

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка інтерактивного збірника сімейних рецептів

Рівень вищої освіти другий (магістерський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Дизайн (за видами)

Виконала: студентка групи МгД1-24

Масляна М.В.

Науковий керівник к.пед.н., доцент

Шаура А.Ю.

Рецензент к.т.н., доц. Хиневич Р.В.

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Масляна М.В. Розробка інтерактивного збірника сімейних рецептів. – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

У кваліфікаційній роботі розроблено дизайн-концепцію та макет інтерактивного збірника сімейних рецептів, що функціонує як гібридний медіапродукт. Проведено дослідження еволюції кулінарних книг та засобів інтерактивності у друкованих виданнях. Обґрунтовано вибір формату зіну як інструменту збереження локальної гастрономічної спадщини та технології Web-AR для забезпечення безбар'єрної взаємодії користувача з контентом.

Практична частина включає розробку візуальної стилістики з використанням технік сканографії, скетчингу та фуд-фотографії, що підкреслює автентичність родинного архіву. Створено та інтегровано мультимедійні елементи, а саме 3D-моделі, анімацію, аудіосупровід, які активізуються через браузер. Результатом проекту є готовий до друку макет видання обсягом 66 сторінок, що демонструє нові можливості поєднання матеріальних та цифрових носіїв пам'яті.

Ключові слова: *дизайн книги, інтерактивне видання, доповнена реальність, Web-AR, зін, гастрономічна спадщина, візуальна ідентичність.*

SUMMARY

Masliana M. Development of an interactive collection of family recipes. – Manuscript.

Master's degree project in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

The qualification work is dedicated to the development of a design concept and layout for an interactive family recipe book functioning as a hybrid media product. The evolution of cookbooks and interactive tools in printed publications is researched. The choice of the zine format as a tool for preserving local gastronomic heritage and Web-AR technology for ensuring barrier-free user interaction with content is justified.

The practical part involves the development of visual stylistics using scanography, sketching, and food photography techniques, emphasizing the authenticity of the family archive. Multimedia elements (3D models, animation, audio accompaniment) activated via a browser have been created and integrated. The project resulted in a ready-to-print 66-page publication layout, demonstrating new possibilities for combining material and digital memory carriers.

Key words: *book design, interactive publication, augmented reality, Web-AR, zine, gastronomic heritage, visual identity.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО КУЛІНАРНОГО ЗБІРНИКА.....	11
1.1. Історія створення кулінарних книг: від рукописних збірок до сучасних ілюстрованих видань.....	11
1.2. Розвиток інтерактивних видань	15
1.3. Роль знімів як частини громадського архіву	23
1.4. Роль цифровізації та міжнародної взаємодії у збереженні культурної ідентичності України	29
Висновки до 1 розділу.....	32
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ЕТАПІВ ПРЕ-ПРОДАКШНУ У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ ДРУКОВАНОЇ ПРОДУКЦІЇ.....	34
2.1. Технічне завдання для інтерактивного збірника	34
2.2. Фактори, що впливають на вибір між друкованою та електронною книгою	39
2.3. Аналіз сучасних тенденцій у сфері дизайну друкованих видань	46
2.4. Аналіз сучасного ринку та конкурентної бази серед рецептурних книг ..	49
2.5. Дослідження сучасних гібридних видань: синтез друкованої графіки та елементів доповненої реальності	57
2.6. Огляд актуальних інструментів для створення верстки	60
2.7. Інструменти інтеграції AR та WEB-AR	65
Висновки до 2 розділу	71
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ЗБІРНИКА	75
3.1. Обґрунтування вибору концепції збірника як частини мультимедійного продукту	75
3.2. Процес розробки дизайн-макету друкованої частини збірки	77

3.3. Візуальне наповнення збірки	81
3.4. Використання інструментів для створення мультимедійних елементів збірки	93
3.5. Інтеграція мультимедійних елементів на сторінки збірки	95
3.6. Верстка готового проєкту	99
3.7. Перспективи подальшого розвитку проєкту та пропозиції	101
Висновки 3 розділу	103
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	105
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	107
ДОДАТКИ	118

ВСТУП

Актуальність теми. В умовах глобальних соціокультурних трансформацій та стрімкої цифровізації суспільства відбувається переосмислення ролі друкованої книги як носія інформації. Видавничий ринок демонструє тенденцію до гібридизації медіа, де фізичний об'єкт не конкурує з цифровим контентом, а інтегрується з ним, створюючи новий муьтисенсорний досвід користувача. Особливої уваги цей процес набуває в умовах російсько-української війни та загрози втрати надіональної ідентичності потребує нових, дієвих інструментів фіксації та популяризації

Гастрономічна культура, як складова коду нації, традиційно фіксувалася у форматі кулінарних книг та рукописних родинних архівів. Проте, класичні друковані формати часто втрачають інтерактивність та здатність передавати динаміку процесів, тоді як виключно цифрові архіви позбавлені тактильності та емоційної прив'язки, притаманної фізичним артефактам. Виникає протиріччя між потребою у збереженні автентичності «живої» родинної пам'яті та необхідністю використання сучасних технологічних рішень для її трансляції.

Вирішенням цієї проблеми є розробка гібридних видань, що поєднують естетику самвидаву, як демократичного інструменту архівування мікроісторій, із технологіями доповненої реальності. Описаний підхід дозволяє тансформувати статичний друкований продукт у динамічну медіасистему, здатну відтворювати аудіовізуальний контент, зберігаючи при цьому матеріальну цінність об'єкта. Актуальність теми кваліфікаційної роботи зумовлена необхідністю пошуку нових дизайнерських рішень для інтеграції цифрових технологій у друковані видання з метою збереження культурної спадщини та створення імерсивного читацького досвіду.

Метою роботи є розробка дизайн-концепції та практична реалізація інтерактивного збірника сімейних рецептів як гібридного медіапродукту, що

поєднує друковану форму зіну та технології Web-AR для збереження та популяризації родинної гастрономічної спадщини.

Завдання дослідження. Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання:

Проаналізувати історичну еволюцію кулінарних книг та розвиток інтерактивних видань від механічних елементів до цифрових технологій.

Структурувати хронологічну шкалу розвитку інтерактивних видань від механічних елементів до сучасних цифрових та гібридних рішень.

Дослідити феномен занів як інструменту громадського архівування та їх роль у збереженні культурної ідентичності.

Здійснити аналіз сучасного ринку друкованої продукції, конкурентного середовища та трендів графічного дизайну на 2025-2026 роки.

Проведення порівняльного аналізу технологій доповненої реальності AR та веб орієнтованої доповненої реальності (Web-AR) для обґрунтування вибору оптимального технологічного рішення проєкту.

Обґрунтувати вибір інструментарію для верстки та інтеграції доповненої реальності, порівнявши наявні програмні рішення.

Розробити дизайн-систему збірника, що включає авторські ілюстрації, сканографію, фуд-фотографію та типографічні рішення.

Створити та інтегрувати мультимедійний контент, такий як 3D моделі, анімацію, аудіосупровід у друковане видання за допомогою технології доповненої реальності.

Об'єктом дослідження є процес дизайн-прожєтування сучасних гібридних друкованих видань з елементами інтерактивності.

Предметом дослідження є засоби та методи художньо-технічного оформлення інтерактивного збірника сімейних рецептів із застосуванням технології доповненої реальності та естетики зінів.

Методи дослідження. У роботі застосовано комплексний підхід, що включає історико-хронологічний метод, для аналізу еволюції книг та інтерактивних видань;

порівняльний аналіз – для оцінки програмного забезпечення та конкурентних аналогів; метод візуального аналізу – для дослідження трендів у графічному дизайні;

Наукова новизна одержаних результатів

Дістало подальший розвиток дослідження удосконалення типології інтерактивних видань через створення хронологічної класифікації, яка, навідіміну від існуючих, чітко розмежовує механічні, мультимедійні та гібридні форми взаємодії у контексті розвитку технологій друку.

Удосконалено підходи до проєктування мультимедійних видань через проведення порівняльного аналізу технологій AR та Web-AR, який довів перевагу браузерних рішень для створення доступних громадських архівів.

Практичне значення одержаних результатів. Результатом роботи є готовий до тиражування дизайн-макет інтерактивного збірника сімейних рецептів обсягом 66 сторінок, доповнений функціональними AR-мітками. Розроблена методика створення гібридного медіапродукту може бути використана дизайнерами, видавництвами та культурними інституціями для проєктів зі збереження нематеріальної культурної спадщини створення музейних каталогів або освітніх матеріалів. Запропонований формат зіну може слугувати моделлю для проведення воркшопів у бібліотеках та громадських центрах.

Апробація результатів дослідження. Основні положення та результати дослідження обговорювалися та доповідалися на конференції (Додаток А); було надано до публікації в журналі категорії Б статтю за темою дослідження (Додаток Б).

Процес навчання на магістерському рівні освіти супроводжувався участю у загальноукраїнській колективній художній виставці «Соняшник: Погляд сонця», яка є другою частиною мистецького проєкту «Де «соняшник» - там і сонячно!». Подія відбувалася в музеї-майстерні І.П. Кавалерідзе, за підтримки благодійного фонду «Соняшник» та Музею театрального, музичного та кіномистецтва України, м.Київ, 2024 рік. За результатами, було отримано сертифікат участі у поставленні

рекорду у національному реєстрі рекордів України за найбільшу кількість картин із зображенням соняшників (Додаток В).

Було взято участь в міжнародному конкурсі одного образу та новорічно-різдвяного декору «Сузір'я «каштан» КНУТД, у категорії «новорічна листівка», з проєктом під назвою «Новорічний Blackout», 2025 рік (Додаток Ж).

Публікаці. За темою кваліфікаційної роботи було подано до публікації статтю під назвою «Можливості використання AR/VR-технологій в книжковій ілюстрації» у фахове видання «Теорія та практика дизайну» для розміщення у Випуску №4 (38) 2025. Державний інститут «Київський авіаційний інститут», 2025 рік (див. Додаток Б).

Серед матеріалів XI Міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн і сучасне мистецтво в контексті соціокультурного розвитку» було опубліковано наукову тезу під назвою «Роль AR у популяризації української спадщини». Херсонський національний технічний університет, 2025 рік (див. Додаток А).

Структура роботи зумовлена логікою дослідження і складається із вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел (усього 95 найменувань), додатків та 28 рисунків. Загальний обсяг роботи становить 127 сторінок, з них основного тексту – 117 сторінок (без додатків).

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО КУЛІНАРНОГО ЗБІРНИКА

1.1. Історія створення кулінарних книг: від рукописних збірок до сучасних ілюстрованих видань

Історія кулінарних книг є важливою частиною розвитку матеріальної та нематеріальної культури. Вони пройшли значний шлях розвитку, від усних переказів та рукописних пам'яток до стандартизованих друкованих видань. Їхня еволюція відображає зміни в соціальних структурах, технологіях та культурних практиках суспільства.

Кулінарні традиції азійського континенту, що сягають тисячолітньої давнини, знайшли своє відображення в документальних свідченнях та письмових джерелах присвячених харчуванню. Зміст багатьох із цих пам'яток охоплює опис властивостей різноманітних продуктів, аналізує взаємозв'язок між їжею та здоров'ям. Найдавніші письмові рецепти, які дійшли до нас, були викарбувані на глиняних табличках у Месопотамії і датуються приблизно 1700 роками до нашої ери. Ймовірно, вони використовувалися для виконання релігійних обрядів.

Найдавніші форми фіксації кулінарних знань у Європі мали усний характер і передавалися в межах родин та локальних спільнот. Перехід до писемної традиції у стався у XIII столітті, коли в Європі почали з'являтися перші кулінарні рукописи, створені різними мовами, зокрема англійською та французькою [1, с.3]. Важливо зауважити, що в ранній період не існувало установлених стандартів для оформлення рецептів. Часто, вони записувалися суцільним текстом, розділяючи лише незначними розділовими знаками. Використання заголовків на окремих рядках з'явилося значно пізніше. Через селективне збереження немає гарантії, що манускрипти котрі відомі в наш час представляють «увесь спектр» ймовірних варіантів якими вони були в минулому. Ранні пам'ятки демонструють значну

різноманітність як за матеріальною формою так я за змістом. Вони істотно різняться за обсягом, від кількох сторінок, до понад ста зшитих аркушів, якістю виконання та структурою. Деякі являють собою швидкі нотатки з численними помилками, в той час як інші каліграфічно виконані манускрипти, прикрашені орнаментами та мініатюрами.

Найзначнішою кулінарною книгою цього періоду, мабуть, є англійська рукописна збірка рецептів кінця 1390 років, під назвою «The Forme of Cury». Вона була складена за часів правління Річарда II, й містить в залежності від версії рукопису від 195 до 206 рецептів. В цьому сувої описано як приготування страв які, можливо, були приготовані для двору Річарда II. Більшість рецептів містять те, що на той час вважалось розкішшю. Наприклад, екзотичні спеції, такі як кмин, кардамон, мускатний горіх, імбир та перець. Серед рецептів є й інструкції приготування таких тварин як кити, журавлі, чаплі, тюлені та морські свинки. Збережені тексти є дуже добре структурованими, та дуже широкі за своїм об'ємом. Вірогідно, що тексти були написані професійними поварами.

Слово «сигу» – це середньоанглійське слово, що має значення «кулінарія». Перша публікація відбулась завдяки антиквару Семюелю Пеге в 1780 році. Нині оригінальний рукопис зберігається в Британській бібліотеці [2, 3, 4].

Перші кулінарні книги були створені для королівських двірців у 15-16 століттях у Західній Європі. Найстаріші з них походять із палаців монархів, принців та великих сеньйорів. У той період не існувало комерційного попиту на кулінарні книги, а вони здебільшого створювалися в контексті придворної культури. Такі книги мали подвійне призначення: по-перше, вони служили як пам'ятка для головних стюардів, які відповідали за організацію бенкетів, а по-друге, як символ розкоші, який демонстрував велич королівських дворів через пишні страви та святкові урочистості [5].

Ранні кулінарні книги які зазвичай використовувалися елітами, писалися латинською мовою, зосереджуючись саме на медичних властивостях їжі або розкішних банкетах. Першою відомою друкованою книгою у світі вважається «De

honesta voluptate et valetudine», що була вперше опублікована близько 1474 року. Вона була написана відомим письменником-гуманістом Бартоломео Саккі. Вона була перекладена італійською, французькою та німецькою мовами протягом кількох десятиліть після публікації. Ця книга залишалась широко вживаною в Європі аж до початку вісімнадцятого століття [6]. Здатність друкованої книги до масового відтворення та перекладу, як у випадку з твором Бартоломео Саккі, забезпечила стабільність передачі знань, що дозволило зберігати та поширювати конкретну медико-кулінарну доктрину протягом століть.

У 17 столітті кулінарні книги в Європі стали більш поширеними, кожна з них зверталась до своєї аудиторії та теми. Наприклад, Роберт Мей в «*The accomplished cook*» 1660р. зосереджується на приготуванні їжі для заможних, керуючись довідом професійного кухаря. У той час як Джавейз Маркхем у «*The English Housewife*» 1660 р. більше зосереджується на всеосяжний посібник для сільського дворянства. Вона спирається на їжу та методи ведення сільського господарства, які можна було побачити в домогосподарствах середнього класу тих часів [7].

До 1700 року кулінарні книги видавалися нерегулярно — за понад двісті років з'явилося лише близько сотні назв у приблизно 650 виданнях, переважно німецькою, французькою, італійською та англійською мовами. Майже половину з них надруковано у другій половині XVII століття, після чого кількість публікацій стрімко зросла, зазнаючи перерв лише під час воєн і революцій.

Якщо ранні кулінарні книги (до 1700 року) переважно спиралися на старі рукописи, то з 1770-х років більшість нових видань були перекладними. Перекладачі часто запозичували рецепти з книг, написаних мовами колишніх чи тодішніх правителів, що відображало культурну гегемонію в їхніх регіонах. Так, перші валлійські та ірландські кулінарні книги перекладали з англійської, фінські та естонські — зі шведської, а ісландські, норвезькі, фарерські й grenландські видання зазнали значного впливу данських джерел. У межах Габсбурзької імперії книги словенською, хорватською, сербською та словацькою мовами зазвичай перекладали з німецької, що була офіційною мовою імперії [1].

Урбанізація та індустріалізація у 19 ст. означали не тільки фізичне переміщення людей до міст, а й переміщення між соціальними класами. Це дало можливість для розширення ринку кулінарних книг. Хоча виробництво друкованих книг було швидшим і дешевшим, ніж рукописні книги, спочатку вони були досить дорогими, а разом з низьким рівнем грамотності залишалися недоступними для більшості.

Кулінарні книги почали набувати популярності, коли середній клас, що зростав, став більше зацікавлений у вдосконаленні кулінарних навичок. Однією з перших кулінарних книг, написаних жінкою, була праця Ханни Вулі «*The Queen-like Closet*»; або «*Rich Cabinet, published*», видана в 1670 році. Відкриття секретів французької кухні для широкого загалу стало можливим завдяки таким відомим шеф-кухарям, як Алексіс Соїєр, чия книга «*Shilling Cookery for the People*» 19 століття продала понад 100 000 примірників. Однією з найуспішніших і найбільш популярних кулінарних книг є «*The Boston Cooking-School Cookbook*», видана у 1896 році в США під редакцією Фанні Меррітт Фармер. Вона була першою, хто стандартизовані методи та вимірювання в рецептах, що гарантувало точність і надійність результатів для читачів. Це було своєрідною революцією в кулінарній літературі. Цей підхід став відправною точкою для подальших інновацій у кулінарних книгах, які поступово еволюціонував з довідників для професіоналів у зручні посібники для домогосподарок та ентузіастів приготування їжі [8].

У XX столітті кулінарні книги ставали все більш спеціалізованішими. З'являлися видання, орієнтовані на окремі кухні, дієти, регіональні традиції та техніки. Наприклад, у 1930-х роках популярними стали книги присвячені економному приготуванню їжі через Велику депресію. Прикладом є книга «*The Great Depression Cookbook*». Вона містить страви, такі як «Водяний пиріг» або «хлібний пудинг», що демонструють людську креативність у використанні простих продуктів [9]. У повоєнний період книги все частіше включали прості рецепти, які сприяли зручності приготування.

Паралельно з розвитком друкованих видань, кулінарні книги стали джерелом розповідей про культуру їжі, включаючи історії про походження страв і вплив традицій на гастрономію. У другій половині XX століття кулінарні книги набули більшої візуальної привабливості. В цей час зросла важливість фотографій та дизайну сторінок, які почали активно використовувати для залучення читачів. Ключовим прикладом є «Entertaining» авторки Марти Стюарт, що була видана в 1982 р. Ця книга стала дуже відомою завдяки візуальному та текстовому наповненню. Її візуальний стиль став новаторським завдяки використанню високоякісного друку, що забезпечував реалістичні та яскраві зображення страв. Цей підхід підняв ланку для кулінарних книг того часу, зробивши їх не лише збірками рецептів, а й візуальним джерелом натхнення. Дизайн включав в себе естетично привабливі фотографії, що зробило книгу успішною не тільки серед професійних кулінарів, але й серед звичайних читачів, які прагнули додати розкіш до домашніх подій. Книга фокусується на темі святкового сервірування, включаючи поради щодо організації вечірок та вибору меню. Таке поєднання практичності та естетики стало визначальним та широко використовуваним навіть у сучасному світі. Книга Entertaining залишається класикою, що досі використовується багатьма, хто захоплюється організацією домашніх свят [10].

1.2. Розвиток інтерактивних видань

Розвиток інтерактивних форм книги є закономірним результатом еволюції комунікаційних практик та зміни читацького досвіду. Однією з ключових тенденцій цього процесу є постійний поступовий розвиток інтерактивності, а саме від механічного втручання у матеріальну структуру видання до цифрової взаємодії з мультимедійним контентом. Історичні корені цього явища сягають середньовічних і ранньомодерних практик, коли використання рухомих елементів вперше використали в книгах.

