вести боротьбу за виживання. Панем – країна, що виникла на місці колишньої Північної Америки. А голодні ігри – це розвага для жителів Капітолія, вони транслюються по телебаченню. Своєрідність роману виявляється в його композиції, яку можна представити як «гру у грі» (розповідь у розповіді). У творі є дві зав'язки і дві розв'язки, що відповідають розвитку сюжету. Перша зав'язка – гра оголошена (відбувається відбір учасників), а відповідна розв'язка – гра закінчена. Друга зав'язка – безпосередній початок гри, реаліті-шоу, відповідна розв'язка – головна героїня залишається живою. Основна частина твору – це проходження випробувань і рівнів. Кожен герой потрапляє у певну залежність один від одного. Важливим постає питання про межі гри, про те, яким чином гравець повернеться до звичайного життя. Кітнісс, головна героїня, справно грає свою роль: під час випробувань, інтерв'ю, на церемонії нагородження. І лише під час поїздки потягом вона дозволяє собі згадати, що це не вона, що вона інша, їй потрібно зняти маску, прийняти свою сутність. Особливістю роману є те, що він написаний від першої особи.

Отже, характерною особливістю фентезійного тексту С. Коллінз «Голодні ігри» є використання різноманітних вербальних і невербальних засобів характеротворення, які увиразнюють образ героїні-переможниці, котра повстала проти тоталітарної системи. Формуванню мовної картини світу сприяють художні концепти, що слугують виявленню відносин персонажу та світу,

зображеної культури суспільства та соціальної системи. Текст С. Коллінз наповнений різноманітними асоціаціями минулого і сучасного, що забезпечуються широкою палітрою лексичних і граматичних засобів. Індивідуальний стиль мисткині насичений «дієвістю», яка притаманна всім рівням художнього тексту.

## **2.2. Художні особливості створення ілюстрацій та оформлення**

Структуру книжкового видання та його особливості описує дизайн-проект, який загалом складається з двох частин. Перша частина включає постійні (незмінні) характеристики видання, друга – показники художньо-технічного оформлення. Характеристики першої частини визначають тип видання. Вони численні та різноманітні, але кожен стосується безпосередньо твору (літературні характеристики) або твору у формі книги (редакційні характеристики).

Ілюстрування видання є ознакою першої частини проекту та показником другої його частини. Перша частина проекту визначає, чи буде книга видана з ілюстраціями чи без. Тираж видання встановлюється в тісному зв'язку з характеристиками, що визначають об'єкт видання, хоча безпосередньо від них не залежить.

Показники у другій частині проекту визначають тип верстки видання. Існує одинадцять таких показників:

1. Формат видання. Набір по частинах аркуша друкованого паперу;
2. Шрифт (тип шрифту, розмір, стиль, міжрядковий інтервал);
3. Формат маркувальної смуги. Набір у квадрати та їх дробі;
4. Рубрикація видання. Він фіксується в загальних рисах: кількість завантажень, напівзаголовки та інші спеціальні сторінки, а також типографіка заголовків;
5. Опорні елементи. Вказуються лише ті особливості оформлення цих елементів, які виходять за рамки рекомендацій технічних умов або традицій видавництва;

6. Ілюстрації. Встановлюється їх кількість, розмір відносно смуги, вид і тип зображення, спосіб відтворення;

7. Внутрішнє оздоблення, дизайн. Встановлюються кількість і вид його складових елементів;

8. Метод друку видання;

9. Зовнішнє оформлення. Встановлено її технологічний тип, характер художнього рішення, спосіб відтворення;

10. Брошурні та палітурні роботи. Вказано лише характеристики. Наприклад, наявність труби на даху, затінення оздоблення;

11. Матеріали.

На сьогоднішній день графічні редактори для створення ілюстрацій доступні для широкого використання (Додаток 11). Такими програмами є: Adobe Photoshop, Autodesk SketchBook, MyPaint, Artweaver, PixBuilder Studio, Inkscape і багато інших. Програми надають автору багато можливостей для створення ілюстрацій, анімації та іншої творчості, а також створення оформлення документів та книг або будь-якої поліграфічної продукції та упаковок (етикеток). Наприклад, можливість імітувати певну текстуру, поверхню. В них є ряд віртуальних інструментів – різних по формі та розміру пензлів. Вони подібні до інструментів художника.

Існує багато видів інструментів, що імітують: аерозоль, сангіну, пастель, лайнер, перо, маркер, олівець. Також доступна для малювання і широка палітра кольору, різноманітні кольорові режими та засоби для спрощення створення бажаних малюнків. Програма дає можливість регулювати формат аркуша, розмір пензлів, прозорість і насиченість кольору. Під час процесу створення роботи можна поетапно зберігати дії, в разі допущення помилки можна повернутися до попередніх дій. Після створення зображення є можливість коректувати малюнок, колір, насиченість. Або взагалі прибрати елемент композиції, об'єкт, персонажа, чи замінити його. Платформа постійно оновлюється та вдосконалюється,

додаються нові функції та оновлюється інтерфейс, що є комфортним для роботи (Додаток 12). Компанії виробники до випуску нової версії надають опис, багато фахівців публікують відео уроки. Такий спосіб створення роботи дає змогу автору працювати дистанційно. Створення ілюстрацій можливо у будь-якій точці світу. Художник не залежить від місця, лише від техніки та доступних засобів створення мистецтва.