Словосполучення рухомі книги (movable books) визначаються як спеціальні видання, у конструкцію яких інтегровано механічні елементи. Вони створені для широкого кола цілей таких як навчання, гра, мнемоніка, ворожіння, тощо. Читачів заохочують активувати механічний пристрій або систему вбудовану в паперові сторінки або пергамент, які додають 2- або 3-вимірні кінетичні, та візуальні ефекти, що підкреслюють текстову частину. Інтерактивність у таких виданнях досягається через низку типових операцій, які можна класифікувати за принципом взаємодії:

Маніпуляція з елементами конструкції: переміщення клапанів, обертання дисків (вольвели), трансформація зображень (книги-метаморфози), розгортання каруселі або розкриття окремих елементів.

Просторове переконфігурування: послідовне відкриття вкладок у вигляді тунелю (тунельні книги) або створення об'ємних сцен за допомогою розкладання основи (рор-ур, книги-стенди, V-подібні конструкції).

Кінетична ілюзія: швидке гортання сторінок для анімації зображень (фліп-книги) [11].

У цьому підрозділі ми розглянемо, яким чином інтерактивність книги розвивалась та який функціонал було створено. Аналізуючи матеріальну культуру середньовічних і ранньомодерних книг, науковці розглядають період від XII до XVII. Від перших рукописних інтерактивних схем, до друкованих видань, у яких інтерактивні елементи перейшли в цифровий простір. Задля зручності, хронологічну класифікацію було оформлено в таблицях (табл. 1.1, 1.2, 1.3, 1.4).

У тринадцятому столітті вчений, який викладав у Парижі, Йоганнес де Сакробоско, написав трактат, що став одним із найпопулярніших підручників з астрономії та космології з тринадцятого по сімнадцяте століття «*Tractatus de Sphaera*» Трактат був елементарним, та незважаючи на це, містив усю відому інформацію про астрономію того часу. Книга була перекладена різними мовами: спочатку староірландською в 1250 році, а потім німецькою, італійською та французькою. Особливістю книги було те, що її структура містила вольвели [12, с.21].

Волвели – це тип обертових діаграм який слугував як ранній обчислювальний механізм. Він був призначений для визначення часу сходу й заходу Сонця та Місяця, а також фаз пов'язаних із ними припливів та відпливів. Конструктивно вона складається з одного чи декількох рухомих дисів зі стралками або символами небесних тіл, накладених на систему градусованих кіл, надрукованих си намальованих безпосередньо на сторінці книги [13].

Таблиця 1.1

Приклади інтерактивних книг пре-індустріального періоду

1.	Назва/Приклад видання	Автор/видавець	Тип інтерактивності/Опис та значення
Пре-індустріальний етап XIII – XVI ст.	<i>Tractatus de Sphaera</i> (1195–1256)	Johannes de Sacrobosco	Механічний – рухомі елементи (Volvells) Зародження взаємодії з книгою. Перші зразки обертових схем для астрономічних обчислень.
	<i>Astronomicum Caesareum</i> (1540)	Peter Apain	Механічний, навчальний. Перша повноцінна інтерактивна книга з кольоровими Volvells; Можливість здійснювати астрономічні обчислення самостійно.

В Ньюберрі є музей який являється одним із найдавніших культурних закладів Чикаго. У ньому зберігається декілька сотень книг з рухомими та інтерактивними компонентами, починаючи з XV по XXI століття. У колекції є як наукові, навчальні та розважальні видання [14].

Книгою, яка запропонувала в своїй конструкції кольорові детальні вольвели була *Astronomicum Caesareum* (1540), що була створена Петером Апайном. Ця книга – одна з найвеличніших книг з астрономії коли-небудь виданих. Вона підсумовує знання автора про астрономію та астрономічні інструменти. Книга містить 41 повносторінкову розфарбовану вручну астрономічну гравюру на дереві та 21 вольвелу. Останні діють як механізм придатний для виявлення та обчислення положення планет, Сонця та Місяця з високою точністю. Вони складаються з рухомих дисків, покажчиків та шовкових ниток які точно визначають положення планет та інших небесних тіл. Наразі існує близько 140 книг, що знаходяться переважно у бібліотеках [15].

У вікторіанську епоху дуже популярними стали книги, які іноді називали «книжками-іграшками». Засноване у Лондоні видавництво Dean & Son було одним з перших, хто почав використовувати хромолітографію для створення кольорових книжок з об'ємними об'єктами. Крім того, вони були новаторами, особливо, коли мова йшла про виробництво дитячих книг з рухомими частинами. Виробничі витрати були достатньо високими, тому тиражі були невеликими [16]. Компанія опублікувала понад 200 книг з пересувними/розкладними елементами до 1900 року [17].

Книжки The Jolly Jump-Ups, були опубліковані видавництвом McLoughlin Bros. з кінця 1930-х років та в наступні десятиліття. Серія книг містила декоративні та тривимірні книжки для дітей. Особливістю серії книг, що містили кілька поп-ап сцен у кожному томі, було те, що вони вийшли друком у великому накладі. Провідною ідеєю було представлення ідеалізованого образу американського сімейного життя того часу. Багато з випусків робилися з урахуванням економії матеріалів в період війни. Наприклад, могли зробити лише одну поп-ап сцену. Однією з найперших виданих ними книг була «The Jolly Jump-Ups and their New House». Серія представляє важливий етап у сфері видавництва дитячих книг в Америці, особливо з точки зору «інтерактивних» книг або друкованих матеріалів, що розширюють поняття того, чим може бути книга [18].

Таблиця 1.2

Приклади інтерактивних книг індустріального періоду

2.	Назва/Приклад видання	Автор/видавець	Тип інтерактивності/Опис та значення
Індустріальний етап XVIII -сер. XX ст.	Рухомі книги від Діна та Сона (Dean & Son)	Лондонські видавці	Розгортки, клапани. Поширення рухомих елементів у дитячих і навчальних книгах; Перетворення читання на гру.
	The Jolly Jump-Ups	McLoughlin Bros. (США)	Pop-up механізми. Масове виробництво тривимірних дитячих книжок.

Наприкінці XX століття розвиток цифрових технологій спричинив формування нового етапу еволюції книги. Сформувався новий її тип, а саме мультимедійна книга. Вона характеризується інтеграцією тексту, зображення, аудіо та анімації у межах єдиного цифрового середовища. Одним із найбільш репрезентативних прикладів цього переходу є серія Living Books, створена компанією Borderbund Software у 1990-х роках. Це були перші повноцінні мультимедійні електронні книги на CD-ROM, орієнтовані передусім на дитячу аудиторію. Книга переставала бути статичним медіумом і трансформувалася на простір інтерактивної взаємодії. Користувач ставав прямим учасником процесу читання. Серія посідала вагоме місце у формуванні ранніх принципів цифрової літературної взаємодії. Поява таких видань сприяє подальшій інтеграції в освітніх, дитячих та художніх електронних книгах початку 2000-х років [19].

Таблиця 1.3

Приклади інтерактивних книг на цифровому етапі

3.	Назва/Приклад видання	Автор/видавець	Тип інтерактивності/Опис та значення
Цифровий (мультимедійний етап) 1990-2000 рр.	Серія The Living Books	Borderbund Software	Цифрова (аудіо, відео, анімація) Перші мультимедійні електронні книги на CD-ROM. Взаємодія з текстом та персонажами.

В 2010-тих було випущено багато креативних книжкових додатків, одним із найкреативніших з яких є «The fantastic Flying Books of Mr.Marris Lessmore». Він був заснований на існуючому короткометражному фільмі лузіанської фірми Moonbot Studios. Мультфільм був розроблений лише на половину, коли додаток анонсували на iPad. Автори хотіли представити поєднане медіа між найкращими уривками анімації та 26 сторінками друкованої ілюстративної книги. В результаті чого вийшла електронна книга, яка створювала інтерактивний досвід для читачів різного віку. В рамках інтерактивності користувачам пропонували грати пісню «Pop Goes the Weasel» на інтегрованому фортепіано, гру головоломку з розірваними сторінками та буквами які можна було перемішувати [20].

Спектр використання доповненої реальності дійсно був більше націленим на дитячу аудиторію, але, наспраді, існує багато проєктів що котрі цілком можна розглядати як мистецькі практики. Серед них які є ті, що доповнювали виставки та дорослі поетичні книги. Амаранта Борсук та Бред Баус створили книгу «Between Page and Screen» для читання якої потрібна камера ноутбука. У виданні сторінки не містять традиційний текст, натомість, вони заповнені чорними геометричними чорними мітками, спеціальними квадратними маркерами, які при спрямування веб-

камери на сторінку викликають в інтерфейсі браузера на відповідному сайті анімовані поетичні структури, що «проектовані» на поверхню сторінки. Таким чином, текст не існує ні виключно на сторінках книги, ні на екрані в цифровому середовищі, а виникає в результаті поєднання двох площин. Книга демонструє як поезія може бути метастабільною, виявляючись тільки у певній послідовності дій і за участі машинного зчитування [21].

З практичної точки зору книга демонструє, що сучасна книга здатна виходити за межі традиційної друкованої структури та перетворюватися на інтерактивний медіа-об'єкт. Значущість цього твору полягає в тому, що читання все більше стає перформативною подією.

Експерименти у сфері поєднання AR та друкованої практики поширювалися. Виникало все більше нових комбінацій. Платформа PlayStation 3 теж створила спеціальний проєкт у колаборації з Джоан Роулінг – «Wonderbook». Він розроблений для використання з камерою PlayStation Eye та контролером PlayStation Move.

Операційна процедура починалася з просторового розміщення фізичної книги в полі зору камери, що забезпечувало калібрування системи та створення стабільного референційного простору. Подальша взаємодія будувалась на принципі розширеної реальності, де паперові сторінки, марковані виключно візуальними кодами, перетворювалися на динамічну поверхню для проєктування цифрового контенту на екрані телевізора. Користувач, тримаючи контролер імітував інструменти (чарівна паличка, перо, ліхтар), здійснював маніпуляції, які система інтерпретувала в контексті накладеної візуальної сцени.

Ключовим аспектом був ефект «магічного перетворення», коли статичний рукований об'єкт начебто оживав, створюючи ілюзію глибини та динаміки, що розкривалась лише через екран. Описаний подвійний досвід вимагав від користувача постійного утримання уваги на двох площинах одночасно, маніпуляції з реальним предметом та візуальній відповіді цифрового середовища. Процес був технічно недосконалим. Якість розпізнавання жестів та стабільність зображення

критично залежали від умов освітлення, відстані до камери та точності позиціонування. Зараз ця ідея дещо критикується, адже вона вимагала від користувача мати багато додаткових продуктів компанії, що могли дозволити собі не всі.

Переважно, користувачі мали базовий набір контролерів та консоль. Як пишуть в сьогоднішніх оглядах продукту, книга не зазнала великого успіху, навіть при наявній популярності «Гаррі Поттера». Користувачі підкреслюють, що гра дійсно вражала, але не була чимось у що хотілось би повертатися згодом [22].

Еволюція інтерактивної книги демонструє, що прагнення користувача до залученості та взаємодії є не випадковим явищем, а тривалою культурною тенденцією. Спостерігається еволюція технологічного носія від виключно паперового формату, до сучасного розгалуження в різнобічну екосистему апаратних платформ, таких як стаціонарні комп'ютери, планшети пристрої, ігрові консолі та мобільні телефони.

Попри радикальні технологічні трансформації, основна функція інтерактивних рішень залишається незмінною. Вони сприяють активному опановуванню матеріалу [23], формують багатосенсорний досвід і створюють новий рівень комунікації між користувачем та текстом.

Таблиця 1.4

Приклади інтерактивних книг сучасності

	Назва/Приклад видання	Автор/видавець	Тип інтерактивності/Опис та значення
Пост-цифровий (гібридний) 2010-ті – донині	The fantastic Flying Books of Mr.Marris Lessmore (2010-ті)	Moonbot Studios	Мультимедійна, сенсорна. Гібридна книга-застосунок. Користувач взаємодіє через дотик, звук і рух.

	Between Page and Screen (2012)	Amaranth Borsuk & Brad Bouse	WebAR (QR-коди). Працює з використанням Веб-камери. Поетична книга з QR-кодами, що активують цифровий текст через вебкамеру, поєднуючи фізичні та цифрові медіа.
	Wonderbook (2012)	Sony Interactive Entertainment	AR (PlayStation Move). Інтерактивна книга для PlayStation, що використовує AR для створення інтерактивного досвіду читання.

Однак актуальний етап розвитку супроводжується низкою проблем. З одного боку, цифрова інтерактивність відкриває нові можливості для інтерпретації, персоналізації та ігрових сценаріїв у межах книжкового об'єкта. З іншого боку, описані формати є технічно вразливими, адже вони залежать від обладнання, програмної сумісності та підтримки виробника. Це ставить питання довговічності та доступності таких видань таких видань під сумнів у перспективі часу. Крім того, критики наголошують, що інтенсивна мультимедійність може зміщувати акценти від читання як процесу до споживання контенту, а отже переформовувати саму природу взаємодії з книгою.

1.3. Роль зінів як частини громадського архіву

Проект має експериментальну складову, в межах якої зін обрано як ключовий чинник для нетрадиційного розкриття тематики. Хоча самостійні публікації існували задовго до появи фан-зінів, у цей підрозділ буде зосереджений на періоді, коли сформувався та розвинувся сам термін «зін», історичні витоки, класифікацію та які задачі він може виконувати.

Сутність зіну є дискусійною через відсутність уніфікованого визначення, оскільки різні автори вкладають у це поняття власний зміст, що робить його гнучким але нестабільним. Бібліотека Університету Меріленда відповідає на це питання узагальнено. Зіни, скороченні від фанзіни, – це самвидав, що зазвичай налічує менше 1000 примірників, а часто менше 100. Зіни можуть охоплювати широкий спектр тематичних напрямів – від більш м'яких, таких як фанатські спільноти, мистецтво, особисті історії чи музика, до більш гострих, зокрема політичних, феміністичних, субкультурних та LGBTQ+ питань. Вони можуть мати різноманітні формати – від тонких і високих до коротких і квадратних; бути створеними шляхом складання одного аркуша паперу або містити десятки сторінок. Зміст таких видань охоплює прозу, поезію, інтерв'ю, музичні рецензії, оригінальні ілюстрації, колажі, комікси, а подекуди навіть розкладні елементи. Отже, зіни можуть набувати будь-якої форми та змісту, залежно від задуму їх авторів [24].

Історія зінів не є однорідною. Протягом тривалого часу це питання залишалося неструктурованим або розглядалося з односторонніх позицій. Дослідник Ізабо Ленгдар у своїй дисертаційній роботі здійснив спробу систематизувати та класифікувати основні підходи до вивчення історії та концепту зіну. Перша та сучасна періодизація пропонує виокремлення основних трьох фаз в історії розвитку цієї теми:

1. (Фан) зіни
2. Субкультурні зіни
3. Сучасна культура зінів

(Фан) зіни. Багато людей задаються питанням, що можна вважати першим фанзином. Наукофєць зазначає, що це питання не є прийнятним з точки зору однозначного. Поширеною є думка, що першим зіном є журнал «Комета», що був створений Раймондом Артуром Палмером та Клубом наукового листування, вперше опублікований 1930 року. Друкований журнал складався переважно з документальних матеріалів та фанатського листування, а до 1960-х років

розширилися до медіа-фанзінів, які переважно містили фан-арт та фанфікшн. Це були цілковито аматорські твори без видавців, створені виключно фанатами для фанатів [25].

Ця думка не є єдино вірною. Наприклад, Дональд А. Воллам – американський редактор, видавець, письменник та шанувальник жанру наукової фантастики заперечує думку, що «Комета» є єдиним та найпершим фанатським журналом. Він надає перевагу першому випуску «Мандрівника у часі», який вийшов у січні-лютому 1932 року. На підтвердження цього твердження наводяться численні аргументи. По перше, з самого першого випуску журнал затверджується як «єдиний фанатський журнал наукової фантастики». Цей термін може свідчити про те, що редактори не усвідомлювали, про існування попередників. Також це перший відомий до нині фанатський журнал, який зосередив свою увагу на науковій фантастиці, а не на аматорській науці. Крім того, зазначається, що це був фанзин, виданий незалежно від будь якого клубу чи організації. Його творці були активними учасниками фандому, що підкреслює думку, що цей матеріал виготовляється переважно для фанатів. Отже, якщо матеріал створюється для інших членів фандому, то це фанзин. А якщо ні, то це ймовірно інший винахід [26]. Окресливши орієнтовні витoki слова фанзін, можна рухатись далі та досліджувати ключові точки розвитку цього поняття.

Субкультурні зінни. Упродовж 1970-1980-х років культура DIY – зінів сформувалася у тісному зв'язку з панк-сценами Лондона, Лос-Анджелеса та Нью-Йорка, слугуючи засобом самовираження та комунікації всередині альтернативних спільнот. Наприклад, «Sniffin' Glue» вважається першим зінном, що документував панк-культуру з позиції її безпосередніх учасників. Заснований у Великій Британії у 1976 році Марком Перрі після його відвідування концерту гурту *Ramones*, він став взірцем автентичного DIY-видавництва. Видання вирізнялося рукописною естетикою, неформальною мовою та відмовою від редакційних стандартів традиційної преси. Його поява заклала основу для формування панк-зінів як самостійного медіаформату, спрямованого на культурну опозицію та

самовираження. Попри короткий період існування — лише 14 випусків — «Sniffin' Glue» справив значний вплив на розвиток незалежної видавничої культури [27].

У 1990-х роках зін-рух набрав нового розвитку завдяки феміністичному панк-руху Riot Grrrl, який використовував цей формат як інструмент самостійного висловлення, виробництва та поширення ідей без інституційного контролю та зовнішнього схвалення.

Можна підкреслити, що на цьому етапі розвитку зін став важливим засобом репрезентації маргіналізованих спільнот сприяючи формуванню контр культурних наративів і розширенню публічного дискурсу [28].

Сучасна зін культура. Відбулося розширення та інтеграція в культурну сферу, де зіни існують поряд з коміксами, публікаціями художників, мистецькими журналами, літературою тощо. Їх можна знайти в бібліотечних колекціях, на ярмарках, в академічних дослідженнях.

Браян Метью, заступник декана в бібліотеках Університету Карнегі-Меллона в Піттсбурзі, пише в своєму блозі, що зіни переживають відродження. За його словами, частина їхньої сучасної привабливості полягає в їхній естетиці – ручній роботі, недоскональності, яка відчувається освіжаюче особистою. У контексті всебічної алгоритмізації та надмірно полірованого цифрового контенту, зіни є формою культурного спротиву. Вони репрезентують прагнення до втрачених форм комунікації — цінності аналогового спілкування, свободи від комерційного тиску на увагу та мислення. Автор статті розповідає про те, що інтегруючи культуру зінів, бібліотеки надають громадянам інструменти для висловлення власних історій, вирішення актуальних проблем та встановлення глибоких зв'язків. За допомогою зінів бібліотеки підтверджують свою роль поборників свободи слова та творчості, забезпечуючи продовження важливих розмов навіть у складні часи [29].

У рамках міжнародного місяця зину, як зазначає авторка American Libraries Magazine, наводяться статистичні дані, що ілюструють інтеграцію DIY-зінів у бібліотечну систему США. Згідно з реєстром, який веде Бібліотека зінів коледжу

Барард (Нью-Йорк), станом на 2019 рік 138 бібліотек країни мали у своїх фондах спеціальні колекції зинів.

Інфраструктура популяризації цього явища включає як традиційні, так і інноваційні формати. Наприклад, Бібліотека Університету Айови з 2001 року експлуатує торговельний автомат із видачею зинів, що робить їх доступними у будь-який час. Економічний аспект культури зинів підтверджується даними з Чиказького фестивалю зинів (Chicago Zine Fest), де середня вартість одного примірника становила 5 доларів.

Важливим кроком у інституціалізації зинів стала їхня презентація на щорічній конференції Американської бібліотечної асоціації (ALA) у 2012 році. Тоді вперше було організовано спеціалізований павільйон, який не лише експонував зини з усієї Північної Америки, але й виконував освітню функцію, навчаючи бібліотекарів методиці створення власних зинів [30].

Австралійські науковиці – Сара Бейкер з Гріфітського університету та Зельмарі Кантійон з Університету західного Сіднея у своїй статті проаналізували роль зину як частини громадського архіву. Згідно з науковою роботою, громадський архів – це нетрадиційна архівна колекція, що тісно пов'язана з конкретною громадою, яка часто не документується або недостатньо документується традиційними архівними установами. Ключовим є активна участь самої спільноти в ухваленні рішень у документуванні та збереженні своєї історії на своїх умовах. Він важливий тим, що виправляє упущення та мовчання офіційних архівів, поєднує емоційний та політичні виміри, формує ресурс для активізму, забезпечує множинність форм і мов самовираження.

Зини, подібно до громадських архівів, стосуються не лише кінцевого продукту, але й процесу їх створення. Приклад зі статті розповідає про розробку зину «See You at the Paradise», створеного громадою острова Норфолк. Острів має складну колоніальну історію, а управління його головною пам'яткою спадщини віддає перевагу каральній спадщині Британії, ігноруючи спадщину нащадків поселенців. Об'єктом архівування було визначено готель «Paradise», який був

важливим соціальним центром для місцевих жителів у XX столітті, але був знесений австралійською владою як «невідповідний» історичному вигляду місцевості. Дослідники та члени громади провели майстер-класи, де люди різного віку ділилися спогадами, фотографіями, малювали та створювали сторінки майбутнього зіну. В результаті чого, зін став доказом існування та значущості «Paradise». Він зберіг не лише факти, а й емоції, мову корінних жителів та альтернативну версію історії, яка суперечить офіційній.

Ідея громадських архівів та зінів може бути потужним інструментом в сучасному українському контексті. Існує безліч тем та предметів які можна задокументувати або розкрити:

1. Локальні історії про свої міста, села, райони, забудови, зниклі пам'ятки, місцеві підприємства які не встигла зафіксувати наука, або не дала значного розголосу.

2. Висвітлення соціальних проблем в контексті війни та її наслідків. Наприклад, документування досвіду ВПО, волонтерського руху, екологічних ініціатив і тд. Це дає можливість самим учасникам подій розповісти свою історію, уникаючи медійних спотворень.

3. Збереження нематеріальної спадщини. Це ідеальний формат для збереження усних оповідей, рецептів, діалектів, пісень, легенд тощо.

4. Створення зінів має терапевтичний потенціал. Подібно до майстер-класів на острові Норфолк, може мати терапевтичний підхід, формою колективної психологічної підтримки. Окрім цього зін може стати невеликою методичкою з короткими порадами як діяти під час блекауту, як діяти під час повітряної тривоги, що краще мати в сімейній аптечці тощо [31].

1.4. Роль цифровізації та міжнародної взаємодії у збереженні культурної ідентичності України

Одним із важливих напрямів гуманітарної політики в Україні є проблема збереження історико-культурної спадщини в умовах російсько-української війни та післявоєнної відбудови. Історико-культурна спадщина як джерело досвіду багатьох поколінь є втіленням естетичних, морально-етичних, мистецьких, технологічних уявлень та здобутків народів, що в різні часи проживали на теренах України. Питання національної ідентичності, заснованої на історико-культурній спадщині, набуває особливої актуальності в періоди серйозних суспільно-політичних викликів та криз.

У практичному вимірі це проявляється у зверненні до духовних основ, закладених в історії та культурі України, з метою усвідомлення, самоідентифікації та представлення як на внутрішньому, так і на міжнародному рівні. Ставлення до історико-культурної спадщини, її збереження, популяризація та представлення виступають показником зрілості суспільства й впливають на формування міжнародного іміджу країни. Одним із ключових засобів збереження історико-культурної спадщини є її цифровізація. Окрім матеріальних історико-культурних пам'яток, спадщина має й нематеріальний вияв, що демонструє автентичність та етнокультурну самобутність. Діджиталізація виступає вагомим каталізатором економічного розвитку, зокрема у сфері культурної індустрії. Відповідно до даних Європейської комісії, частка культурної індустрії у ВВП Європейського Союзу становить близько 4%, забезпечуючи зайнятість понад 8 мільйонам осіб. У контексті України діджиталізація відкриває перспективи для розширення культурного сектору, створення нових робочих місць і зростання економічних показників.

Цифрові технології також сприяють збереженню та забезпеченню доступності культурних ресурсів, стимулюють розвиток творчого потенціалу, популяризують українську культуру на міжнародній арені, підвищують

ефективність управління культурними процесами та підтримують економічний розвиток. Отже, діджиталізація є ключовим інструментом інтеграції культурної спадщини в сучасні економічні й суспільні процеси, створюючи базис для інноваційного зростання цієї галузі [32].

Існує необхідність формування та практичного впровадження державної політики збереження історико-культурної спадщини як однієї з основ існування та повноцінного функціонування держави. Також вкрай необхідною є міжнародна підтримка в цій сфері. Загальновідомими є факти такої міжнародної співпраці з ЮНЕСКО. Створення стратегій захисту та промоції української культури є важливим вектором гуманітарної політики держави. Україна в рамках співпраці з міжнародними партнерами реалізовує різноманітні проєкти, що стосуються культурної дипломатії, і скеровані на розвиток культурного діалогу, збереження матеріальної та нематеріальної культурної спадщини та культурного туризму. Прикладом у цій сфері є проєкт «Викрадена спадщина» в межах проєкту «Війна і мистецтво». До бази проєкту станом на жовтень 2023 року було включено 245 культурних об'єктів, які були викрадені російськими окупантами з приватних та державних колекцій. Мета даного проєкту – знайти та повернути викрадене в Україну [33].

Україна активно створює онлайн-платформи для забезпечення доступу до своїх культурних ресурсів у глобальному масштабі, особливо в умовах війни. Платформа «Музей». Цей проєкт спеціалізується на оцифрування музейних експонатів, створенні 3D-виставок. Платформа співпрацює з багатьма музеями та займається збереженням українського культурного надбання в цифровому полі. Віртуальні виставки, оцифровані експонати та створення об'єктів доповненої реальності є дуже важливими для зберігання культури, представлення нашої країни на світовій арені, а також навчання та дослідження. Адже з його допомогою можна детально розглянути та проаналізувати об'єкти матеріальної культури та відчутти себе учасником певних подій з історії нашої країни. У вересні 2024-го року в Національному музеї Чорнобиль відбулась презентація інноваційного музейного

продукту, що є віртуальним дзеркалом доповненої реальності під назвою «Образи мужніх». Він створений для доповнення постійної експозиції музею. Поєднуючи віртуальність та реальність він надає можливість відвідувачам дізнатися більше про історію ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській АЕС [34].

Прикладом міжнародної співпраці в сфері культури є запровадження програми House of Europe. Це програма, що фінансується Європейським Союзом. Вона створена для підтримки професійного та творчого обміну між українцями та їх колегами в ЄС і Великій Британії. Програма приділяє найбільшу увагу культурі та креативному сектору, освіті та роботі з молоддю, підприємництві та медіа. На сайті часто публікуються можливості для отримання графітів на персональні проекти, мобільність, навчання, дослідження та багато інших [35].

Відповідно до Конвенції ЮНЕСКО, поняття «нематеріальна культурна спадщина» охоплює звичаї, форми прояву та вираження, знання й уміння, а також пов'язані з ними інструменти, об'єкти, артефакти та культурні простори, які ідентифікуються спільнотами, групами або, у деяких випадках, окремими особами як складові їхньої культурної спадщини.

Нематеріальна культурна спадщина України перебуває під охороною національного рівня завдяки функціонуванню Національного переліку елементів нематеріальної культурної спадщини. Станом на квітень 2024 року цей перелік налічує 92 елементи, що відображають унікальні традиції, звичаї та культурні практики, які мають важливе значення для української ідентичності [36]. Національний перелік елементів нематеріальної культурної спадщини України також налічує опис специфіки приготування певних страв як от традиція приготування яворівського пирога, десертної страви бузинника, обрядової страви “крупки”, технологія приготування святкової та поминальної каші, обрядового хлібу на Вінничині та багато інших [37].

Гастрономічна спадщина відіграє ключову роль у розвитку національної ідентичності, адже традиційні страви не лише є частиною щоденного життя, а й мають ритуальне та символічне значення в обрядових діях та святкуваннях. Вони

забезпечують зв'язок між поколіннями, передаючи досвід, знання та цінності. У сучасному контексті гастрономічна спадщина також сприяє розвитку гастрономічного туризму, що, у свою чергу, позитивно впливає на економіку країни. Особливо важливою є цифровізація гастрономічної спадщини. Оцифрування традиційних рецептів, створення онлайн-платформ для їх популяризації дозволяє не лише зберігати ці знання, а й робити їх доступними для ширшої аудиторії, зокрема за межами України. Це відкриває можливості для міжнародного обміну досвідом та розвитку культурних зв'язків.

Висновки до 1 розділу

Перший розділ кваліфікаційної роботи присвячений теоретичним основам створення інтерактивного кулінарного збірника, ґрунтовно аналізує чотири взаємопов'язані концептуальні лінії, що разом формують міцне підґрунтя для практичної реалізації проєкту.

Дослідження доводить, що кулінарні книги завжди були чимось більшим, ніж сукупність інструкцій. Їх еволюція простягається від клинописних табличок в Месопотамії та середньовічних придворних манускриптів («The Forme of Cury») до масових стандартизованих видань («The Boston Cooking-School Cookbook») та сучасних візуально орієнтованих бестселерів (Марта Стюарт), відображає зміни в соціальних структурах, технологія друку та культурних практиках. Книга з рецептами виступала символом статусу, інструментом профідентичності, засобом навчання та носієм традицій. Аналіз підкреслює, що сучасний кулінарний збірник успадковує багатофункціональність і має потенціал стати не лише довідником, а й значущим культурним об'єктом.

Аналіз ретроспективи інтерактивних видань розкриває довгу історію прагнення користувача до активної, а не пасивної взаємодії з контентом. Етапи цієї взаємодії чітко окреслені від механічних маніпуляцій з вольвелями та поп-ап елементами, через цілком мультимедійних варіантів які продавалися на CD-дисках

до сучасних гібридних форматів, що поєднують фізичний носій з доповненою реальністю. Оглянуті проєкти демонструють принципову можливість та художній потенціал накладання динамічного цифрового шару на статичну друковану сторінку. Це безпосередньо обґрунтовує технологічний вибір для майбутнього збірника, а саме інтеграцію AR маркерів у друкований зін.

Проведений огляд на феномен зінів виявляє ключові риси, важливі для концепції сімейного збірника, а саме доступність яку забезпечує DIY-підхід, особистість та автентичність (відсутність комерційного полірування), позаінститутність та функцію громадського архіву. Зін став методологією, способом документування мікрорівневих, особистих історій, які часто залишаються поза увагою офіційних інституцій. Саме ця якість робить зін ідеальним каркасом для збірника сімейних рецептів, перетворюючи його з комерційного продукту на поле мистецького експерименту.

Окремий підрозділ присвячено ролі цифрових технологій у збереженні культурної ідентичності, зокрема в українському контексті. Підкреслюється, що цифровізація сприяє погляду на об'єкт з точки зору доступного та інтерактивного. Особлива увага приділена нематеріальній культурній спадщині, до якої належать і традиційні кулінарні практики, занесені до Національного переліку. Оглянутий контекст створює підґрунтя для проєкту, підносячи його від особистого сімейного архіву до актуальної практики участі у збереженні національної культурної пам'яті.

Отже, перший розділ роботи стверджує, що розробка інтерактивного збірника сімейних рецептів ґрунтується на синтезі історичної традиції кулінарної книги як культурного артефакту; технологічної еволюції інтерактивності від механіки до доповненої реальності; філософії доступності та особистого вираження успадкованої від культури зінів; сучасній парадигмі цифровізації як способу збереження та популяризації нематеріальної спадщини.

РОЗДІЛ 2.

ДОСЛІДЖЕННЯ ЕТАПІВ ПРЕ-ПРОДАКШНУ У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ ДРУКОВАНОЇ ПРОДУКЦІЇ

2.1. Технічне завдання для інтерактивного збірника

Розробка дизайн-проєкту є складним та багатоступеневим процесом. У ситуаціях, коли над проєктом працює кілька учасників або коли необхідно спрямувати творчу діяльність у чітко окреслене русло з передбаченими результатами, доцільним є формування та використання так званої «дизайн-карти». У контексті проєктної діяльності таку функцію виконує технічне завдання (бриф).

Технічне завдання (бриф) – це раннє визначення проблеми дизайну та можливі описи стратегії її вирішення. Він служить ключовим інструментом в дизайн-проєкті, виконуючи різноманітні функції – від узгодження цілей, обсягу та завдань між учасниками проєкту до формування відкритого концептуального поля для креативності. Задачею ефективного брифу є якісний аналіз дизайн-проблеми та відповідь на питання які би могли її вирішити. Питання можуть і повинні відрізнятися в залежності від цілей проєкту але структура зазвичай є подібною. В цьому підпрозділі пропонуються до розгляду та аналізу статті написані науковцями та професіоналами в сфері дизайну з метою знайти та виокремити ключові моменти для створення ідеального брифу для вирішення дизайн проблеми зі створення інтерактивного збірника.

Варто оглянути пайплайн роботи з брифом, для загального розуміння його роботи. У більшості випадків клієнт визначає можливість та ініціює народження проєкту. Першим етапом варто назвати початкові переговори між дизайнером та клієнтом, які відомі як «брифінг». Цей процес дозволяє визначити проблему-дизайну, ставлення клієнта до неї та роль дизайнера в її вирішенні. Серед ролей визначаються основні п'ять:

Технік – отримує готовий чіткий бриф та виконує чітко поставлені перед ним завдання.

Фасилітатор – консультує з окремих аспектів, але загальні параметри вже визначені.

Експерт – працює з частково сформованою ідеєю спільно формує бриф.

Митець – застосовує свій стиль до ідеї клієнта.

Колаборатор – працює нарівні з клієнтом над спільним визначенням параметрів.

Найефективнішою вважається роль колаборатора, адже вона забезпечує ітерактивний процес та продуктивність.

Стверджується, що брифінг повинен охоплювати, уточнювати та підтверджувати три окремі фази: передпроектну, проектну та післяпроектну.

Передпроектний бриф є зоною відповідальності клієнта. У наративній формі він окреслює потреби, цілі та очікування замовника, а також визначає доступні ресурси – як кадрові, так і фінансові.

Проектний бриф формується проектною командою на основі передпроектного документа. Його метою є уточнення або пропонування альтернатив наявним обмеженням і витратам, структуризація переліку проектних дій та загальна валідація життєздатності проекту. Такий етап можна розглядати як процедурно неособистісний; процес затвердження в цьому випадку створює доказову базу, що може бути використана у разі виникнення юридичних питань.

Післяпроектний бриф, як правило, укладається дизайнером і містить рефлексію щодо процесу проектування з метою виокремлення висновків і уроків, корисних для майбутніх проектів.

Науковий дискурс щодо наповнення брифу залишається фрагментованим через відсутність уніфікованого підходу до їх створення. В дизайнерській практиці це питання отримує недостатньо уваги. Література з професійної практики щодо їх створення часто є шаблонною та фрагментованою. Цей масив знань включає в рекомендації від професійних спільнот, шаблони від друкарень, маркетингові

гайди, внутрішні стилістичні посібники та навчальні відео. Концептуальна природа креативних брифів у середовищі графічного дизайну створює потенціал для довільного їх тлумачення. Споглядаючи, дизайнерське дискурсивне середовище, можна сказати, що існує мало узгодженості щодо форми яку має приймати бриф. Одні джерела говорять, що брифу необхідна лише одна сторінка або навіть один рядок тексту. В той час, як інших випадках технічне завдання може описуватися як складний багатосторінковий документ.

До прикладу, згідно з Філіпсом, бриф має містити сім ключових елементів:

Огляд і передумови проєкту. Початковий розділ містить узагальнений опис проєкту, сформований на основі наративної інформації, наданої клієнтом. Тут визначаються бізнес-цілі, відповідальні особи, а також коротко описуються передбачені етапи реалізації.

Огляд категорії – визначення категорії продукту, а не галузі, до якої він належить, забезпечуючи ширшу перспективу поточного позиціонування компанії. Тут деталізується інформація про клієнта та його конкурентів: ціноутворення, продажі, прибутки, довговічність та рекламні методи, а також минулі, поточні та прогнозовані тенденції в галузі. Бізнес-стратегія клієнта та його місія також має бути включена до огляду, щоб забезпечити глибоке та цілісне розуміння його бачення.

Огляд цільової аудиторії – аналіз цільового клієнта надасть дизайнеру глибше розуміння того, як вони взаємодіють з поточними або впливовими сценаріями. Варто враховувати національні, культурні та гендерні відмінності, а також мати на увазі, що може бути декілька аудиторій які купуватимуть та використовуватимуть розроблене рішення.

Портфель компанії – це та інформація яка забезпечує дизайнера знаннями про репутацію, позицію на ринку, філософію та діяльність бренду.

Бізнес-цілі та дизайн-стратегія – чітке формулювання бізнес цілей очікуваного рішення для розробки дизайн-стратегії.

Обсяг проєкту, графік та бюджет – проєктні етапи детально плануються разом з клієнтом і містять опис активностей, ресурсів та процедур затвердження кожного з етапів. Спільне формування цього етапу дає краще розуміння процесу, що підвищує підтримку реалістичних бюджетів та термінів.

Дослідницькі дані й додатки — усі релевантні відомості про ефективність продукту, обсяги продажів та ринкові тенденції мають бути подані як аналітичні матеріали, що використовуються під час розроблення дизайну. До цього розділу також може бути додано іншу документацію, яку замовник і дизайнер вважають суттєвою для реалізації проєкту [38].

Науковий дискурс щодо наповнення брифу залишається фрагментованим через відсутність уніфікованого підходу до їх створення. В дизайнерській практиці це питання отримує недостатньо уваги. Споглядаючи, дизайнерське дискурсивне середовище, можна сказати, що існує мало узгодженості щодо форми яку має приймати бриф. Одні джерела говорять, що брифу необхідна лише одна сторінка або навіть один рядок тексту. В той час, як інших випадках технічне завдання може описуватися як складний багатосторінковий документ.

В загальному можна виокремити дві конкуруючі методології:

Перша – це структурований підхід з детальними контрольними списками. В котрих обговорюються цілі, завдання, терміни, інтелектуальна власність. Критики надмірної формалізації застерігають, що жорсткі брифінг-процеси можуть гальмувати інновації та знижувати енергію команди, виступаючи на заміну структурованих підходів більш відкритим методологіям.

Друга – це гнучкі стратегії, що використовують навмисну «розмитість» для стимулювання інновацій через експериментальні, хоча й хаотичні, процеси [39].

Дослідження, опубліковане в міжнародному збірнику «Proceedings of the Design Society» (Кембриджський університет), емпірично досліджує оптимальні стратегії формування дизайн-брифу для одночасної максимізації двох ключових параметрів креативності – новизни та корисності генерованих ідей. На основі експериментальних даних виокремлено низку ключових принципів.

Головним чином представлена в брифі інформація може впливати на креативні результати. Абстрактні репрезентації покращують трансфер ідей та зменшують когнітивну фіксацію, сприяючи генерації нових концепцій. Навпаки, конкретні приклади полегшують розпізнавання та відтворення, але й обмежують новизну через механізм фіксації. Це означає, що оптимальний бриф має балансувати між цими підходами: абстрактні формулювання розширюють креативний простір, тоді як контекстні обмеження забезпечують практичну релевантність ідей [40].

Найчіткіший виклад походить від британської ради з дизайну, чиї вимоги вміщують доволі обширний контрольний список, який включає історію компанії, цілі проєкту та цільову аудиторію. Вони також пропонують «не боятися емоційної мови у своїх брифах, якщо це викличе спільну пристрасть до проєкту». Але за браком досліджень на цю тему, невідомо наскільки цей підхід є справді правильним.