Хоча способи створення ілюстрацій стали новими, але ілюстрація і вимоги до неї залишилися. Малюнок підтримує і підсилює ефект від написаного автором. Зображення досить-таки сильно впливає на сприйняття тексту в книзі. Читач отримує емоції не тільки від прочитаного їм, але і від побаченого. Ілюстрація – це частина написаної історії, як обкладинка це частина книги.

Існує три основних функції ілюстрації: емоційно-психологічне навантаження, естетичність, інформативність.

Емоційно-психологічне навантаження є основною в художньому творі. Читач отримує емоції не тільки від тексту, а й від зображення яке супроводжує його.

Естетична функція. Ілюстрація повинна вписуватися в композицію всього видання. Картинка повинна існувати в злагоді з текстом і не конфліктувати візуально з ним.

Інформаційний ефект. Ілюстрація повинна бути доступною і зрозумілою для читача його сприйняття. Зображення не тільки здатне пояснити текстове наповнення книги, а доповнити його і навіть розширити. Художня ілюстрація це безліч деталей що характеризує і підкреслюють героя, насиченість композиції.

Проста картинка з назвою твору та ім'ям автора на обкладинці відійшли у минуле. Для оформлення обкладинки використовуються, поміж кольорового друку, додаткові види обробки:

- друк металізованими фарбами (для передачі ефекту «золотих» та «срібних» написів);

- тиснення (конгревне та блінтове) з використанням фольги, кольорової фольги, переплетених фарб;
- вибіркоче лакування;
- друк трафаретними фарбами (для створення ефекта більш об'ємного зображення);
- аплікація (спосіб створення орнаментів чи художніх зображень шляхом наклеювання на тканину чи папір різнокольорових тканин чи паперу);
- інкрустація (оформлення кришки книжкового блоку малюнком, виконаним зі шматочків металу, дерева, кісток, перламутра, врізаних в поверхню. Використовується для подарункових видань та виконується вручну);
- облеплення кантів (спосіб оформлення кантів книжкового блоку);
- прикрашення обрізів книжкового блоку (розмальовка обрізу книжкового блоку – нанесення на обріз спеціальної фарби на основі латекса; металізування обрізу книжкового блоку – покриття обрізу шаром металу (сусальне золото));
- термопідйом (оздоблення надрукованих зображень спеціальними термopорошками, змінюючими рельєф відбитку під впливом теплового випромінювання);
- пресування плівки (ламінування) (Додаток 13-16).

Початком роботи над оформленням було дизайнерське рішення щодо обкладинки, вона повинна передати лаконічно зміст всього тексту. Було виконано декілька нарисів варіантів обкладинки та продовжено роботу з тим, який найбільш чітко описував контекст твору «Голодні ігри» Сюзанни Коллінз. Основним редактором став Adobe Photoshop. Використані інструменти: перо, геометричні форми, пензлик, текст та інші, з додаванням ефектів та корекційних



шарів. Готові зображення розміщені на мокапи для кращого перегляду (Додаток 17-23).

Після завершення обкладинки продовжено оформлення книги створенням форзацу — це однозгинний аркуш паперу, скріплений з першим і останнім зошитами блоку і призначений для з'єднання блоку з палітуркою. Щоб не перевантажити його, виконано замальовку рідного селища героїні твору, Панему, а саме дистрикту (округу) 12 (Додаток 24, 25).

### **2.3. Матеріали та кольорове рішення**

Для оформлення книги Сюзанни Коллінз було обрано стиль наближений до реалізму, а для виконання ілюстрацій обрані матеріали: олівець та графічний редактор — Adobe Photoshop. Малюнки не повинні бути дуже яскравими, щоб не заважати читачеві сприймати текст твору.

Було обрано також приглушену темну кольорову гаму з холодними відтінками сірого та чорного кольорів, щоб передати атмосферу пригніченості людей нищого класу, відчуття тривожності, бідності та одноманітності життя. Також використано динамічні штрихи для передачі рухливих сцен та динаміки подій. Для нарисів та скетчів використано графітні олівці від фірми Marco, вони є досить м'якими для виконання легких замальовок та готових ескізів.

Папір. Із нього друкують сторінки книги і обкладинку. Для виготовлення книг використовується багато видів паперу, але найчастіше це газетний, офсетний і крейдований.

Форзацний папір. Форзац використовується для прикріплення обкладинки до книжкового блоку. Повинен бути стійким до згинання і води (клею).

Картон. Із нього виготовляють тверду обкладинку. Для м'якої не потрібен.

Тканина. Буває, що тверду обкладинку виготовляють із матерії, на якій друкують назву і автора.

Каптал — тканина, яку прикріплюють із двох сторін корінців книжкового блогу.

Основним кольором для ілюстрацій обрано чорний, який підкреслює злидні, смуток та спроби виживання людей Панему, які згодні хлібину підняти з багнюки аби нагодувати дітей та себе. Також чорний колір підкреслює текст та не відволікає від кольору набору твору. Ілюстрації у відтінках сірого часто зустрічаються у виданнях жанру роман та є допоміжним засобом для розуміння тексту, його сприйняття та для людей, які не можуть досконало уявити персонажів чи середовище вони є кроком до зацікавлення, розуміння того, що відбувається у сюжеті, а згодом і повного уявлення твору, наче перегляд фільму.