Дослідження Патона та Дорста серед професійних графічних дизайнерів аналізує, як практики сприймають брифінг як процес «формування». Спираючись на теорії дизайну, автори виявили, що більшість дизайнерів віддають перевагу спільному процесу брифінгу без посередників, де вони безпосередньо взаємодіють із клієнтами [41].

У підсумку, проведений аналіз наукових та практичних джерел щодо технічного завдання дозволяє визначити його як ключовий інструмент організації та спрямування дизайн-процесу при створенні проєктної розробки. Незважаючи на фрагментованість теоретичного дискурсу та відсутність уніфікованого формату, функція брифа залишається незмінною, адже він виступає медіатором між початковою ідеєю замовника та її практичною реалізацією, трансформуючи невизначені потреби у структуруванні проєктних параметрів. Аналіз джерел показує, що найбільш продуктивним є бриф створений у результаті прямої колегіальної взаємодії. Його зміст повинен стратегічно балансувати між конкретними обмеженнями та відкритими, абстрактними формулюваннями

дизайн-проблеми. Це дозволяє одночасно керувати процесом та стимулювати творчість, забезпечуючи кінцевий результат, який є одночасно інноваційним, корисним і виконуваним у заданих рамках.

2.2. Фактори, що впливають на вибір між друкованою та електронною книгою

Актуальність даного дослідження зумовлена пошуком відповіді на виклик цифрової трансформації читацької культури. Попри масове поширення електронних книг, паперові видання демонструють стійкість. Метою даного дослідження є порівняльний аналіз двох форматів та вивчення можливостей технології доповненої реальності як альтернативний, третій варіант. Шляхом систематизації наукових даних про переваги та недоліки ми прагнемо сформулювати концептуальні основи створення інтегрованого AR-рішення, здатного поєднати емоційну цінність фізичного носія з динамічними можливостями цифрового контенту, відкриваючи нову сторінку в еволюції книги.

«Книги не загрожують електронним книгам, так само як сходи не загрожують ліфтам» (Стівен Фрай, 2009). Завдяки численним технологічним інноваціям суспільство живе в цифрову епоху. Отже, постає питання, чи становитимуть електронні книги загрозу для паперових книг з плином часу.

Термінологія визначає електронну книгу (electronic book, written eBook, ebook), як цифровий текстовий формат, що виступає сучасною медіа-версією традиційної паперової книги. Зазвичай такі видання призначені для читання на комп'ютерах, смартфонах або спеціальних електронних пристроях [42]. Хоч носій переходить від паперу до екрану, структура й вигляд тексту здебільшого залишаються подібними до друкованого варіанту. Попри це, у багатьох англomовних країнах паперові видання надалі переважають. Хоча й популярність цифрових форматів невпинно зростає, сьогодні книги, періодика та інші типи публікацій уже широко представлені в електронному вигляді.

Статистика та тенденції на ринку.

Глобальний ринок електронних книг оцінюється у 26,82 млрд доларів у 2025 році. Очікується, що він зрештою досягне 46, 14 млрд. Доларів США до 2035 року, з орієнтовним щорічним зростанням 6,1%. Вагомим чинником зростання ринку є стрімкий розвиток самвидаву. Платформи на кшталт Amazon KDP, Apple Books та Google Play Books дозволяють авторам публікувати твори без участі видавництва. Це демократизувало читацький процес, підтримало появу нішевих жанрів і надало авторам більше свободи у ціноутворенні. Крім того, поширення смартфонів, планшетів і спеціалізованих рідерів (Kindle, Kobo, Nook) зробило цифрове читання доступнішим [43].

Для розгляду більш детальної ситуації пропонується обрати Бельгію як одну з європейських країн. Там фінансово немає великої різниці між паперовими та електронними версіями книг. Протягом довготривалого часу для електронних видань застосовувалась частка ПДВ у розмірі 21%, в той час як для фізичних примірників була нижчою. Для них використовували ставку в 6%, а в деяких випадках навіть 0%. У квітні 2019 року уряд досяг угоди про зниження ставки ПДВ на електронні книги з 21% до 6%. Завдяки цьому різниця у вартості між електронними та паперовими книгами в Бельгії стала не такою значною (наприклад, €12,99 за паперову книгу порівняно з €9,99 за електронну книгу), тоді як у інших країнах цифровий варіант постійно виявляється значно дешевшим, ніж паперовий (наприклад, \$9,89 за паперову книгу порівняно з \$2,99 за електронну книгу). На початку 2013 року 31% нідерландці зазначили, що «хоча б раз» читали електронну книгу. Рік раніше цей показник становив 21% (KVB Boekwerk, Stichting Marktonderzoek, & GfK, 2013). Це означає, що цифрове читання вже перетнуло позначку у 15% і вийшло за межі фази інноватора та раннього прийняття, потрапивши в третю фазу моделі введення нових технологій за Роджерсом (2003): фазу широкого прийняття. Це свідчить про те, що в Нідерландах електронні книги вже не розвиваються, але вже зайняли стійке місце.

Згідно даними у 2024 році було продано понад 3 мільйони електронних книг, що на 2% більше ніж у попередньому році. Електронні книги становлять майже 9% від загального обсягу книг проданих нідерландською мовою. Частка продажів є стабільною і тримається уже п'ятий рік. Незважаючи на стабільне зростання, частка цифрових книг порівняно з паперовими залишається скромною. Окрім того вже дев'ятий рік, частка позичених цифрових книг значно вища від проданих.

В історії медіа конкуруючі технології рідко змушують існуючі форми повністю вимирати. «Старе» і «нове» зазвичай співіснують поруч. Однак з часом люди все більше користуються новими медіа, а старими - все менше. Тому можна говорити про поступове та часткове заміщення. Ймовірність повного зникнення друкованих книг великою не називається з урахуванням цих обставин.

На початку 2013 року 31% нідерландці зазначили, що «хоча б раз» читали електронну книгу. Рік раніше цей показник становив 21% (KVB Boekwerk, Stichting Marktonderzoek, & GfK, 2013). Це означає, що цифрове читання вже перетнуло позначку у 15% і вийшло за межі фази інноватора та раннього прийняття, потрапивши в третю фазу моделі введення нових технологій за Роджерсом (2003): фазу широкого прийняття. Це свідчить про те, що в Нідерландах електронні книги вже не розвиваються, але вже зайняли стійке місце. Згідно даними у 2024 році було продано понад 3 мільйони електронних книг, що на 2% більше ніж у попередньому році. Електронні книги становлять майже 9% від загального обсягу книг проданих нідерландською мовою. Частка продажів є стабільною і тримається уже п'ятий рік. Незважаючи на стабільне зростання, частка цифрових книг порівняно з паперовими залишається скромною. Окрім того вже дев'ятий рік, частка позичених цифрових книг значно вища від проданих [44].

Поведінкові та психологічні аспекти вибору формату.

Говорячи про інструмент для читання, у використанні букридера існують великі відмінності між різними соціальними групами. Головними користувачами електронних книг є молоді дорослі віком до 30 років та дорослі віком від 30 до 49 років, але користувачі електронних читачів належать в основному до вікової

категорії п'ятдесят років та старше. Між статтю різниці у читанні електронних книг немає. Однак серед жінок популярність використання букридера, а серед чоловіків – планшета. Переважно електронні книги читають люди з вищою та середньою освітою. Люди, які читають електронні книги, в середньому читають більше книг: 24 на рік, порівняно з 15 для тих, хто читає лише друковані книги. Вони також зазначають, що читають частіше, з моменту початку цифрового читання. Це особливо відноситься до користувачів планшета та букридера, а також до молодих людей (Bakker, 2010; Rainie, Zickuhr, Purcell, Madden, & Brenner, 2012; Zickuhr, Rainie, Purcell, Madden, & Brenner, 2012).

Є фактори які впливають на важливість володіння паперової книги для людини. Дослідження Атасой і Мореведж (2017) показало, що споживачі цінують фізичні продукти більше ніж цифрові коли це представляється в рівних умовах. Це пояснюється тим, що фізичний формат підвищує відчуття власності. При оренді не виникає відчуття володіння річчю, тому коли учасники були готові заплатити однакову суму за оренду фізичної чи цифрової книги, коли б вона не мала б вартості в майбутньому. Оскільки різниця у готовності платити зникла, коли учасники орендували книгу, було виявлено, що очікуване володіння є важливим посередником між форматом і готовністю платити за продукт. Об'єкт має певну когнітивну та емоційну цінність, яка формується через мислення індивіда, його увагу та переконання щодо об'єкта. Ця цінність робить відчуття психологічної власності складним і унікальним для кожної людини. Можливо, існують і інші фактори, які впливають на цінність, яку споживачі приписують продукту. Мотиви споживачів можуть впливати на взаємозв'язок між психологічним відчуттям власності та форматом. Особистість, соціальний контекст і соціально-економічний статус індивіда можуть бути впливовими факторами і впливати на вибір формату. Перевага електронних або паперових книг пов'язана зі ступенем психологічного володіння електронними книгами, в тому сенсі, що психологічне володіння електронними книгами буде вищим у тих, хто надає перевагу електронним книгам [45].

Багато споживачів надають перевагу електронним книгам оскільки вони компактні та легкі у використанні. Не потрібно виділяти додатковий простір щоб користуватися книгою, оскільки вони зберігаються на пристрої. Електронні книги часто мають багато додаткових функцій. Наприклад пошук, закладка, гіперпосилання, що полегшують навігацію та пошук конкретних частин тексту. Електронні читальні пристрої дозволяють змінювати шрифт та контрастність, що робить читання зручнішим для багатьох людей. Такий підхід актуальний для людей зі слабким зором. Простий та доступний асортимент електронних книг є ще однією з причин, чому люди надають перевагу електронним книгам. Після покупки одного примірника, індивід може одразу отримати доступ до неї, без необхідності чекати на доставку або виходити з дому до книжкового магазину. Використання нематеріальних книг також допомагає зменшити споживання паперу та інших ресурсів. Поява електронної книги розширює вибір і можливості для читання. Крім фізичних книжкових магазинів та бібліотек, існує багато різних онлайн ресурсів, які надають доступ до цифровізованих книг.

Що цікаво, користувачі ніколи не були готові завжди читати все в цифровому форматі, оскільки багато людей все ж дуже прив'язані до відчуття, звуку, запаху і відчутності паперових книг. Крім того, перевага електронних або паперових книг значною мірою залежить від контексту, в якому людина знаходиться. Дослідження показало, що люди надають перевагу паперовим книгам, коли, наприклад, хочуть прочитати книгу своїй дитині або поділитися чи позичити книгу іншим людям. Електронні книги, навпаки, користуються попитом у ситуаціях, коли людина читає під час подорожі або коли їй швидко потрібна книга.

Вибір між фізичними та електронними книгами є предметом численних досліджень в галузі когнітивних наук та медіа-досліджень. Незважаючи на численні переваги електронних носіїв, традиційні друковані видання зберігають свою популярність серед широкої аудиторії. Це явище зумовлено традиційними звичками. Вибір на користь фізичних книг зумовлений різними аспектами, що виходять за межі простого носія інформації. Ці аспекти включають в себе

когнітивні, сенсорні та культурні фактори, які впливають на процес читання та засвоєння знань. Фізична книга дає можливість відчувати унікальний тактильний досвід. Це сприяє кращому запам'ятовуванню та створює емоційний зв'язок з матеріалом. Дослідження показують, що саме взаємодія з паперовими сторінками активує сенсорні канали, що підвищує когнітивні процеси, зокрема розуміння та запам'ятовування. Читання з екранів може спричиняти зорове навантаження, що буває поширеною проблемою серед користувачів електронних книг. Електронні пристрої часто підключені до мережі інтернет, що може створювати додаткові можливості для відволікання через повідомлення, рекламу та електронні сповіщення. Фізичні книги дозволяють уникнути таких відволікань.

У 2013 році існувало небагато емпіричних досліджень, що вивчали процес читання та читацький досвід електронних книг на різних цифрових пристроях. У проведених експериментах зазвичай порівнювали один текстовий носій з традиційною книгою, і значущі відмінності в медіа-ефектах були відсутні. Наприклад, дослідження Мойєра (2011) не виявило різниці в розумінні тексту та зацікавленості між читачами звичайних книг та користувачами Kindle. У дослідженні Марилса (2010) читачі коротких історій на комп'ютері та папері майже однаково оцінили час читання, увагу, зацікавленість та розуміння тексту.

Ці результати не свідчать про значні відмінності у читацькому та інтерпретаційному процесах між різними медіа-форматами. Однак, у дослідженнях Мойєра (2011) і Марилса (2010) учасники експерименту не мали можливості займатися іншими видами діяльності під час читання. Інші дослідження показують, що, якщо така можливість є, виникає негативний ефект. Наприклад, студенти університету, які одночасно спілкуються в чаті під час читання наукової статті, витрачають на 22–59% більше часу на читання (чистий час, оскільки час, проведений на чаті, виключається) (Бауман, Левін, Уейт та Жандрон, 2010). Перемикання між завданнями також призводить до зниження розуміння тексту, особливо якщо чат дуже інтенсивний (Фокс, Розен та Кроуфорд, 2009). Використання мобільних телефонів, mp3-плеєрів або ноутбуків під час навчання

також погіршує навчальні результати старшокласників і студентів університетів (Компаньон, 2010; Хембрук та Гей, 2003).

Менша ефективність мультитаскінгу та погіршення когнітивних здібностей пояснюється переміщенням уваги. Після перерви на побічну діяльність читачу потрібно знову зосередитися на тексті. Робоча пам'ять, зайнята конкуруючим завданням, повинна знову активуватися. Вищий рівень психічної навантаженості, що виникає внаслідок цього, називається когнітивним перевантаженням. Цю теорію підтверджено в багатьох емпіричних дослідженнях з читання та інтерпретації нелінійних гіпертекстів (Чен та Рада, 1996; Конклін, 1987; Зумбах, 2006; див. також Баккер, 2009).

Ще однією з переваг паперової книги над електронною вважається незалежність від електронних ресурсів. Фізичні книги не залежать від доступу до електроенергії, що є актуальною проблемою в наш час. У сукупності ці фактори пояснюють, чому багато людей продовжують надавати перевагу фізичним книгам над електронними [46].

Обговорення потенціалу книг з AR-технологією.

Цитата Стівена Фрая про те, що «Книги не загрожують електронним книгам, так само як сходи не загрожують ліфтам», стала афоризмом цифрової епохи. Вона лаконічно описує модель співіснування: різні технології вирішують різні завдання. Але що, як майбутнє читання лежить не в паралельному існуванні «сходів» та «ліфтів», а в створенні принципово нового механізму, який би з'єднував їх переваги? Таким «гібридним механізмом» все частіше бачать технологію доповненої реальності. Паперова книга, зберігаючи культурну та когнітивну значимість завдяки тактильному досвіду та сформованому відчуттю психологічної власності, дефіцитна у функціональній гнучкості та екологічній ефективності. Напроти, електронна книга, що забезпечує миттєвий доступ, розширену навігацію та економічність, часто програє у аспектах емоційного занурення та стійкості концентрації, сприймаючись як доступ до контенту, а не як об'єкт-власність.

Технологія доповненої реальності пропонує нову парадигму яка орієнтована на концептуальний синтез. AR-книга може бути визначена як фізичний носій, цифровий зміст якого активується та візуалізується у реальному середовищі. Таким чином, ми зберігаємо ключові переваги матеріального об'єкта, одночасно наділяючи його динамічними властивостями цифрового середовища. Інтерактивні 3D-моделі, анотовані гіперпосилання, аудіо, візуальні доповнення та адаптивні наративні елементи можуть бути інтегровані в структуру сторінки, залишаючись прихованими до моменту навмисної активації користувачем. Це дозволяє мінімізувати проблему відволікання, властиву екранам, та створити контекстно-залежний, персоналізований читацький досвід.

Сфера практичного впровадження AR вже демонструє конкретні кейси, особливо в нішевих сегментах. В освітній літературі технологія використовується для візуалізації складних наукових моделей. У дитячих виданнях, застосовується для розміщення додаткового контенту, який підвищує мотивацію до читання.

Підсумовуючи, доповнена реальність виступає як технологія, здатна подолати існуючі протиріччя між матеріальністю та функціональністю. Вона пропонує шлях до створення нового типу гібридного медіа, що поєднує стабільність і вимовлічну вагу фізичної книги з трансформаційними можливостями цифрового контенту. Подальші дослідження в цій галузі мають бути спрямовані на розробку стандартів, оцінку довгострокового когнітивного впливу та економічних моделей розповсюдження AR-книг.

2.3. Аналіз сучасних тенденцій у сфері дизайну друкованих видань

Сучасний друкований дизайн, як антитеза цифровій одноманітності, перетворюється на тактильний досвід. На 2025-2026 роки ключові тенденції обертаються навколо емоційного впливу через якісні матеріали, сміливу експериментальну типографіку та гібридність формату, де фізичний носій стає порталом у цифровий простір. Рукотворна недосконалість і пошук балансу між

неоновими кольорами майбутнього та теплою ностальгією формують нову мову взаємодії з аудиторією. У цьому пункті ми детальніше розглянемо особливості сучасних тенденцій в дизайні друкованої продукції.

Згідно зі звітом «Trend Tracker» (2023), майже кожен другий респондент зазначив, що проводить надмірну кількість часу за електронними пристроями. А третина споживачів повідомляє, про симптоми цифрового перенавантаження які зростають щороку [47]. Цифрова втома визначається як фізичне та психічне виснаження, спричинене постійним використанням цифрових пристроїв. До симптомів відносять напругу очей, шиї, біль у спині, а також психічні симптоми, включаючи розумову втому, відсутність концентрації, негативність та депресію [48]. Ці чинники сприяють поверненню частини аудиторії до друкованих медіа.

Прикладом такої тенденції є журнал AIGA, орієнтований на дизайн та психологічне здоров'я, який повернувся після тривалого цифрового існування до друкованої форми. За словами редакції, друковані видання дозволяють виходити за межі передбачуваного цифрового досвіду та створювати більш індивідуальні та мистецькі продукти [49].

Ключові тенденції в дизайні друкованої продукції 2025 року:

Ностальгічна ретро-хвиля. Одним із домінуючих напрямів у сучасному візуальному дизайні є ностальгічна ретро-хвиля. За даними опитування компаній Adobe, Canva, Creative Boob, Depositphotos, Envato, Pinterest і Wix, близько 80% респондентів вважають цей тренд визначальним у 2025 році, що підтверджує його стійкість і після 2024 року.

Ретро-хвиля синтезує естетику різних епох – від XVI століття до 2000-х років з особливим акцентом на 1980-1990-ті. Візуальна мова характеризується зернистістю, аналоговою та неоновною палітрами, піксель-артом, навмисною «низькою якістю», елементами скрапбукінгу, а також використанням ретро-шрифтів, різного контрасту та колажу.

Соціокультурним підґрунтям тренду є пошук автентичності та історичної спадщини брендів у відповідь на глобалізовану цифрову одноманітність. Це

проявляється в стратегії «rebranding to heritage», коли компанії повертаються до історичних логотипів та дизайнів [50].

Burger King (2021): повернення логотипу до стандарту 1994 року. В сьогоденні компанія повернулася до поєднання цієї естетики з ретро-шрифтом, органічними формами та «сирими» візуалами.

Pepsi (2023): повернення староло логотипу з 90-х років [51].

McDonald's (2024): ретро пострети , розроблені до 50-річчя компанії.

Ілюстрації натхненні творами мистецтва 70-х років, переосмислюють персонажів McDonalds. Авторкою ілюстрацій є Софія Біркін (Sofie Birkin) [52].

OLD BAY (202): компанія-виробник приправ оголосила, що відмовляється від поточної пластикової упаковки й повертається до оригінальних жестианих коробок. За їх словами, їх продукт більше ніж продукт, це символ спадщини [53].

Паралельно розвивається підтрэнд «ШІ-бунт» – свідомий контр рух, який поєднує естетику з технологіями, його часто можна охарактеризувати як грубий, сирий та недосконалий у своєму оформленні. Цей рух спирається на елементи ручної роботи, органічні літери, тактильні текстури, фізично створені деталі. Це робиться для того, враження автентичності та спадщини.

Використовуючи аналогові техніки, як друкарство, колажування та скрапбукінг він створює відчутну альтернативну версію цифровій досконалості [54].

Тренд 2: Амбівалентна роль штучного інтелекту (ШІ)

ШІ став невід'ємним, але суперечливим інструментом у дидайні. З одного боку, він інтегрується в якості помічника для автоматизації рутинних задач: генерації концепт-артів, пояснення ідей, створення базових варіантів обкладинок (особливо на ринку самвидаву, як Amazon KDP) або пакування для малих брендів [55].

З іншого боку, сама поширеність AI-генерованої графіки провокує протилежну тенденцію – підвищення «цінності людського фактору». Відчуття надмірної штучності, шаблонності та емоційної пустоти в деяких AI-рішеннях

змушує бренди та споживачів шукати дизайн з ознаками людського втручання, недосконалості та авторської інтенції, посилюючи попит на розглянуту вище ретро-естетику та ручну роботу.

Таким чином, дизайн друкованої продукції 2025-2026 років розвивається в руслі двох взаємопов'язаних парадигм. Перша – ностальгічна ретро-хвиля, яка є прямою реакцією на цифрову втому та кризу автентичності, пропонуючи тактильний, емоційно насичений досвід через звернення до історичної спадщини та аналогових технік. Друга – інтеграція ІІІ, маючи амбівалентний характер. Обидва напрями свідчать про глибоку трансформацію друкованих медіа, які більше не конкурують з цифровими за швидкістю, а перепозиціонуються як преміальні, матеріальні артефакти, що задовольняють потреби у справжньому зв'язку, сенсорному задоволенні та психологічному комфорті.

2.4. Аналіз сучасного ринку та конкурентної бази серед рецептурних книг

Ринок кулінарних книг сьогодні – це широка площина варіативних рішень. Їх умовно можна поділити на універсальні видання, що охоплюють широкий спектр страв для щоденного використання, та спеціалізовані. Вони присвячені конкретним кухням, технікам та дієтам.

Успішна кулінарна книга зазвичай не обмежується лише презентацією рецептів, а також відображає культурний контекст, історичні традиції та інноваційний підходи у гастрономії. Культурні книги з культурною та історичною вагомістю звертаються до тем соціального стану, ідентичності та національної незалежності, відтворюючи образи й досвіди минулого. Завдяки своїй матеріальності вони здатні оживлювати спогади про їжу та побут. Поняття кулінарної практики є досить широким. Це може бути як домашній зошит або ранній побутовий манускрипт, так і зібраний із журнальних вирізок альбом чи класичне видання у м'якій обкладинці, що поєднує авторитет і стиль. Сучасний

різновид жанру може мати форму глянцевої книги з твердою палітуркою й портретом кулінарної знаменитості на обкладинці або ж існувати повністю в цифровому вигляді, як сайт про гастрономію чи онлайн версія традиційної книги. Їжа нерозривно пов'язана з відчуттям себе, здавна була засобом вираження політики ідентичності [56].

У контексті проєктної розробки, було вирішено дослідити конкурентну базу кулінарних книг зорієнтованих на традиційну складову конкретних країн та регіонів. Окрім того, виокремити ряд успішних та невдалих рішень в їх дизайні. Для зручності було прийнято рішення поділити аналіз на кілька підпунктів.

Приклади вдалих рішень у вирішенні дизайн-проблеми кулінарних

Перший з проаналізованих проєктів – це обкладинка книги «French cuisine cookbook cover» ілюстраторкою Лучією Кальфап'єтра (Рис.2.1).

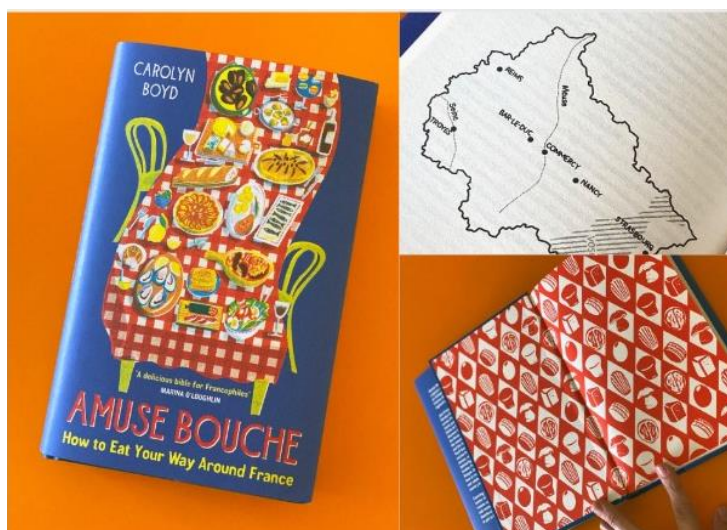


Рис.2.1. «French cuisine cookbook cover»

Цей дизайн-проєкт присвячений французькій кухні. Він вдало поєднує естетичні характеристики та функціональні рішення. Дизайн обкладинки виконаний з використанням насиченої кольорової гами. Завдяки контрасту між помаранчевим акцентом та блакитним фоном створюється динамічний візуальний ефект, що виділяє видання на полиці. Окрім цього, обрано ілюстраторський підхід, що вдало підкреслює тематику книги. Центральним образом виступає стіл із

різноманітними стравами французької кухні. Ілюстрація створює атмосферу, яка асоціюється з традиціями та занурює читача у відповідний контекст. Типографіка визначена лаконічно та функціонально. Назва книги та ім'я автора легко читаються, а їхнє розташування сприяє зручності сприйняття інформації. Особливої уваги заслуговує оформлення форзаців, що перегукується з основною ілюстрацією на обкладинці підсилюється загальне стилістичне рішення. Внутрішнє наповнення також вміщує зображення регіонів Франції, які розкривають історичний та географічний контекст рецептів, представлених у кожному розділі. Виокремлення регіонів ілюстративно сприяє глибшому розумінню культурного значення французької кухні та підвищує цінність для читачів [57].

Наступним гарним прикладом дизайн-проєкту є «Family Recipes» розробленого Софією Дж. Полетт Стабб з Іспанії (Рис.2.2).



Рис.2.2. Елементи дизайну та верстки книги «Family Recipes»

Її книга виступає прикладом вдалої документації родинної історії, в якій рецепти поєднуються з багатим контекстом. Для його передачі використано різноманітні графічні прийоми, включаючи сімейні фотографії, рукописні рецепти, збережені малюнки, записки на старих аркушах, а також сучасні знімки процесу приготування й фінального вигляду страв. Різноманіття представлених елементів формує тепле враження та підкреслює унікальну цінність записаних рецептів. Завдяки продуманій візуальній організації, книга ефективно спрямовує увагу

читача, залучаючи його до родинної історії через ретельно розроблені сторінки [58].

Прикладом трендового дизайну можна назвати книгу «Cook this book», що була створена Віолаєн та Джеремі (Рис.2.3).

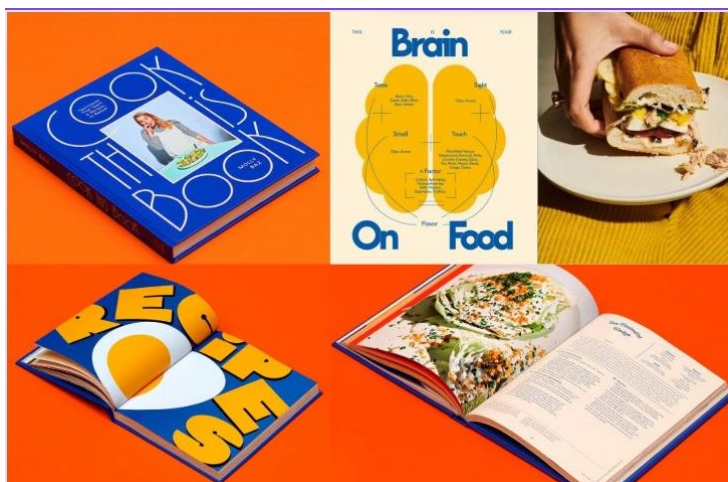


Рис.2.3. Елементи дизайну та верстки книги «Cook this book»

Обкладинка демонструє сучасний підхід до дизайну, що ефективно поєднує якісну типографіку, ілюстрацію та фотографію. Колірна палітра обкладинки в основному складається з контрастних відтінків синього та жовтого, що забезпечує візуальну виразність і привертає увагу. Важливу роль у загальному оформленні відіграє інфографіка та яскраві ілюстративні елементи, що додають динамічності та сучасного вигляду. Кожна сторінка книги має свою унікальну структуру, що підкреслює індивідуальність кожного розділу. Розвороти з рецептами виконані з використанням якісних зображень, що доповнюється сторінкою з описом. Текст, надрукований синім кольором, добре контрастує на бежевому фоні, що сприяє легкому сприйняттю. Таким чином всі графічні елементи гармонійно поєднані між собою на розвороті.

У висновку дизайн можна назвати мінімалістичним, але варіативність форм та унікальність кожної сторінки робить книгу яскравою та наповненою різними візуальними образами [59].

Розглянемо приклади вдалих рішень у вирішенні дизайн-проблеми серед українських кулінарних книг.

В останні роки з'явилося кілька вдалих дизайнерських проєктів, які успішно представили українську кухню на міжнародному ринку. Ці книги не лише знайомлять читачів з традиційними рецептами, а й передають атмосферу української культури та спадщини через свій дизайн. Вони стали важливим елементом збереження та популяризації національних кулінарних традицій, поєднуючи естетичну привабливість з практичною цінністю. Ці проєкти відзначаються продуманим оформленням, використанням автентичних елементів та високоякісною типографікою, що робить їх популярними не лише в Україні, але й за її межами. Вона видавалась декількома мовами: англійською та нідерландською.

Яскравим прикладом може слугувати «Summer Kitchens» від української авторки Ольги Геркулес (Рис.2.4).



Рис.2.4. Елементи дизайну та верстки книги «Summer Kitchens»

З точки зору дизайну, книга має кілька виразних особливостей, що підкреслюють її концептуальну цілісність. Для обкладинки розроблена ілюстрація, яка зображує будинок та вишневі гілки, що символізують природу та українські традиції. Підібрані кольори вдало поєднуються, створюючи гармонійну та привабливу візуальну композицію. Внутрішнє наповнення книги пропонує перегляд галереї фотографій, які фіксують повсякденне життя українців, зокрема сільську місцевість та її жителів. Розвороти з рецептами виконані у єдиній

структурі, що забезпечує зручність навігації та збереження єдності стилю. Ліва сторона кожного розвороту містить назву рецепту, інгредієнти, спосіб приготування та коментарі авторки, які доповнюють текст передісторією появи рецепту, описом смакових особливостей, а також порадами щодо приготування та можливими варіантами страви. Така організація матеріалу робить книгу зручною для читання та забезпечує її багатогранність як джерела кулінарних знань і культурних традицій. Книга була видана в грудні 2022 року. І має велику зацікавленість та успіх серед іностранців про що говорять коментарі від покупців на маркетплейсі «Amazon» [60].

Видавництво Їжак представило книгу під назвою «UKRAINE FOOD AND HISTORY» в 2021 році (Рис.2.5).

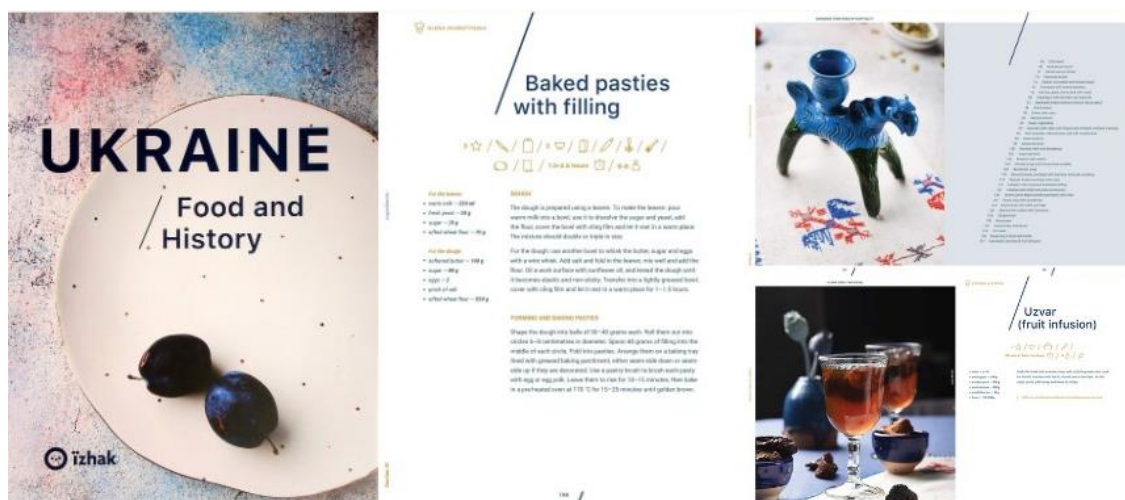


Рис.2.5. Елементи дизайну та верстки книги «UKRAINE Food and History»

Книга містить науково-популярні матеріали, присвячені історії національної кухні України, особливостям регіональних кулінарних традицій та рецептам популярних страв. До роботи над рецептурами залучалися професійні кухарі, що додало виданню практичної цінності.

Розділи з рецептами мають чітку та продуману структуру, що включає ім'я авторки рецепту, назву страви, час приготування, необхідні інструменти, список інгредієнтів та покрокову інструкцію з приготування.

Графічне оформлення в основному базується на реальних фотографіях, які додають матеріалу автентичності. Вони включають не тільки зображення готових страв, а й фотографії інгредієнтів, культурних елементів та покрокові фото-інструкції, що сприяють кращому розумінню процесу приготування. Ілюстративна графіка, використовувана в книзі, виконує роль інфографічних доповнень, доповнюючи рецепти векторними ілюстраціями, що візуально підсилюють сприйняття інформації та збагачують матеріал [61].

Приклади невдалих рішень у вирішенні дизайн-проблеми кулінарних. При розгляді кулінарних книг важливо розглядати не лише успішні дизайнерські рішення, а й видання, які не відповідають високим стандартам якості. Кулінарні книги, що не можуть виконати функціональну або естетичну функцію можуть створювати проблеми для читачів. Недоліки можуть включати погану типографіку, непослідовну структуру чи відсутність візуальних елементів, що підсилюють розуміння контексту страв. Неефективні розробки не тільки ускладнюють процес приготування, а й можуть призвести до того, що книга залишиться непопулярною, незважаючи на потенціал. У цьому пункті буде розглянуто кілька прикладів невдалих дизайн-розробок, що дозволить виявити основні проблеми та зрозуміти, які аспекти потребують особливої уваги при розробці дизайну кулінарної літератури. Має чітко структуровану інформацію, що забезпечує логічну послідовність сприйняття матеріалу. Розміщення розділів дозволяє читачу легко орієнтуватися в тексті, а використання жирного шрифту для заголовків підкреслює основні теми кожного рецепта, що полегшує його сприйняття. Фотографія кінцевого результату подачі страви ефективно мотивує читача відтворити рецепт, що є важливим елементом для успіху кулінарної книги.

Серед недоліків дизайну книги «Let's cook» Єн Брісборн (рис. 2.6) можна відзначити недостатню інтеграцію зображень у текстовий контент. Розташування ілюстрацій виглядає випадковим, що порушує гармонію макету і знижує естетичну привабливість видання. Вміст книги містить значні простори між текстовими блоками, що могло б дозволити зменшити формат книги до кишенькового. З точки

зору кольорового оформлення, книга виглядає досить мінімалістично, переважають чорний текст на бежевому фоні. Додавання кольорових акцентів могло б зробити книгу більш різноманітною та впізнаваною, підвищуючи її естетичну цінність [62].

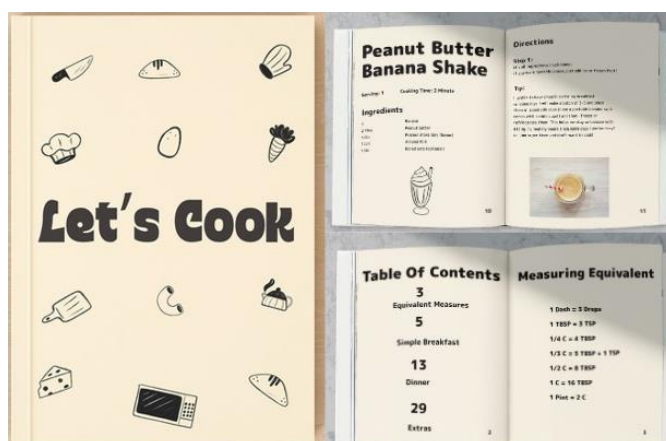


Рис.2.6. Елементи дизайну та верстки книги «Let's cook»

«Rozkładowki z książki kucharskiej» авторки Аліції Цесельської теж має певні недоліки (Рис.2.7).



Рис.2.7. Елементи оформлення книги «Rozkładowki z książki kucharskiej»

У проєкті використано ніжну пастельну палітру, яка створює емоційний комфорт для глядача. Однак, низький контраст між кольорами може ускладнити сприйняття інформації. Низький контраст між кольорами може створювати труднощі в сприйнятті інформації, особливо для людей з порушеннями зору. В результаті користувач може мати труднощі з орієнтацією на сторінці, що значно знижує ефективність передачі інформації. Окрім того, низький контраст може спричиняти перенапруження зору, особливо при тривалому читанні, що погіршує

загальне враження від користувацького досвіду та знижує задоволеність від взаємодії з контентом. В оформленні застосований рукописний шрифт, хоча і додає естетичної привабливості, може бути менш читабельним при використанні в друкованих виданнях невеликого формату [63].

Проведений аналіз демонструє, що ефективність видання визначається гармонійним синтезом продуманої візуальної естетики, зручної функціональності та глибокої концептуальної ідеї. Навпаки, невдалі рішення часто страждають від дисбалансу між формою та змістом, низької якості виконання та ігнорування потреб користувача. Виходячи з описаного, якісний дизайн перетворює кулінарну книгу з утилітарного посібника на цінний культурний артефакт, який є джерелом емоційного зв'язку із читачем та сприяє збереженню гастрономічної спадщини.

2.5. Дослідження сучасних гібридних видань: синтез друкованої графіки та елементів доповненої реальності

Даний розділ присвячений огляду сучасних проєктів, у котрих технології доповненої реальності AR та Web-AR інтегруються у друковану продукцію, створюючи нові форми взаємодії між фізичними і цифровим середовищами.

Результати попередніх досліджень демонструють високий потенціал у розвитку AR у сфері книжкової продукції, оскільки саме ці технології здатні змінити підхід до візуального оформлення й інтерактивності видань [64; 65; 66].

Функціонал доповненої реальності розширює межі традиційної книги, додаючи до неї інтерактивний цифровий шар. Цей гібридний підхід дозволяє доповнити статичний текст і графіку динамічними елементами – від 3D-моделей і анімацій до аудіо-інтерактивних текстів, що суттєво підвищує ступінь залучення користувача. Практична реалізація виглядає так: друкована ілюстрація слугує маркером, який при розпізнаванні камерою гаджета ініціює відтворення поверх неї цифрового контенту [67].

У фокусі аналізу українські та закордонні кейси, реалізовані протягом останніх років, що демонструють різні підходи до впровадження AR у видавничі формати, туристичні матеріали тощо. Ці проєкти репрезентують широкий спектр рішень: від оживлення ілюстрацій у книгах та зинах і до інтерактивних туристичних маршрутів

Часто AR-технології застосовують в галузі дитячої книжкової продукції. Результати низки експериментальних досліджень свідчать, що інтеграція доповненої реальності в процес читання позитивно впливає на когнітивні функції дітей. Покращується сприйняття та запам'ятовування сюжету, підвищується інтерес до навчальної діяльності [68; 69; 70].