## РОЗДІЛ ІІІ

### ТЕХНОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТНОГО РІШЕННЯ ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ «ГОЛОДНІ ІГРИ» СЮЗАННИ КОЛЛІНЗ

#### 3.1. Особливості друку книг у поліграфії

**Підготовка тексту.** Є початковим етапом роботи. Сучасні програмні засоби дають можливість вести різноманітну підготовку та обробку тексту. З їх допомогою досить легко вставити в текст таблиці, графіки, малюнки. З допомогою програмних засобів відмінного результату в маніпуляціях з текстом можуть досягнути навіть непрофесіонали, якими у більшості випадків і є автори. У сьогоднішній типографії від них надсилаються роздруківки тексту на папері та носії з його електронним варіантом. Підготовка тексту відбувається у три основні етапи: введення тексту в комп'ютер (якщо були надані рукописи), редагування та корекція.

Для обробки введеного тексту застосовуються комп'ютерні видавничі системи DTP (DeskTop Publishing). DTP – це технологія підготовки видань, при якій повносторінковий документ обробляється на автономному робочому місці, яким може виступити персональний комп'ютер або робоча станція. Текст, графіка та зображення оформлюються в відповідно до макета та об'єднуються на смузі [28].

В сьогоднішній найпопулярніші видавничими системами є QuarkPress, Adobe InDesign, Adobe PageMaker. Своє широке поширення вони здобули завдяки простоті в експлуатації, широким можливостям обробки тексту та графіки, чудовим інтерфейсам.

**Верстка.** Основні правила верстки видань, основні вимоги до зверстаних книжкових видань:

- Однакова верстка по всьому виданню;
- Привідність верстки.

Однакова верстка – це однаковий характер верстки всіх смуг видання, які мають однакові елементи. Основні критерії для такої вестки:

1. Основний текст має бути введений однаковим шрифтом;
2. Висота смуг тексту має бути однаковою;
3. Відбиття та відступи різних елементів (таблиць, ілюстрацій, підписів до них) повинні бути однаковими протягом всього тексту;
4. Оформлення таблиць, ілюстрацій, цитат (при оформленні цілими абзацами), заголовків та всіх інших елементів повинно бути однаковим протягом всього видання.

Привідністю верстки називають повний збіг основних розмірів парних і непарних смуг, а також точний збіг рядків основного тексту на цих смугах поміж собою.

У поліграфії є три основних **типи друку**:

- Високий. Для нього використовуються різнорівневі форми, і результат виходить начебто злегка рельєфним. Букви зроблені з дерева, пластмаси або спеціального друкарського сплаву. Вони трохи виступають на рівному тлі, і тоді в'язка фарба при прокатці валиками не потрапляє у поглиблення пробілів.

- Глибокий. Тут ситуація зворотна, і поглиблені трафарети, а пробіли об'ємно виступають. Завдяки опуклому рельєфу тексту можна варіювати товщину шару. За таким принципом друкують все: від упаковки до банкнот.

- Плаский. В цьому випадку всі елементи знаходяться на одному рівні. Фарба по-різному наноситься на текст і пробіли через різні фізичні та хімічні властивості ділянок. Для цього трафарет проходить електролітичне травлення, засвічування або інші види обробки.

Окремою категорією проходить трафаретний друк, коли фарба надходить на основу після продавлювання крізь заготовку. Це зручний спосіб для виготовлення сувенірної та рекламної продукції: від канцтоварів до чашок[29].

Ще один окремий метод – сучасний цифровий друк. Тут взагалі немає ніяких заготовлених форм і трафаретів, а зображення обробляє комп'ютер. Цифровий друк найшвидший, підходить для гнучкого внесення правок і використовується з тиражами будь-якого обсягу.

Найпоширеніший варіант – це офсетний друк (Додаток 26). Він відноситься до плаского, підходить для текстів і картинок, сумісний з різними видами паперу і недорогий. Але обов'язково потрібна ретельна підготовка всіх матеріалів перед випуском. Можуть також бути проблеми зі складом фарби, пропорціями з водою і занадто контрастними темними або світлими кольорами.

Літографія – старовинна технологія, яка по суті нагадує штампування. На форму наносять малюнок, прокочують фарбою і роблять відбиток під тиском. Підходить для афіш, упаковок, карт, книг (Додаток 27).

Флексографія передбачає, що зображення переноситься з рельєфної гнучкої форми, пофарбованої валиком. Вона дозволяє наносити текст на різні матеріали, але дає менше кольорове розмаїття, порівняно з офсетом. Часто флексографія використовується для упаковок (Додаток 28).

Шовкографія – різновид трафаретного друку, коли зображення створюється на тонкій сітці за допомогою полімерів. Можна наносити малюнок на папір, тканину, кераміку, латекс або скло.

Тамподрук – глибокий друк для найскладніших об'єктів, на зразок брелоків і запальничок. Сублімація використовується на тканині і полягає в зміні стану фарби від твердого до газоподібного. Ірисовий друк дає найскладніші колірні переходи, за рахунок чого ще називається веселковим (найчастіше використовується при друкуванні документів, для їх захисту від підробок)(Додаток 29).

Також для більш гарного вигляду у поліграфії часто пропонують клієнтам декілька варіантів оформлення обкладинок чи цікавого оформлення сторінок. Методи декоративної постдрукарської обробки книг:

- Клапани на м'якій обкладинці, загнуті всередину, можуть не лише прикрасити видання, а й стати додатковим місцем для розміщення інформації: реклами, відомостей про автора, важливих формул та термінів тощо.