Інноваційний потенціал AR в книговидавання підтверджується кейсом дитячої книги «Rosie & Raven» авторки Кайли Сілбер (2025) (рис. 2.8). Дане видання реалізує концепцію гібридного медіа, поєднуючи традиційну основу книги, а саме художній текст та яскраві ілюстрації з інтерактивним цифровим шаром через AR-технологію. рис.3. Візуальні елементи частково створені з використанням штучного інтелекту з подальшою професійно доопрацьовано для забезпечення якості та цілісності художнього задуму. Незважаючи на генеративний вміст, кінцевий продукт демонструє високу якість і цілісність, ефективно виконуючи свою функцію з покращення наративного сприйняття та емоційного залучення читача.

Соціокультурна та комерційна значущість проєкту була підтверджена професійною спільнотою, яка присвоїла книзі нагороду Moonbeam Children's Awards та статус бестселлера Amazon у категорії дитячого фентезі, що засвідчує його визнання як експертами, так і масовим споживачем.



Рис.2.8. Демонстрація розвороту з книги «Rosie & Raven»

Серед яскравих прикладів застосування цієї технології в сьогоденні є проєкт від ініціативної організації Skeiron «Кишенькова країна». Це масштабне 3D-оцифрування об'єктів матеріальної та архітектурної спадщини, реалізоване за підтримки Українського культурного фонду. Під час експедиції команда охопила всі 24 регіони України та АР Крим, створивши 40 цифрових моделей архітектурних та культурних об'єктів. Користувачі через додаток «Rocket City AR» можуть сканувати фізичні листівки, після чого на екрані з'являється відповідний 3D-об'єкт (рис.2.9) [71].



Рис.2.9. Приклад функціоналу листівки з AR технологією

В Україні компанія LIVE animations, визнана найкращою у сфері AR/VR-проєктів за версією Design Rush у 2020 році, у 2024 році для мережі мультимаркетів «Аврора» реалізувала проєкт «Святкова скринька». Було створено три тематичні

набори, натхненні українськими різдвяними традиціями, кожен з яких містив листівку з AR-анімацією та звуковою доріжкою, що активуються скануванням QR-коду (Рис.2.10) [72].



Рис. 2.10. Приклад функціоналу листівки з WEB AR технологією

Використання технології Web-AR дозволяло відтворювати доповнену реальність без встановлення додаткових додатків, забезпечуючи кросплатформену доступність та зниження бар'єрів для користувачів. Проєкт охопив понад 1400 магазинів і привернув значну увагу аудиторії, підвищуючи інтерактивність та емоційне залучення клієнтів.

2.6. Огляд актуальних інструментів для створення верстки

Актуальний етап розвитку видавничої справи характеризується глибокою діджиталізацією та автоматизацією технологічних процесів, серед яких ключове місце займає комп'ютерна верстка. Верстка книг є основним етапом у процесі створення поліграфічної продукції. Під цим поняттям розуміють процес компоновання текстових, графічних та інших елементів згідно з макетом для подальшого тиражування, як у поліграфічному так і у цифровому форматі.

Комп'ютерна верстка реалізується за допомогою широкого спектра програмних засобів, представлених на сучасному ринку видавничих технологій. Ринок програмного забезпечення для вирішення цих задач є динамічним та полісегментарний, що обумовлює необхідність упорядкування знань про нього. Згідно проведеного дослідження, на сьогоднішній день існує чітка диференціація інструментів за рівнем професійності, функціональної складності та економічної моделі.

В цьому підрозділі пропонується огляд актуальних рішень у виборі програмного забезпечення для верстки невеликих проєктів насичених графічними та текстовими елементами.

Домінуючу позицію займають професійні рішення за підписною моделлю, такі як Adobe InDesign, що є індустріальним стандартом для складних багатосторінкових видань. Він орієнтований на роботу з великою кількістю графічних елементів і зображень, що робить її придатною для створення акцидентної, зокрема рекламної, продукції, журналів та художньо оформлених книжкових видань [73]. Аналіз функціональних характеристик програми дозволяє виокремити низку переваг, серед яких домінує максимально повний інструментарій, орієнтований на професійну видавничу діяльність. До вищезгаданої функціональності належать: розширений контроль додрукарської підготовки, детальне управління кольоровою палітрою (у просторах CMYK і Pantone), централізоване керування типографічними абзацними стилями. Разом з тим, слід зазначити істотні обмеження, що впливають із самої бізнес-моделі та архітектури програмного забезпечення. Перш за все, це передплатна модель ліцензування, яка передбачає постійні витрати. Це може бути економічно недоцільним для виконання разових проєктів і робіт із не високою рентабельністю. Крім того, високий поріг входження та складність інтерфейсу можуть ускладнити її використання. Проте, застосування даного інструменту для розробки навіть відносно простого продукту, як зін, є виправданим у декількох випадках:

Перший, коли проект має складну багатосторінкову структуру, що вимагає єдиного стилістичного та типографічного контролю;

Другий, коли сам процес створення зіну є частиною навчальної програми, в рамках якої освоєння професійного інструменту відбувається поетапно, від простіших до складніших операцій.

Варто проаналізувати й інші програми, що представлені на ринку як альтернативи й окреслити їх переваги та недоліки. Історичним індустріальним стандартом до появи InDesign був QuarkXPress. У 1980-х роках він функціонував як домінуюче програмне рішення для настільного видавництва в середовищі Apple Macintosh. Він досі має міцні позиції в сегментах, що вимагають високої автоматизації. Наприклад, верстка каталогів, технічна документація, тощо. Програма є надзвичайно стабільною та має передові можливості у роботі з текстом, штрих-кодами та складною структурою макетів.

Порівняльний аналіз QuarkXPress та InDesign виявляє ключові відмінності в їх спеціалізації, інтеграції в робочі середовища та функціональних акцентах. InDesign має повну інтеграцію з інструментами Adobe, в той час як QuarkXPress функціонує як автономне рішення. З точки зору функціональних аспектів, QuarkXPress спеціалізується на автоматизації складних видавничих процесів, тоді як InDesign пропонує ширші можливості для роботи з цифровими та інтерактивними форматами. Вибір між цими платформами фактично є вибором між глибиною спеціалізації в поліграфічному автоматизованому виробництві та універсальністю інтегрованої дизайнерської екосистеми [74].

На весні 2025 року розробники продемонстрували оновлення, що зробило програму більш гнучкою у роботі із системою шрифтів, штучним інтелектом та інтерфейсом. Це означає, що програма підтримується розробниками та оновлюється до цього часу згідно актуальних тенденцій [75].

Для професійної верстки не обов'язково користуватися дорогими підписними сервісами. Існують потужні аналоги, які підходять для створення невеликих макетів та зінів. Вони доступні за розумною ціною або є взагалі

безкоштовними. Пропонуються до розгляду прямі конкуренти продукту від Adobe. Несподіваним кроком, який сколихнув індустрію, стало те, що Affinity, популярний пакет креативного програмного забезпечення від Serif, став безкоштовним для всіх з осені 2025 року. Згідно з офіційною заявою, цей крок поставив перед собою місію зробити творчі інструменти доступними для всіх, підтримуючи студентів, фрілансерів та малий бізнес. Affinity – це професійний пакет програмного забезпечення для творчості, що включає три основні програми в одній:

- Affinity Designer – робота з векторними елементами (аналог Adobe Illustrator)
- Affinity Photo – робота з ретушню фотографій та растровою графікою (аналог Adobe Photoshop)
- Affinity Publisher – створення дизайну макету переважно для друкованої продукції. А саме: журнали, книги, брошури, плакати тощо. (аналог Adobe InDesign)

Дизайнерська спільнота називає це «кінцем монополії» та рекомендує програму для використання новачками, адже вона інтуїтивно зрозуміла [76]. Важливою перевагою комплексу є забезпечення функціональної безперервності та сумісності в робочому процесі. Завдяки вбудованій підтримці широкого спектру професійних форматів, серед яких PSD, AI, PDF, SVG, TIFF, IDML тощо. Програма демонструє адаптивність до кольорового простору CMYK/RGB, поліграфічних полів, та параметрів експорту [77].

Можна дійти попереднього висновку, що програма має суттєву перевагу для створення зінів завдяки поєднанню трьох ключових інструментів в єдиному середовищі. Це забезпечує гнучкість у роботі з усіма складовими зіну: від малювання ілюстрацій, обробки фото до компоновки у макет для друку. Подібний підхід усуває необхідність постійної контекстної комунікації між різними програмними середовищами, що призводить до оптимізації трудовитрат, раціоналізації технічного процесу та збереження цілісності авторського задуму.

Серед інших варіантів до розгляду пропонується програма з безкоштовною ліцензією – Scribus. В рамках спостереження та аналізу, проведеного старшим викладачем кафедри медіакомунікацій Української академії друкарства – Лідією Піскозуб, проведеного безпосередньо під час роботи з програмою та опосередковано через аналіз досвіду студентів цього закладу, було виявлено низку вирішальних переваг порівняно з комерційними аналогами, зокрема Adobe InDesign. Насамперед безкоштовна ліцензія забезпечує широкі можливості доступу для студентів, фрілансерів та невеликих студій. Лаконічний інтерфейс орієнтований на оптимізацію робочого простору. Інструменти логічно згруповані у панелі «Властивості», а організація графічних матеріалів через вкладку «Чорновик». Цю ергономічність підсилює розширений функціонал для дизайну: підтримка будь-яких шрифтів Unicode, система шарів («Планів») із режимами змішування, а також зручні інструменти вирівнювання, які забезпечують точність композиційних рішень. Важливим аспектом є також інклюзивність середовища, реалізована через спеціальні параметри відображення для користувачів із різними формами дальтонізму, що свідчить про орієнтацію розробників на універсальний дизайн.

Відкритість платформи розширює можливості користувачів — підтримка створення власних сценаріїв на JavaScript дозволяє автоматизувати окремі етапи верстки, а інтеграція з іншим вільним ПЗ, таким як GIMP та Inkscape, сприяє побудові цілісного виробничого процесу в межах екосистеми відкритих рішень. Додатковою перевагою є наявність розгорнутої онлайн-довідки, що забезпечує підтримку та навчання користувачів без додаткових витрат.

Водночас серед недоліків зафіксовано потребу у ручному виправленні помилок під час попереднього перегляду та обмежену функціональність україномовного словника, що дещо ускладнює локалізовану роботу [78].

Підсумовуючи, можна зазначити, що сучасний ринок програмного забезпечення демонструє чітку диференціацію, пропонуючи рішення для різних потреб. Поряд із індустріальними стандартами (Adobe InDesign, QuarkXPress),

існують потужні безкоштовні аналоги. Особливу перспективу представляє Affinity, яка поєднує багатofункціональність, інтеграцію та доступність, пропонуючи нову модель ефективної роботи.

2.7. Інструменти інтеграції AR та WEB-AR

Однією з найперспективніших інновацій останніх років стала технологія доповненої реальності. На даний момент поліграфія та видавництво проходять етап глибокої трансформації, впроваджуючи інтеграцію цифрових рішень в традиційні процеси. Згідно з досліджень, цей підхід, відомий як «крос-медійне виробництво», в котрому розходження між друкованою та цифровою версією виникає на етапі публікації. Поява технології AR же, змінює цю парадигму. Вона перетворює будь який друкований матеріал – від сторінки книги до упаковки продукту – на інтерактивний гібридний медіапродукт. Основною цінністю доповненої реальності являється здатність наділяти друковані поверхні додатковою цінністю, яка неможлива ні в чисто цифровому, ні в друкованому форматі окремо (Рис. 2.11).

Особливу увагу набуває підвид описаної технології, а саме WEB-AR. Він є цікавим з тієї причини, що дозволяє отримувати інтерактивний досвід швидше. Виокремлюється, що причиною обмеженої вірусності AR є труднощі зі встановленням додатків. Справді, багато користувачів натискають на веб-посилання, якими поділилися їхні друзі, але лише одиниці тих, хто має мотивацію встановити додаток. Це підтверджує статистика: згідно з даними comScore MobiLens за 2017 рік, більшість власників смартфонів не встановили жодного додатка протягом одного місяця. [80] Це відкриває революційні можливості для оживлення традиційних медіа, зокрема друкованих матеріалів.

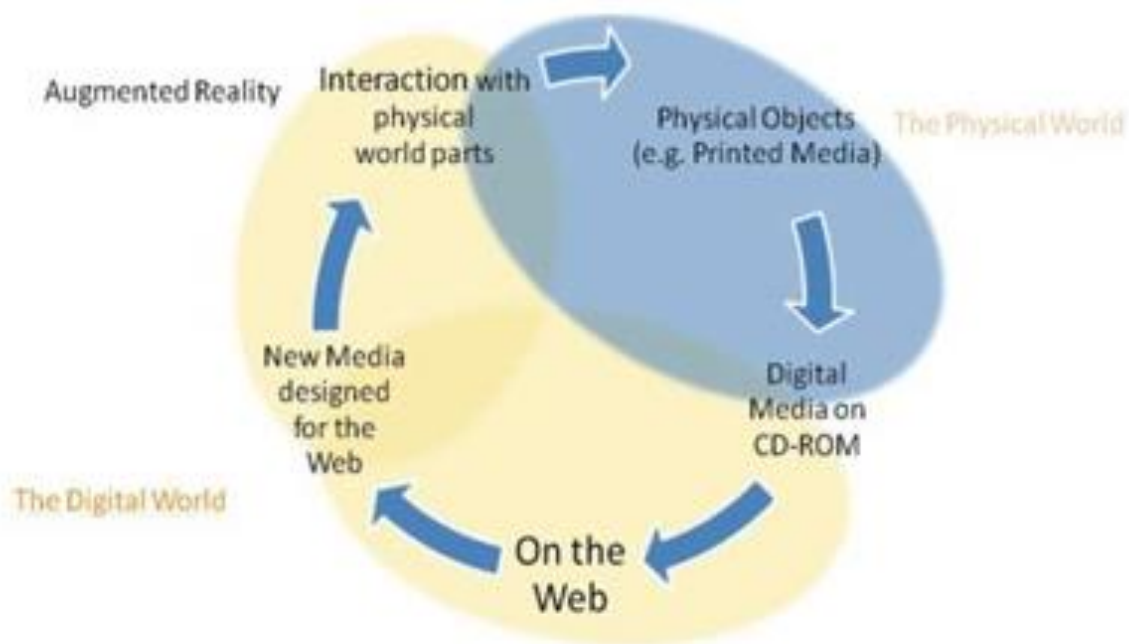


Figure 2: Relationships between the digital and the physical world (Perey, 2011b)

Рис. 2.11. Схема поєднання та відношення між цифровим та фізичним світом [79]

Актуальність цього підпункту зумовлена потребою у систематизації сучасних інструментів інтеграції AR та WEB-AR, визначення їх ефективності для застосування в поліграфії. Метою роботи є аналіз принципів роботи, можливостей та перспектив використання технологій доповненої реальності для створення інноваційних гібридних медіа-продуктів. Щоб краще зрозуміти функціонал, направленість та особливості цієї технології, пропонується до розгляду таблиця 2.1 та 2.2, яка описує деталі.

Попередній аналіз доводить, що дизайн сучасної кулінарної книги має бути комплексний, поєднуючи естетику, функціональність та глибокий культурний контекст для ефективної комунікації з читачем. Як альтернатива або логічне розширення традиція паперового формату, що особливо актуально в умовах цифровізації, виступають інтерактивні технології, зокрема доповнена реальність.

Таблиця 2.1

Особливості застосування технології AR в друці

AR (нарративний додаток)	
Визначення	<i>Доповнена реальність</i> – це інтерактивна технологія, яка інтегрує вуртуальні об'єкти в реальне середовище в режимі реального часу, доповнюючи його, а не змінюючи його повністю, як у випадку віртуальної реальності. Відповідно до класичного визначення дослідника Рональда Азума, AR характеризується трьома ключовими властивостями: поєднання реального та віртуального світів, інтерактивність у реальному часі та точна просторова реєстрація віртуальних об'єктів у реальному середовищі [81].
Переваги	Високий рівень продуктивності: Прямий доступ до камери та датчиків пристрою. Функціональність: Можливість використовувати складні 3D-моделі, анімації, гейміфікації. Робота офлайн: основний контент може бути завантажений у додатку.
Недоліки	Бар'єр входу: користувач повинен знайти, завантажити та встановити додаток. Витрати а розробку: Необхідна окрема розробка для системи iOS та Android Складність поширення: Необхідно “мотивувати” мотивувати користувача на завантаження додатку
Ідеальний сценарій для застосування в друці	Ідеально для довгострокових кампаній, де потрібен багатий інтерактивний досвід. (інструкція для складання меблів, гра, навчальний курс, серія книг)
Приклади	1. IKEA Place – масштабовані 3D-моделі меблів з реалістичним рендером, які можна «поставити» у реальне середовище [82]. 2. Burger King «Burn That Ad» – рекламна акція. Спалювання реклами McDonald's, в обмін на купони від Burger King [83]. 3. MoMAR – галерея, простір де доповнена реальність накладається на фізичні картини [84].

На відміну від AR-додатків, які вимагають завантаження та мають бар'єр входу, Web-AR пропонує більш легкий та доступний шлях інтеграції інтерактиву.

Таблиця 2.2

Особливості застосування технології Web-AR в друці

Web-AR (браузерний)	
Визначення	Це техногія доповненої реальності, що працює у веббраузері без встановлення окремих застосунків.
Переваги	<i>Низький бар'єр входу:</i> Немає необхідності встановлювати додаток. Достатньо відсканувати QR-код або перейти за посиланням. <i>Швидкий доступ:</i> Користувач отримує досвід значно швидше. <i>Крос-платформеність:</i> Один і той же проєкт працює на iOS та Android. <i>Простота поширення:</i> Посилання можна розмістити будь-де: у соцмережах, журналах, на листівках. <i>Легке оновлення контенту:</i> Контент оновлюється не в додатку, а на сервері.
Недоліки	<i>Обмежена функціональність:</i> Якість відображення проєкту сильно залежить від можливостей браузера та швидкості інтернет-з'єднання. <i>Менша стабільність:</i> Можливість виникнення затримок та менша точність порівняно з наративними рішеннями. <i>Спрощені 3D-можелі:</i> Необхідність оптимізації контенту для швидкого завантаження. <i>Залежність від інтернету:</i> Для запуску потрібне стабільне інтернет-з'єднання.
Ідеальний сценарій для застосування в друці	Для швидких, масових маркетингових кампаній, де ключовим фактором є миттєвість (реклама в журналі, листівка, упаковка продукту, візитка)
Приклади	1. «View In A Room» від Saatchi Art – комерційна онлайн галерея, що дозволяє користувачам розміщувати візуалізувати твори мистецтва вдома [85].

	2. Pepsi x 8th Wall «The Weekend Portal – скануючи QR-код з банки, користувач переносився в 3D простір, де можна було послухати всесвітньо відомого виконавця» [86].
--	--

Технології доповненої реальності розвиваються досить активно, та є актуальними і сьогодні. З огляду на те, що проєктна розробка буде розвиватись саме на базі Web-AR, буде розглянуто саме сучасний софт, що націлений на цю сферу.

Оскільки Web-AR активно розвивається та деталі частіше інтегрується у друковані носії, варто розглянути конкретні інструменти, які забезпечують створення такого контенту на практиці. Розуміння технологічних особливостей Web-AR дає підґрунтя для подальшого аналізу платформ, фреймворків та сервісів, що формують сучасний ринок. Далі буде розглянуто ключові інструменти, їх функціональні можливості, відмінності та сфери застосування.