- Суперобкладинка – додаткова паперова обкладинка, якою обертається тверда обкладинка. Цей елемент додає книзі статусність, захищаючи обкладинку від пошкоджень, бруду, потертостей.

- Ламінування – нанесення на обкладинку шару прозорої полімерної матової або глянсової плівки, яка підвищує міцність, захищає обкладинку від впливу води, а також надає ефектний глясовий блиск або робить обкладинку особливо приємною на дотик.

- Заокруглення кутів.

- Вирубка – надання незвичайної форми виданням, виготовленим з картону (найчастіше застосовується щодо дитячих книг).

- Тиснення – втиснуті написи, які роблять металевим штампом на твердій обкладинці. Тиснення може бути безбарвним, що створює лише рельєф, а може бути пофарбованим або прикрашеним кольоровою блискучою фольгою.

- Лакування – особливий ефект досягається за допомогою контрасту, коли на матовій обкладинці окремі елементи виділяють глянцеvim лаком.

- Каптал – тасьма з віскози або поліестеру, що наклеюється на краї корінця. Вона збільшує міцність скріплення листів та прикрашає видання, перегукуючись із кольором його обкладинки.

- Ляссе – тканинна стрічка, що грає роль закладки. Один її край приклеєний до верхньої частини корінця [30].

### **3.2. Витратні матеріали проєкту**

Вид паперу. Вимоги пред'явлені до паперу для будь-якого тиража:

- однорідна товщина;
- однорідність відтінку;
- водостійкість;

- можливість приймати друкарську фарбу;
- м'якість;
- непрозорість;
- міцність;
- потрібний ступінь гладкості.

Для видання був обраний офсетний папір фірми MONDI business paper, через те, що він сучасний папір з білизною 103 %, сертифікована для архівного зберігання та відповідає вимогам ГОСТ 9706-2000. А також вона має рівномірну структуру паперового полотна. Його білизна, непрозорість, ідеальна точність формату кожного листа, забезпечують бездоганну якість друку. В процесі виробництва паперу застосовується полімерне покриття, знижуюче запиленість та значно покращуюче сприйняття тонеру.

Цей папір однорідний за товщиною та відтінком, що й потрібно для тиражу. Такий папір цупкий та зберігає свою міцність у вогких приміщеннях, тому такий папір можна назвати водостійким.

Властивість паперу вбирати друкарську фарбу залежить головним чином від його властивостей та обробки. Чим більше в папері деревинної маси та наповнювачів, тим більше його вбиральна здатність; чим більше зімкнута та гладку поверхню має паперу, тим меншу кількість фарби він вбирає. Висновок: цей папір не гладкий та не має зімкнутої поверхні, це означає, що в ньому достатня кількість деревної маси та наповнювача, тому він має високий відсоток вбирання друкарської фарби. Цей папір достатньо м'який та непрозорий (рівномірний, без п'ятен). Міцність цього паперу характеризується його номером – № 2, на такому папері друкується значна частина художньої літератури всього світу, а також посібники для початкової та середньої школи.

Для офсетного друку використовують перенесення фарби спочатку на офсетну гумовотканинну пластину, з неї на папір. В результаті отримання потрібної оптичної щільності зображення необхідна фарба підвищеної

інтенсивності. Тому офсетні фарби мають велику кількість пігменту. Для виготовлення офсетних фарб використовують водостійкі, нерозчинні в воді пігменти та кольорові лаки.

У данному виданні використовувалась офсетна, чорна, текстово-ілюстративна фарба фірми AkzoNobel під назвою Star shine. Ця фарба призначена для друку на офсетних машинах. Це високоглянцева фарба, забезпечуюча високу інтенсивність та глянець на офсетному папері. Підходить для будь-яких видів друкарських машин та систем управління.



## ВИСНОВКИ

Виконавши дипломний проєкт, проаналізувавши методи створення, етапи розробки, способи оформлення, дизайну та ілюстрування книжок можу зробити висновок, що книга – це досить важкий у виконанні об’єкт мистецтва та спадщини. Книга має багато етапів розробки, починаючи від слів автора та закінчуючи пакуванням видання для потенційного клієнта.

Ознайомившись з біографією автора та дізнавшись історію створення твору було виконано практичну частину оформлення видання та ілюстрування тексту, що є досить важливим досвідом у становленні кожного графічного дизайнера та поштовхом до розвитку майбутньої кар’єри митця.

Задача ілюстратора заключається не тільки у створенні малюнків, а й пропонуванні читачеві естетичної системи, зануренні його в атмосферу видання, побачену через призму творчої індивідуальності художника. Що стосується сучасного ілюстрування, тобто відношення ілюстратора та автора значно ускладнились оскільки ілюстрація давно вийшла за межі звичайного, простого, буквального слідування тексту. На передній план в сучасному виданні виходить концепція вцілому, а вже як частина концепції – ілюстрація, пропонуюча зоровий ряд відповідного формату, стилістично, пластично та композиційно підлеглий концепції видання. В концепції також багато довільного – вона залежить від вікової категорії, на яку розраховане видання, вона повинна доповнювати текст та бути доречною, хоч і може бути іронічною, алегоричною, асоціативною та передавати різний характер.

Також було проаналізовано багато інформації щодо досвіду оформлення та ілюстрування книг, як зарубіжного, так і українського. Основна увага приділялась легкому ненав’язливому оформленню, яке лише доповнювало текст та не отримувало занадто багато уваги, але це також є мистецтвом. Саме тому з розвитком мистецтва на появу нових тенденцій спосіб та мета ілюстрування трохи змінилась.

Отже, наразі ілюстрація у книзі – давно не супроводження та не прикраса, але це спосіб пізнання та розкриття авторського тексту з різних сторін, а також спосіб його доповнення та соавторства з ним. Вона, безумовно, суб'єктивна, так як наділена індивідуальністю художника, чим вона яскравіше, ти цікавіше її читання. Чим детальніше та складніше світ, переданий у зображенні, тим він переконливіше та пластичніше, тим більше є простору для роздумів та занурення у сюжет книги. Саме цього прагнула Сюзанна Коллінз у своєму творі – повного занурення читача у події, описані у книзі, співчуття та емпатії до головних героїв та ненависті до влади, відчуття протистояння сильного духом та розумом дістрікту 12, підтримки та переживань за життя Кітніс Евердін. Тому ця книга у свій час була бестселером, завдяки подачі сюжету, правильному оформленню видання та актуальності теми.

Також ознайомилась з найбільш витратним та відповідальним етапом оформлення книги – верстка та друк видання у поліграфії. На цьому етапі важливі навіть найдрібніші деталі. Саме від виконання цього етапу залежить конкурентоспроможність видання на ринку товарів, а особливо інших видань.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Даниленко В. Я. Основи дизайну / В. Я. Даниленко. – К.: ІЗМН, 1966. – 92с.
2. Михайленко В. Є., Основи композиції [геометричні аспекти художнього формоутворення: навч. посібник] / В. Є. Михайленко, М. І. Яковлев. – К.:Каравела, 2004. – 304 с.
3. Элам К. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция / Кимберли Элам. – СПб: Питер, 2014. – 112 с
4. Джонсон Г. Секреты цифровой печати / Г. Джонсон. – М.: Вильямс, 2004. - 432с.
5. Клоковски М. Слои в Photoshop: полное руководство для профессионалов /М. Клоковски. - М.: Вильямс, 2013. – 272 с.
6. Кнабе Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. Профессиональная работа / Г. А. Кнабе. - М.: Диалектика, 2005 – 736 с.
7. Маргулис Д. Adobe Photoshop для профессионалов: классическое руководство по цветокоррекции / Д. Маргулис. - М.: Интелбук, 2015. – 675 с.
8. Рожкова Н. Г. Графический дизайн и реклама на компьютере. краткоеруководство / Н. Г. Рожкова, П. П. Данилов, В. Н. Шитов. -М.: Вильямс, 2006. – 320 с.
9. Барышников Г. Шрифты. Разработка и использование / Г.Барышников, А.Бизяев, В.Ефимов и др. – М.:Книга, 1997. –237с.
- 10.Киппхан, Г. Энциклопедия по печатным средствам информации. Технологии и способы производства : пер.с нем. / Г. Киппхан. – М. : МГУП, 2013. – 1280 с. + CD-ROM.
11. Коллінз С. Голодні ігри 1. Голодні ігри / С. Коллінз. – К. : Країна мрій, 2010. – 384 с.
- 12.Леонтьев, Б. Книжно-журнальная верстка в QuarkXPress 6.0 / Б. Леонтьев. – 6-е изд., доп. и испр. – М. : ЗАО «Новый издат. дом», 2006. – 160 с.

- 13.Маркина, И. Основы издательских технологий : [ учеб.пособие ] / И. Маркина. – СПб. : БХВ-Петербург, 2005. – 368 с. : ил. + CD-ROM
- 14.Пикок, Дж. Издательское дело: Книга от замысла до упаковки / Пер. с англ. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: ЭКОМ, 2000. – 421 с.
- 15.Полянский, Н.Н. Основы полиграфического производства. – М.: Книга, 1991. – 352 с.
- 16.Раскин, А.Н. Технология печатных процессов / А.Н. Раскин, И.В. Ромейков, Н.Д. Бирюкова [и др.] – М.: Книга, 1989. – 432 с.
- 17.Сюзанна Коллінз. Голодні ігри. – М.: КМ-БУКС, 2010. – 384 с.
- 18.Трубникова, Г.Г. Технология брошюровочно-перплетных процессов. Издательское дело. – М.: ЭКОМ, 1998. – 500 с.
- 19.Феличи, Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Пер. с англ. – СПб.: БХВ-Петербург, 2007. – 496 с.
- 20.Фрейзер Б. Управление цветом. Цветокоррекция. Искусство допечатной подготовки / Б. Фрейзер, К. Мерфі, Ф. Бантінг. -М.: Вильямс, 2006. – 560 с.
- 21.Хведчин, Ю.И. Послепечатное оборудование. – М.: МГУП, 2003. – 466 с.
- 22.Хмельовський О.М. Графіка і основи графічного мистецтва / Орест Миколайович Хмельовський. – Луцьк.: Вид-во Луцького державн.технічного ун – та. Кн.-1, 2003. – 160 с
- 23.Чихольд, Я. Облик книги: Избр. ст. о кн. оформл. / Пер. с нем. – М.: Книга, 1980. – 239 с.
- 24.Шеберстов, В.И. Технология изготовления печатных форм. – М.: Книга, 1990. – 224 с.
- 25.Шрифты. Разработка и использование / [Г.М. Барышников, А.Ю. Бизяев, В.В. Ефимов, А.А. Моисеев, Э.И. Почтарь, Ю.А. Ярмола]. – М.:Издательство ЭКОМ, 1997. – 288 с.: ил.