Отже, «золотим стандартом» для професійних розробників і великих брендів, вважається програмне забезпечення 8th Wall. Цей статус не є випадковим, ще в 2018 році було написано статтю, де за словами директора з інженерії AR-додатки на базі 8th Wall охоплюють користувачів понад 3400 різних типів телефонів та планшетів. Значною перевагою є кросплатформеність. Завдяки ній, проєкти бездоганно працюють на переважній більшості смартфонів, будь то iOS чи Android, працюючи в браузерях, таких як Safari та Chrome. Це досягається завдяки потужній технології відстеження навколишнього простору – SLAM, яка дозволяє точно та стабільно «закріплювати» віртуальні об'єкти в реальному світі. Крім того, платформа підтримує розпізнавання зображень, поверхонь, а також передову Віртуальну Систему Позиціонування (VPS) від Niantic для створення постійних VR-досвідів, що прив'язані до конкретних геолокацій.

Для розробників 8th Wall пропонує два потужні інструменти: Cloud Editor для візуальної роботи без коду, схожий на WE AR Studio, та можливість інтеграції з популярними фреймворками, як-от A-Frame і Three.js, для глибокого кастомного програмування.

Програма поєднується з неймовірно широкою професійною спільнотою, бібліотекою готових проєктів та надійною інфраструктурою хостингу. Однак, такий високий рівень якості описаної технології, ставить її на рівень преміум-класу з відповідною ціною політикою. Її застосування орієнтоване на великі бренди, маркетингові агенції та професійні AR-студії, які потребують максимального рівня надійності, функціональності та масштабності для своїх кампаній. Рівень складності оволодіння програмою є високим, на це варто звертати окрему увагу.

З огляду на вищезгадану проблематику роботи з 8th Wall, варто розглянути її прямих конкурентів, які як правило існують у кожного сильного програмного забезпечення. Zappar має подібний ряд функціонального ряду.

Альтернативним варіантом, що найкраще підходить для новачків є Web-AR Studio. Цей інструмент працює безпосередньо в браузері, без необхідності встановлення. Головною перевагою, безсумнівно, є її доброзичливість до користувача, який не є розробником-програмістом. Вона дозволяє створити за лічені години те, на що могли би піти тижні роботи. Робота з нею передбачає щомісячну підписку. Платформа дозволяє дизайнерам і розробникам створювати повноцінні AR-досвіди, використовуючи як маркери, так і markerless-технології, зокрема image targets, face tracking та world tracking. Завдяки Web-AR Studio можна швидко інтегрувати 3D-моделі, анімації, звукові ефекти та інтерактивні елементи у веб-середовище, що робить його особливо цінним для проєктів, пов'язаних із друкованими матеріалами, рекламними кампаніями та освітніми ресурсами. Платформа надає широкі можливості для оптимізації та налаштування контенту, дозволяючи працювати як у простих drag-and-drop середовищах для дизайнерів без глибоких технічних навичок, так і в повністю кастомізованому коді для розробників, які потребують детального контролю над поведінкою AR-об'єктів.

Варто зазначити, що використання Web-AR Studio вимагає певного рівня знань у сфері 3D-графіки, оптимізації ресурсів та веб-технологій, адже для плавного відображення моделей і анімацій на різних пристроях необхідно

враховувати обмеження мобільних браузерів та різницю в продуктивності апаратного забезпечення.

Попри це, Web-AR Studio залишається одним із найефективніших рішень для інтеграції доповненої реальності в цифровий і друкований дизайн, дозволяючи створювати живий та інтерактивний контент, який відразу доступний кінцевому користувачу, без додаткових бар'єрів для запуску.

Висновки до 2 розділу

Комплексний аналіз особливостей пре-продакшну, сучасних читацьких практик, актуальних дизайнерських тенденцій, конкурентного ринку та гібридних форм видань засвідчив, що проєктування інтерактивної книги потребує поєднання метричного підходу з чутливістю до кулінарного контексту та медіа-трансформацій. На основі опрацьованих матеріалів можна сформулювати такі концептуальні висновки.

Аналіз теоретичних і практичних джерел засвідчив, що технічне завдання у дизайні книжкової продукції не є лише інструментом комунікації між учасниками процесу, воно функціонує як механізм змістовного структурування проєктної невизначеності. Порівняння різних методологій показало, що найбільш вдалою та ефективною є модель брифу, побудована як спільна конструктивна взаємодія дизайнера та замовника, де абстракція та конкретика збалансовані таким чином, щоб одночасно стимулювати інновації та забезпечити реалізованість рішень.

Описана інтерпретація брифінгу позиціонує його як інтелектуальний інструмент, що задає траєкторію всього подальшого проєктного циклу. Зокрема, для інтерактивної книги, де важливо передбачити як друковані так і цифрові компоненти. Виявлений дискурс про фрагментованість наукових рекомендацій підтверує потребу у гнучкій, багаторівневій структурі технічного завдання.

Розгляд поведінкових, технологічних та психологічних чинників продемонстрував, що вибір між фізичним та цифровим форматом не є бінарним

рішенням. Емпіричні дані свідчать про стійкість друкованих книг, обумовлену не лише культурними звичками, але й когнітивними механізмами. Котрі описуються вищою здатністю до запам'ятовування завдяки тактильній взаємодії, стабільністю концентрації та відсутністю цифрових відволікань.

З іншого боку, електронні книги відповідають запиту на мобільність, негайний доступ до інформації та функціональність. У цій напруженій дизотомії AR-технологія постає як концептуальний міст між ними. Вона дозволяє фізичній книзі зберегти матеріальну та емоційну вагу, одночасно наділяючи її новим рівнем інформаційної гнучкості. Тому AR можна розглядати як трет форму медіа.

Систематизація трендів 2025-2026 років демонструє, що друкована продукція дедалі сильніше відходить від ролі носія інформації, натомість перетворюючись на предметний досвідний об'єкт. Поширення цифрової втоми переносить цінність паперових видань у площину тактильності, матеріальності та ручних технік. Відповідна тенденція стає стратегічного відповіддю на стандартизовану естетику цифрових платформ.

Паралельно спостерігається амбівалентна інтеграція ШІ. Попри його універсальність як інструменту оптимізації, він провокує посилення запиту на людську авторську участь. Для проєктної розробки це означає потребу в збереженні балансу, адже цифрові доповнення не повинні витіснити матеріальну виразність, а навпаки – активізувати її, підсилюючи унікальний характер видання.

Порівняльний аналіз успішних та неефективних кулінарних видань показав, що конкурентоспроможність книги у цій галузі визначається здатністю формувати цілісний наративний і кулінарний досвід. Високоякісні зразки демонструють три ключові риси:

- Вкоріненість у локальні традиції, що закріплюють ідентичність;
- Візуальну організованість, що підстлює читабельність і емоційне занурення;
- Структурну чіткість, яка регулює поведінку користувача під час взаємодії з рецептом.

Виявлені недоліки невдалих проєктів характеризуються низьким контрастом, слабкою типографікою, випадковими візуальними композиціями. Вони підтверджують, що дизайн кулінарного збірника має бути водночас естетичним і функціональним інструментом.

Огляд сучасних гібридних AR-проєктів продемонстрував, що доповнена реальність у книговидаванні вже виходить за межі експериментальної технології. Вона формує парадигму взаємодії, де друкована графіка не репрезентує цифровий контент, а ініціює його. Оновлена модель взаємодії розглядає книгу як багаторівневу медіасистему, де зміна носія веде до її переосмислення.

Оглянуті практичні кейси, такі як дитячі книги, туристичні серії, комерційні гібридні видання, свідчать що AR технологія підсилює когнітивну залученість та забезпечує емоційну насиченість пам'яті.

Ринок програм для верстки чітко сегментований за рівнем професійності, функціональною складністю та моделлю ліцензування. Професійні рішення, такі як Adobe InDesign та QuarkXPress, забезпечують високий рівень автоматизації, інтеграції з графічними редакторами та контроль додрукарської підготовки, що робить їх оптимальними для складних багатосторінкових видань. Водночас, доступні альтернативи, зокрема Affinity та Scribus, пропонують конкурентноспроможний функціонал для малих і середніх проєктів, одночасно знижуючи бар'єри входження для студентів і фрілансерів.

Технології доповненої реальності (AR) та їх браузерний підвид Web-AR представляють собою поєднання реального та віртуального середовища, інтерактивністю у реальному часі та точною просторовою реєстрацією об'єктів, що відкриває нові перспективи для навчальних, маркетингових та культурних проєктів.

Відмінності між класичними AR-додатками та Web-AR зумовлені технологічними та поведінковими аспектами користувачів. В той час, як AR-додатки потребують встановлення і демонструють високий бар'єр входу, Web-AR

забезпечує швидкий доступ через браузер, не вимагаючи додаткового софту, що значно підвищує охоплення та потенційну вірусність контенту.

Аналіз ключових платформ показує, що 8th Wall виступає «золотим стандартом» для професійних розробників завдяки кросплатформеності, точному відстеженню простору та інтеграції з фреймворками для глибокого кастомного програмування. Водночас, висока складність та преміальна цінова політика роблять її оптимальною для великих брендів, тоді як Web-AR Studio демонструє значне спрощення технології. Програма дозволяє дизайнерам і розробникам швидко створювати інтерактивний контент без глибоких технічних навичок, одночасно забезпечуючи можливість повного кастомного контролю.

РОЗДІЛ 3.

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ЗБІРНИКА

3.1. Обґрунтування вибору концепції збірника як частини мультимедійного продукту

Тема кваліфікаційної роботи присвячена розробці дизайну та верстки збірки сімейних рецептів, що має глибоке символічне та культурне значення. Основою для створення збірки слугують рецепти, записані в кулінарних зошитах покійної бабусі, які відображають унікальні традиції сім'ї та її гастрономічну спадщину. Представлене рукописне джерело виступає як локальний архів усної побутової пам'яті, подібно до описаних у дослідженнях, де сімейні «food-memores» розглядаються як форма нематеріальної культурної спадщини і стверджуються як репозитарій традицій і практик [87].

Ця робота спрямована на збереження та популяризацію кулінарної культури конкретної родини, що є важливим елементом нематеріальної культурної спадщини. Збереження сімейних кулінарних традицій дозволяє підтримувати міжпоколіннєвий зв'язок, формує відчуття приналежності до родинної історії та сприяє збереженню культурного контексту регіону, де були сформовані ці рецепти. Збереження сімейних кулінарних традицій дозволяє підтримувати міжпоколіннєвий зв'язок, формує відчуття приналежності до родинної історії та сприяє збереженню культурного контексту регіону, де були сформовані ці рецепти. Кулінарні практики, згідно з визначенням ЮНЕСКО, є невід'ємним елементом нематеріальної культурної спадщини, оскільки втілюють усно передавані знання, звичаї та уявлення про ідентичність. Сімейний рецептурний зошит акумулює технологічні прийоми, історичний досвід та символічні значення, пов'язані з обрядами та святами. У наукових роботах підкреслюють, що документування локальних кулінарних практик перетворює приватні спогади на джерело для етнографічних і культурологічних досліджень. Це має важливе значення для відновлення та вивчення регіональних культур.

Проблема збереження історико-культурної спадщини в умовах російсько-української війни та післявоєнної відбудови є одним із важливих напрямків гуманітарної політики. У періоди серйозних суспільно-політичних випробувань особливої ваги набуває національна ідентичність, яка ґрунтується на історико-культурній спадщині. Вона відображає в собі погляди на мораль, етику, мистецькі та технологічні здобутки. Цифрові технології стають критичним інструментом народного архіву.

Таким чином, проєкт звертається до базового рівня культурної пам'яті, який часто залтшається поза увагою інституційних архівів. В практичному просторі це проявляється у зверненні до духовних основ, закладених в історії та культурі України, з метою усвідомлення, самоідентифікації та представлення як на внутрішньому, так і на міжнародному рівні. Ставлення до історико-культурної спадщини, її збереження, популяризація та представлення виступають показником зрілості суспільства й впливають на формування міжнародного іміджу країни. Створення фізичного та цифрового видання родинних рецептів працює як акт культурного самовиявлення та опору, що узгоджується з широким напрямом гуманітарної політики, спрямованої на захист спадщини.

Значення цього проєкту виходить за межі індивідуальної сім'ї, оскільки кожен локальний кулінарний спадок є частиною більш широкої національної культурної мозаїки. В умовах глобалізації та культурної уніфікації важливим завданням є документування та передача регіональних традицій.

Проєкт реалізовано у формі мультимедійної збірки, що поєднує матеріальні та цифрові носії інформації. Основою є друковане видання, виконане у форматі зіну, який дозволяє інтегрувати змішані візуальні техніки, колажування, скановані аркуші, фотографії та власні ілюстрації. Вибір формату зумовлений прагненням зберегти DIY-естетику та тактильність, властиву оригінальним кулінарним зошитам бабусі, та водночас сучасної інтерактивності.

Друкована частина збірки побудована як візуально-наративний простір, де важливу роль відіграє не лише контент, а й сама матеріальність зіну: текстур

паперу, характер друку, наявність сканованих «слідів часу», як пожовтіння, плями, рукописні правки тощо. Це підсилює автентичність та дозволяє передати культурну та емоційну цінність сімейної історії. Візуальний ряд наповнено стилізованими колажами з сімейного з елементів сімейного побуту, фотографій кухонного посуду, фрагментів записок, вишитих рушників, декоративних мотивів.

З погляду мультимедійності проєкт виходить за межі традиційної книжкової форми. У збірнику інтегровано додатковий цифровий контент, що відкривається за допомогою технології доповненої реальності.

Даний проєкт має значення, що виходить за межі окремого кейсу документації. Він прагне стати не лише фіксацією приватної сімейної хроніки, але й дієвим методологічним інструментом та комунікативним патерном. Створений зін-прототип демонструє, як академічні концепції нематеріальної спадщини можуть бути втілені у доступній та емоційно-переконливий формі, що перетворює пасивного читача на активного учасника процесу збереження.

Таким чином, фундаментальною метою є надання практичної моделі для реплікації та вдосконалення. Ця колективна праця з документування автентичних повсякденних практик є важливим механізмом протистояння культурній ерозії. Вона забезпечує збереження, комунікацію та поширення локальних гастрономічних наративів які формують основу нематеріальної спадщини України та є критичним ресурсом для відновлення ідентичності в умовах сучасних викликів.

3.2. Процес розробки дизайн-макету друкованої частини збірки

В контексті критичної важливості передпроектного аналізу, ключовою метою було формулювання комплексного технічного завдання. Цей процес передбачав ідентифікацію дизайнерської проблеми та вибір відповідної професійної ролі. Виходячи з парадигми дизайнера-митця, було обрано гібридний формат брифу. Цей інструмент виконує подвійну функцію, в якій з одного боку він формує чіткі стратегічні вектори для реалізації проєкту,

забезпечуючи концептуальну цілісність, а з іншого, його нежорстка структура залишає простір для творчого експерименту. Підсумовуючи, бриф для проектної розробки має містити такі розділи:

1. Назва та короткий опис проєкту;
2. Цілі та пріоритетні задачі;
3. Тон, повідомлення та стиль;
4. Цільова аудиторія;
5. Аналіз конкурентів;
6. Технічні деталі проєкту;
7. Фінансові цілі;
8. Терміни виконання.

Детальний бриф проєкту було розроблено в першу чергу з оглядом на усі проаналізовані деталі (Див. додаток Г, Д) [88, 89].

Виходячи зі сформованого технічного завдання наступним етапом проєкту стала розробка ескізного плану розгортки з ключовими розкадровками, що візуалізують структурні особливості майбутнього видання. Відповідно до постановки завдання, збірник реалізується у формі зіну, що демонструє його експериментальний характер. В даному випадку зін базується більше на журнальному вигляді. Лейтмотивом виступає концепція сім'ї, яка репрезентується на друкованій площині не лише через текстові рецепти, але й через інтегровані фотографії та нариси.

У видавничій справі план розгортки (Flatplan) являється одним із найважливіших інструментів у створення журналів. Вони можуть мати різний ступінь деталізації. Часто вони починаються з чогось дуже схематичного і згодом набувають більш детальний вигляд (Рис 3.1).



Рис. 3.1. розвиток плану розгортки журналу. Від більш схематичного до детального

На пізнішому етапі, коли з'являється матеріал для наповнення зину, план розгортки стає ще більш реалістичним. Він набуває форму роздруківок які можуть приклеюватися на стіну або підлогу для внесення подальших доопрацювань. Завдяки цьому, можна звернути увагу на критичні області, де візуальні матеріали перетинаються, повторюються або потребують доопрацювання [90]. Цей досвід можна повторювати не лише у фізичному світі, а й у цифровому. Є широкий ряд варіантів де можна це зробити.

Для візуалізації та планування розгортки майбутнього видання було обрано інструмент FigJam. Входить до екосистеми Figma. Варто зазначити, що Figma, будучи інструментом, перш за все орієнтованим на проектування цифрових інтерфейсів та веб-середовищ, не є стандартним рішенням для комплексної поліграфічної верстки. Її основним призначенням є створення інтерактивних поліграфічних прототипів, дизайн-систем та організація ефективної командної взаємодії в режимі реального часу [91].

Проте, незважаючи на це обмеження, дана платформа була свідомо обрана для етапу прототипування з низки причин. По-перше, її інтуїтивно зрозумілий інтерфейс та широкий набір інструментів для роботи з векторною графікою роблять її ідеальним засобом для ефективного брейншторму та швидкої візуалізації макету. Простий механізм перетягування елементів забезпечує високу гнучкість та ефективність на початкових, ітераційних стадіях проекту, дозволяючи експериментувати з компонованням без технічних труднощів.

По-друге, перевагою є гнучкість та доступність платформи. Будучи веб-орієнтованим рішенням, Figma забезпечує кросплатформеність та миттєвий доступ до проєкту з будь-якого пристрою без необхідності інсталяції додаткового програмного забезпечення, що є істотним фактором для динамічного процесу розробки. Крім того, її безкоштовний тарифний план надає достатній функціонал для реалізації повноцінного прототипу, що робить її економічно ефективним вибором для цілей даного проєкту. На рисунку 3.2 продемонстровано початковий макет проєктної розробки:

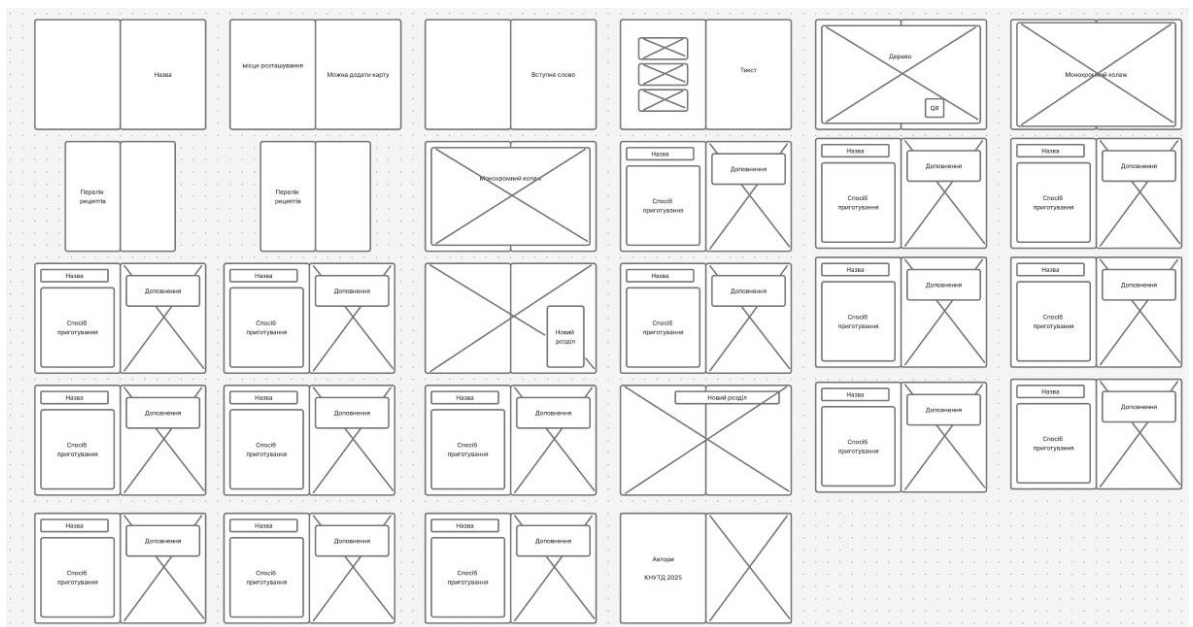


Рис.3.2. План розгортки «збірки сімейних рецептів», який був розроблений у FigJam

На основі розробленого у Figma макету можна детальніше розповісти про його структурну організацію та композиційні принципи. Візуальна архітектура макету ґрунтується на використанні простих геометричних фігур, що виконують роль семіотичних маркерів. Так, прямокутник ідентифікує загальне поле сторінки, перехрестя слугує індикатором зон для розміщення фотографічного контенту, а квадрат позначає область розташування QR-коду. Крім того, інтегровано текстові нотатки.