## Електронні ресурси

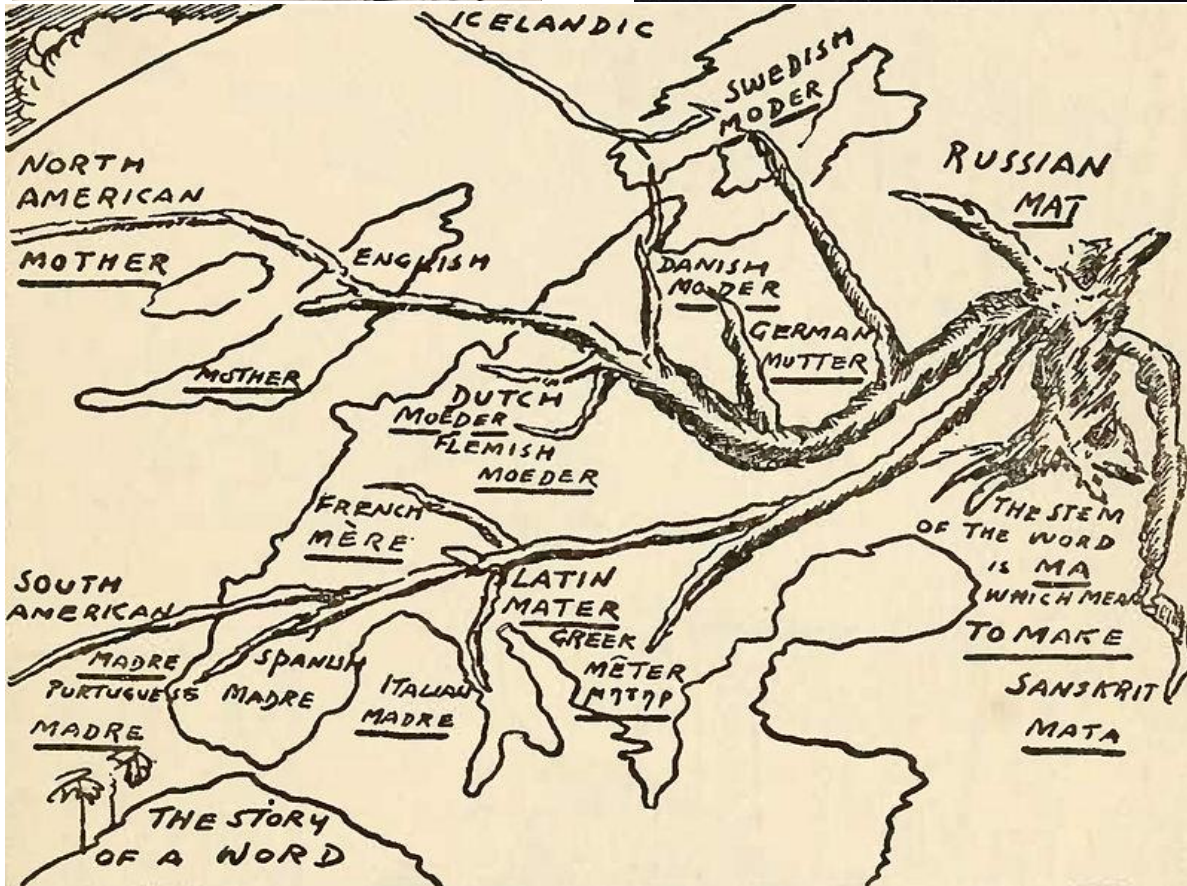
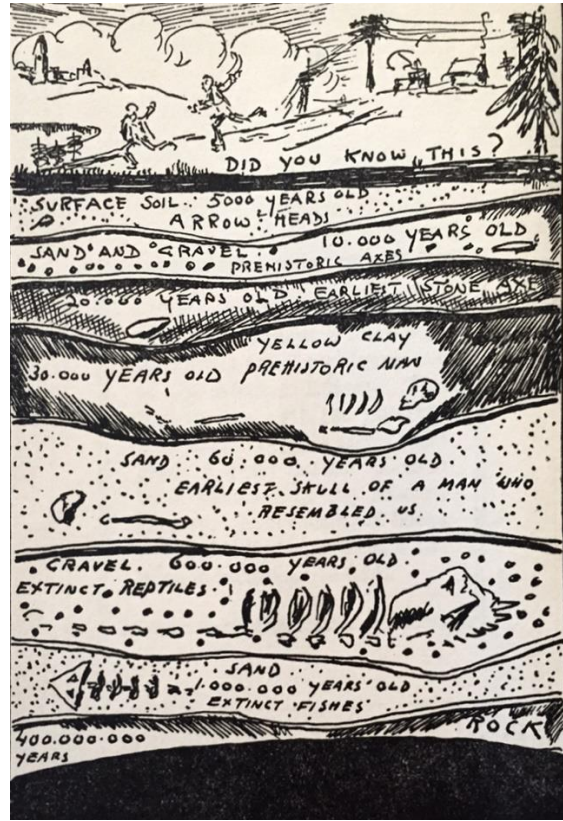
26. Історія виникнення та розвитку ілюстрацій [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F\\_%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D1%97\\_%D1%96%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F_%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D1%97_%D1%96%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97) – Історія української ілюстрації. – Дата перегляду: 15.12.2021.
27. Одягнути слова: про книжний дизайн [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://culture.pl/ru/article/oblech-slova-o-knizhnom-dizayne> – Дата перегляду: 05.01.22
28. Оформлення книги у відповідності з її призначенням [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://kazedu.com/referat/94886/4> – Дата перегляду: 23.02.22
29. Основні правила дизайну книг [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://chytomo.com/sudiat-za-obkladynkoiu-dyzajneru-pro-oformlennia-knyzhok/> – Судять за обкладинкою: дизайнери про оформлення книжок. – Дата перегляду: 21.03.2022.
30. Технічне оформлення книг [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://journlib.univ.kiev.ua/index.php?act=article&article=1815> – Художньо-технічне оформлення видань різних видів . – Дата перегляду: 26.04.2022.

## ДОДАТКИ



Додаток 1. Стиль ілюстрацій, який часто використовують в оформленні романів





Додаток 2-4. Ілюстрації Хендріка Віллема ван Луна





Додаток 5. Оформлення книг Середньовіччя

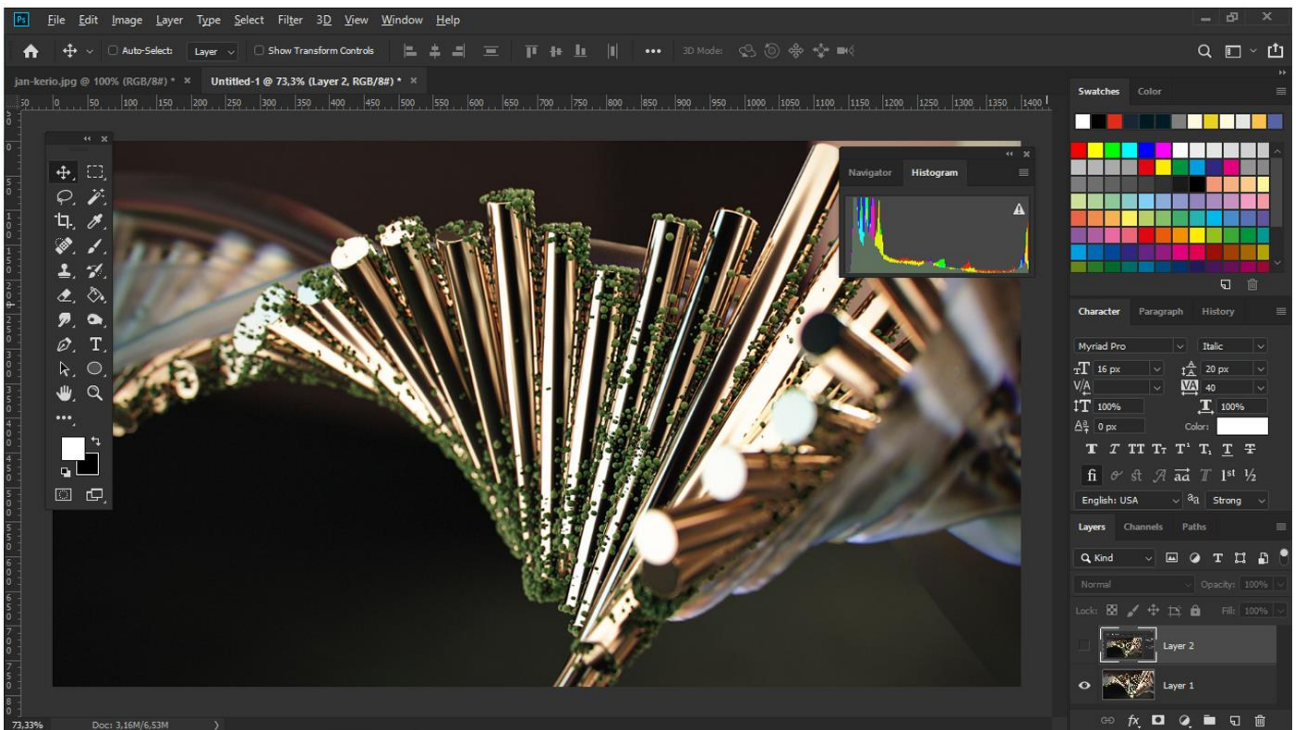








Додаток 11. Популярні графічні редактори



Додаток 12. Інтерфейс Adobe Photoshop



Додаток 13. Тиснення на папері



Додаток 14. Вибіркове лакування

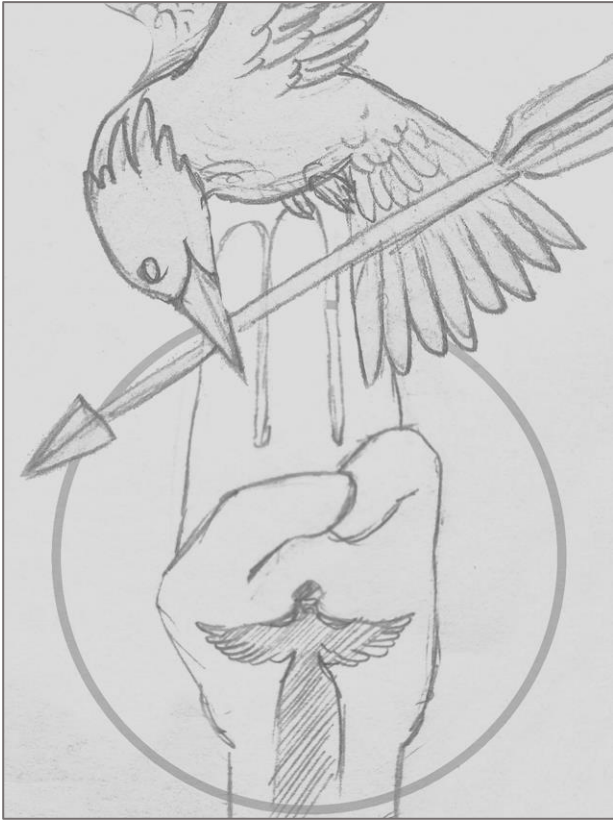




Додаток 15. Інкрустація



Додаток 16. Оформлення обрізу книжкового блоку







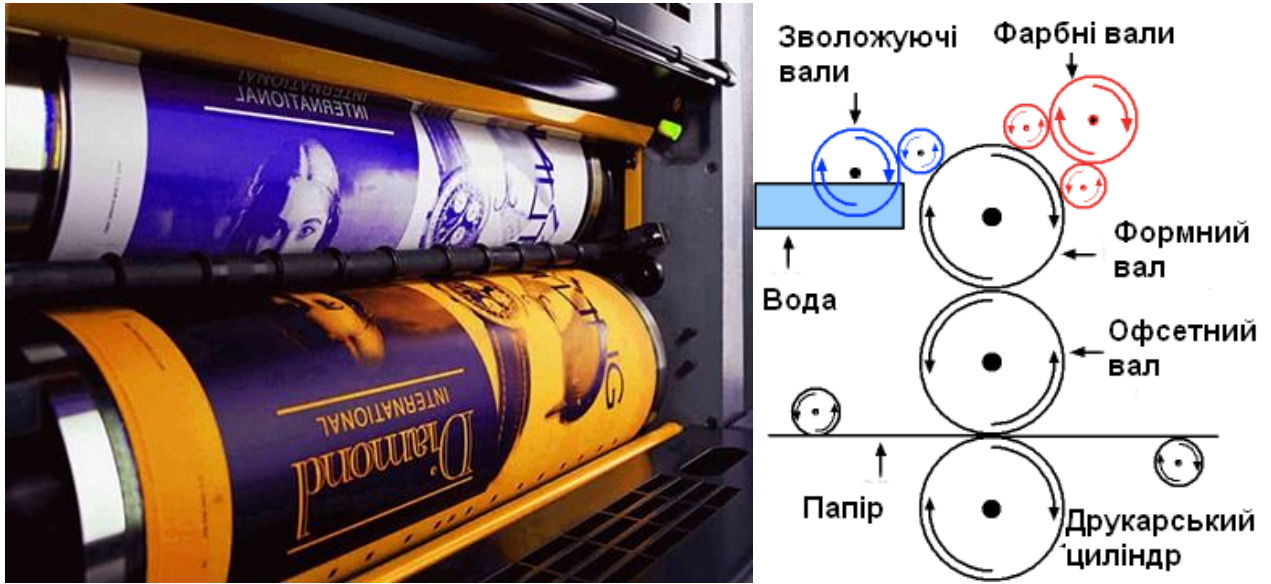


Додаток 17-23. Процес створення обкладинки до книги



Додаток 24, 25. Створення форзацу





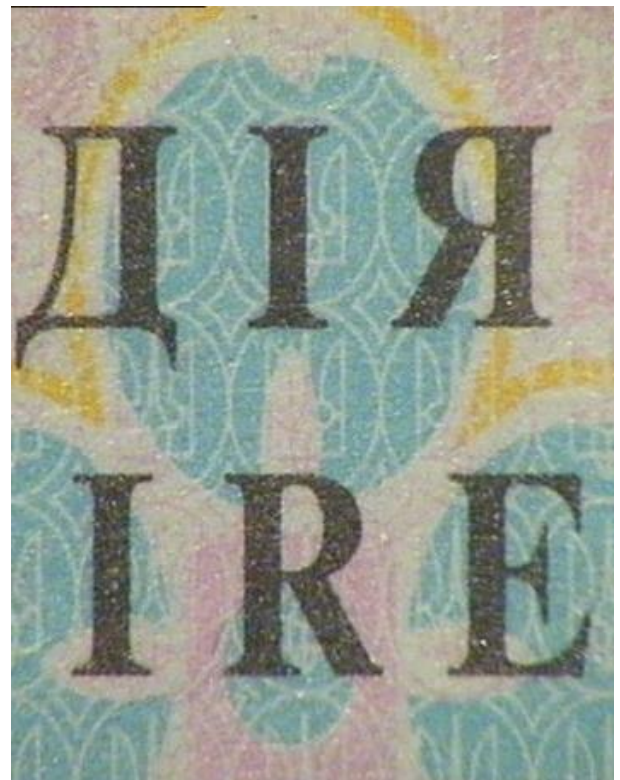
Додаток 26. Офсетний друк



Додаток 27. Літографія



Додаток 28. Флексографія



Додаток 29. Ірисовий друк