У структурному відношенні було виділено кілька основних модульних груп елементів:

1. Блок обкладинки;
2. Секція змісту;
3. Розділові сторінки які ідентифікують новий розділ;
4. Спеціалізовані розвороти для рецептів;
5. Внутрішні текстові блоки.

Згідно з рекомендаціями професіоналів, цей початковий простий варіант дизайн-макету в подальшому був покращений та деталізований згідно з поглибленням та зануенням у ідею. В ньому було виокремлено ряд недоліків, серед яких однотипність та низька динаміка. Творчий задум передбачає баланс між поступовою подачею інформації і динамікою. Це підкріплюється провідною ідеєю відображення нашарування поколінь та їх світогляду. Цей процес ніколи не був статичним.

3.3. Візуальне наповнення збірки

Ключовою метою проекту є переосмислення репрезентації сімейної історії. Це досягається шляхом застосування збережених елементів спадщини. Вона сформувалась шляхом накопичення досвідів і їх матеріальних свідчень впродовж поколінь. Слово «нашарування» найбільш точно відображає принцип формування візуального ряду: значущим є збереження дрібних деталей та їх демонстрація у первинному, невідредагованому у вигляді. Використання лише традиційних ілюстрацій у цьому контексті стало би значним обмеженням, в той час як, різномірні матеріали та змішані техніки забезпечують ширший спектр репрезентаційних можливостей.

Застосування різного роду медіа виконує важливу функцію наближення читача до матеріального світу пам'яті, створюючи ефект тактильної автентичності. Присутність DIY-естетики є ефективною, адже свідомо протиставляється стандартизованій поліграфічній якості. Вона акцентує увагу на

унікальність ручної праці та індивідуальний пошук, що є органічним і для формату зіну. Візуальний ряд конструється таким чином, аби імітувати ефект архівної знахідки. Матеріали презентуються немов би безпосередньо витягнутими з сімейних альбомів, записників, а не створеними в стерильному цифровому середовищі. Серед обраних матеріалів для наповнення представлені такі:

1. Фото з сімейних альбомів;
2. Оригінальні ілюстрації, які були виконані чорнилами та простим олівцем;
3. Відскановані рецепти зі старого бабусиного записника;
4. Фуд-фото, які створені за мотивами оригінальних бабусиних та маминих рецептів для повної візуалізації;
5. Фото середовища. В даному випадку використано матеріали та фотографії які відсилають на місце яке є серцем розказаної історії;
6. Інтерактивні елементи, а саме елементи доповненої реальності які глибинно доповнюють контекст книги. Було обрано кілька варіантів медіа. Короткі анімації які відповідають за коментарі до текстів, доповнюючі схеми, голосові повідомлення та 3D візуалізація;

Відсилаючись до пункту, 1.3. та 2.3., обрана художня стратегія відповідає низці актуальних культурних тенденцій:

Етика зін-культури, де високо цінується особистість, авторська недосконалість та «жива» архівність, що протистоїть масовому виробництву.

Соціокультурна реакція на кризу цифрової надмірності, зокрема на поширення генеративного штучного інтелекту, яка сприяє зростанню потреби в автентичному, матеріальному досвіді та об'єктах з ознаками результату «людської творчості».

Для кращого розуміння, варто описати повний процес та особливості створення певних пунктів наповнення, що відносяться до дизайнерської складової.

В проєктній розробці використовується широкий ряд сканованих елементів. Використання спеціалізованого сканера замість цифрової фотокамери, зокрема камери телефона, для оцифрування друкованих фотографій, записок та ілюстрацій, обґрунтоване низкою технічних, метричних та ергономічних факторів, які є критично важливими для завдань архівування та високоякісного відтворення. Сканер забезпечує ідеально паралельне розташування оригіналу відносно сенсора, завдяки плоскому склу. Використанню спеціалізованої системи рівномірного підсвічування, що рухається з сенсором, в той час як камера цифрова камера залежить від зовнішнього, часто нерівномірного джерела світла, що призводить до засвічень, бліків та нерівномірного затемнення, особливо глянцевиx фотографій.

Відстань між об'єктивом, сенсором та оригіналом у сканері є незмінною, що забезпечує стабільність масштабу. Один піксель сенсора відповідає строго визначеній площині на оригіналі. Наприклад, 600 точкам на дюйм. У фотографії ця відстань змінюється, що ускладнює калібрування та визначення масштабу. Завдяки стандартизованим налаштуванням, таким як роздільна здатність та колірні профілі, сканер забезпечує ідентичні результати при повторному скануванні того самого матеріалу. Це ключова особливість для архівації та валідації даних.

Сканери легко піддаються апаратному та програмному колірному профілюванню. Це забезпечує колірну точність та відповідність між оцифрованим образом і оригіналом. Це є частою вимогою в поліграфії та процесі архівування.

У проєктній розробці, для сканування було обрано апарат Epson L5296, який має планшетний сканер формату A4, що ідеально виконує функції. Сканування проводилось з урахуванням наукових рекомендацій.

Стандарти, закріплені у провідних архівних інституціях, передбачають використання растрових форматів без втрат (loseless) як основного способу зберігання матеріалів. Роздільна здатність при скануванні має відігравати розміру оригінала і характеру матеріалу.

Ілюстрації

У рамках візуального супроводу проєкту було розроблено серію авторських ілюстрацій, що виконують роль композиційних та семантичних акцентів. Роботи виконані у техніці скетчингу з використанням змішаних матеріалів: графітового олівця, чорнил та акрилових фарб. Візуальний стиль ілюстрації був навмисне стилізований від швидкий ескізний малюнок (скетч), що створює контраст із чіткими фотографіями та підсилює відчуття рукотворності та особистого авторського втручання.

Сюжети ілюстрацій ґрунтуються на трьох першоджерелах:

Особистий архів. Зображення рослинних елементів та предметів побуту, перетворених з наявних сімейних фотографій, що забезпечує зв'язок із концепцією автентичності та особистої історії (Рис. 3.3).



Рис.3.3. Приклад ілюстрацій створених на основі сімейного архіву.

Натуральні об'єкти. Прямі натуральні замальовки сезонних квітів, оточення, птахів, виробів домашньої випічки та продуктів консервації, що візуально підкріплює гастрономічну та природничу тематику проєкту (Рис. 3.4).



Рис.3.4. Приклад ілюстрацій створених на основі спостереження

Типографічні експерименти. Створення скетчевих варіацій типографіки для оформлення назви зіну, його змісту та глав (Рис 3.5).



Рис.3.5. Приклад процесу розробки типографіки для зіну

В результаті творчого процесу, аналогові ілюстрації було оцифровано за допомогою високоякісного сканування з високою роздільною здатністю з подальшою цифровою обробкою у спеціалізованих графічних редакторах.

Отримані цифрові матеріали були інтегровані в зін у кількох функціональних ролях (Додаток Е). Як основні композиційні елементи, як комплементарні візуальні акценти та як частина типографічної системи, виконуючи роль графічних ініціалів, буковиць та орнаментальних рамок.

Як ілюстративний приклад можна навести процес створення концептуального розвороту, присвяченого візуалізації родинного дерева. За

основу для його композиційного каркасу було взято скановану замальовку квіткового букету (Рис.3.6.).



Рис.3.6. Процес інтеграції традиційної ілюстрації в цифровий простір

Цей аналоговий скетч було імпортовано та трансформовано у програмі для цифрового малювання Procreate. Методом цифрового живопису на його основі було створено повноцінне графічне зображення дерева, де оригінальні квіти інтегровані у структуру крони, набули нового значення. В даному контексті вони виконують функцію не лише декоративного доповнення, а й стають графічною метафорою цвітіння, життєвої сили та відтворення.

В результаті створення ілюстрації було відскановано у високій якості та оброблено програмах призначених для створення цифрового мистецтва. Деякі з них були використані на сторінках зину як основні, доповнюючі та типографічні графічні елементи. До прикладу, для створення розвороту присвяченому родинному дереву, було обрано каркас з замальовки квіткового букету та домальовано повноцінне дерево в програмі Procreate, де квіти стали повноцінним доповненням, та символізують цвіт.

Food-Photo

Кулінарна книга часто передбачає наповнення якісним фото-матеріалом готових страв. Візуальна презентація їжі є критично важливою проблемою, адже зі зростанням популярності кулінарної сфери споживачі дедалі частіше обирають не лише смачні, але й візуально привабливі страви. На тлі великого

різноманіття продуктів та напоїв цифровий обмін фотографіями стає важливим інструментом комунікації. Food-фотографії мають демонструвати, що страва є смачною, якісною та створена з добірних інгредієнтів (Bouvier, 2018).

Ефективність фото та правильна композиція істотно впливають на те, як споживач сприймає продукт. Перші враження формують досвід від страви та створюють її унікальну візуальну ідентичність. Дослідження показують, що технічні параметри фото, зокрема розмір тарілки, фон, кут зйомки змінюють сприйняття апетитності та навіть готовність платити за страву, незалежно від реального розміру порції. Яскраві кольори, високий контраст і гармонійні поєднання здатні підсилювати харчові уподобання.

Проведене опитування на основі наданих фотографій показує ключві тенденції споживацького вибору в сфері Food-фотографії. Дослідження отримало такі результати:

Освітлення. Респонденти продемонстрували чітку перевагу штучного освітлення над природним або тьмяним. 16 з 20 учасників вказали, що штучне світло робить їжу більш привабливою, оскільки воно забезпечує яскравість, контрастність та підкреслює свіжість продуктів. Як зазначив один із учасників, за таких умов їжа виглядає живішою та детальнішою, тоді як природне світло надає страві тьмянішого та менш апетитного вигляду.

Ракурс і масштаб. Щодо відстані зйомки найбільше схвалення отримав макрозйомка (8 з 20) та (7 з 20) близька зйомка. Макрозйомка цінується за можливість продемонструвати текстуру та деталі страви, що сприймається як ознака свіжості та якості. Близький план за словами респондентів, створює сучасне та завершене враження, наближаючи зображення до того, що споживач побачить перед собою в реальності. Загальновіддалені плани визнані менш ефективними, оскільки розсіюють увагу на додаткових елементах.

Фон і колірний палітра. Певолвина респондентів (10 з 20) віддали перевагу світлим тонам фону, які асоціюються з чистотою, свіжістю та традиційністю. Однак частина (6 з 20) також високо оцінила темний фон за його здатність візуально виділяти основну страву та концентрувати увагу. Таким чином, вибір

фону залежить від бажаного акценту. Світлий фон створює атмосферне оточення, а темний максимально фокусується на продукті.

Композиційне розташування Центральне розміщення страви в кадрі отримало найвищу оцінку (13 з 20). Респонденти пов'язують це з бажанням бачити страву цілісно та без відволікаючих елементів. Інші варіанти розташування, наприклад правий чи лівий край сприймаються як менш збалансовані, хоча могли створювати певний естетичний ефект для частини аудиторії.

Кут зйомки. Кут 30 градусів виявився найпопулярнішим (11 з 20), оскільки він поєднує можливість показати деталі страви з динамічністю та «сучасністю композиції». Кути 60 та 90 градусів (вид зверху) отримали менше голосів, хоча останній іноді цінувався за можливість охопити весь контекст сервірування.

Насиченість кольорів. Універсальну згоду отримали знімки з високою насиченістю кольорів (20 з 20). Респонденти описували такі зображення як «живі», «апетитні», «свіжі». Низька насиченість або чорно-біла тональність сприймалась негативно, асоціюючи з протилежними епітетами.

Кількість додаткової атрибутики. Більшість респондентів (10 з 20) вважають оптимальним мінімальне використання атрибутики. Надлишок аксесуарів сприймається як «візуальне захащення», яке відволікає увагу від основної страви. Водночас, повна їх відсутність також визнана менш привабливою для частини аудиторії [92].

Виходячи з проведеного аналізу було створено ряд фотографії які контекстно підходять до описаних в проєктній-розробці.

Результати представленого дослідження сформували ґрунтовну теоретико-емпіричну базу для конструювання методологічного фундаменту власного креативного проєкту. Його практична реалізація передбачає опрацювання отриманих висновків у системі конкретних дій. Перший етап являв собою концептуально-технічною підготовкою до зйомки.

Відповідно до концепції проєкту, вибір технічного інструментарію для проведення зйомки ґрунтувався на забезпеченні високої деталізації та

стабільності зображення. Для цього було застосовано спеціальні засоби: дзеркальний фотоапарат Nikon D5300, що забезпечило необхідну роздільну здатність та гнучкість налаштувань; стаціонарний штатив для фіксації камери, що дозволило контролювати композицію та уникати небажаних рухових артефактів. Додатково, в рамках експериментального підходу, було інтегровано камеру мобільного пристрою як інструмент реалізації авторської DIY-концепції, спрямованої на досліджені можливостей різнорівневої техніки у контексті створення сучасних візуальних практик.

Наступним етапом реалізації став відбір та систематизація візуальних елементів, до яких увійшли предмети сервірування (тарілки різних фактур та форм), текстильні предмети (тканини для фону та драпірування), а також декоративні об'єкти (вази, свічки, штучні та природні квіти). Цей відбір здійснювався на основі чітких критеріїв, виведених із дослідження, а саме: принципу семантичної відповідності основним продуктам, забезпечення кольорової гармонії з акцентом на теплі та яскраві тони, та досягнення композиційної цілісності через доповнення візуального поля. Кожен обраний елемент мав на меті виконання функції структурованого компонента, покликаною формувати юзажаний наратив і посилювати естетичне сприйняття основного об'єкта зйомки.

Третій етап був зосереджений на формуванні візуальної композиції та створенні фінальних кадрів. Всупереч ключовій рекомендації цитованого дослідження щодо переваги штучного дослідження для досягнення максимальної апетитності, було прийнято свідоме рішення використати виключно природне денне світло. Цей вибір був мотивований прагненням досягти специфічного естетичного явища, а саме передати «домашній» вигляд страв, усуваючи відчуття надмірної студійної штучності, що могло б суперечити задуманому наративу.

В результаті було створено ряд фотографій зроблених на камеру смартфона та дзеркальну фотокамеру (Рис. 3.7, 3.8).



Рис.3.7. Фотографії зроблені за допомогою камери смартфона



Рис.3.8. Приклади фотографій створених на дзеркальну фотокамеру

Сканографія як спосіб створення ілюстрацій

Наповнення проєктної розробки передбачало багато створеного вручну контенту. Сканографія – це назва процесу створення цифрових зображень за допомогою планшетного сканера у спосіб, який не був передбачений виробником спочатку. Сканограми – це зображення, створені за допомогою сканера, і вони дедалі активніше входять в простір сучасної фотографії в її розширеному розумінні.

Сканографія дозволяє художнику працювати з об'єктами, які зазвичай вважаються занадто базовими для репрезентації. Такими предметами можуть виступати дрібні побутові предмети, органічні матеріали, текстиль, паперові обрізки. Часто результатом є образ який балансує на межі абстракції та реалізму, де знайомий предмет, позбавлений звичайного контексту та перспективи, набуває нових якостей.

Обладнання та методи. Навіть стандартна комбінація комп'ютера та планшетного сканера відкриває можливості для створення сканографії. Застосування фотосканера високої роздільної здатності з великою робочою поверхнею розширює межі масштабування зображення порівняно зі звичаними моделями для документів. Для забезпечення точної передачі кольору та ефективної роботи часто використовується спеціалізоване програмне забезпечення, наприклад Silver Fast.

Методи створення сканерного мистецтва варіюються: одні автори формують композицію безпосередньо на поверхні скла, розміщуючи одразу кілька об'єктів, інші в свою чергу сканують елементи окремо для подальшого складання в графічних редакторах. Технічні особливості сучасних сканерів дозволяють корегувати колір, маніпулюючи освітленням між послідовним скануваннями. На відміну від матриці цифрової камери, сканер використовує одновимірний датчик, що переміщується вздовж площини. Ця відмінність у процесі дає проміжок часу, протягом якого можна змінювати положення об'єктів, що призводить до унікальних візуальних ефектів.

Сьогодні сканографія використовується від сучасного мистецтва до наукової візуалізації в біології, археології та науках про спадщину для документування зразків із високою точністю.

Було розглянуто кілька прикладів сканограм створених сучасними художницями, а саме Інарі Санделл (Inari Sandell), Кіри Лескінен (Kira Leskinen) та Анни Лексінен (Anna Skladmann) (Рис. 3.9).



Рис. 3.9. Приклади робіт Інарі Санделл, Кірі Лескієн та Анні Лексінен відповідно

Після проведеного дослідження було створено кілька експериментальних варіантів текстур та ілюстрацій за допомогою нової техніки (Рис. 3.10).

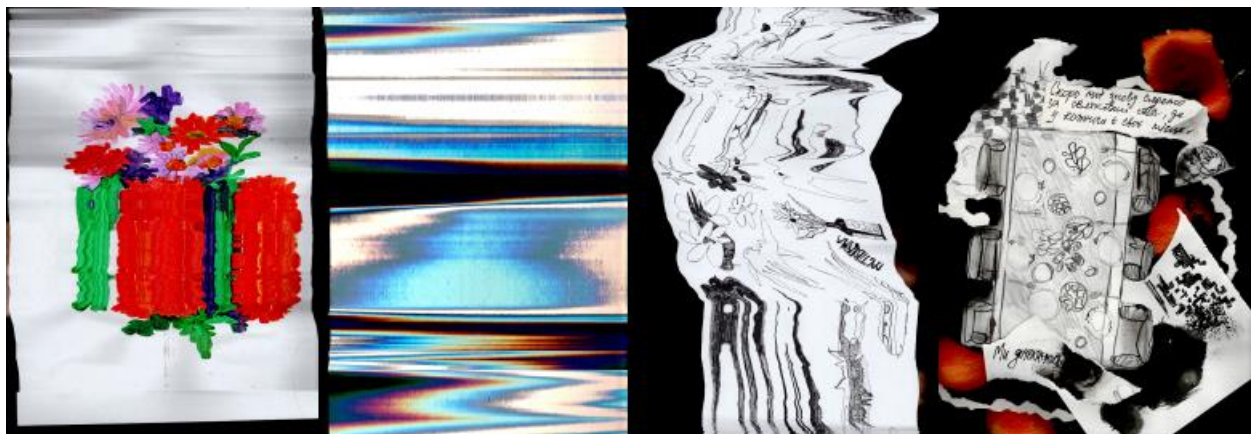


Рис.3.10. ілюстрації та тексту створені для наповнення збірки сімейних рецептів за допомогою сканографії

Сканографія нещодавно отримала нову хвилю популярності, але аж ніяк не є новим явищем. Лескієн підкреслює, що сканографія має історичний зв'язок із мистецтвом фотокопіювання під назвою Xerox Art, який сформувався у 1960-х роках після появи у кінці 1950-х перших копіювальних апаратів під брендом Xerox [93].

3.4. Використання інструментів для створення мультимедійних елементів збірки

Проект передбачає формування змістовної частини, що доповнює друковану основу набором мультимедійних елементів, які активуються через Web-AR. До цієї структури входять анімації, 3D-об'єкти, та цифрові 2D-об'єкти, інтегровані таким чином, щоб розширити інформаційну та візуальну складову видання. Використання доповненої реальності людомовлює потребу у створення оптимізованих моделей і графічних матеріалів, здатних коректно працювати у браузері та швидко завантажуватися на мобільних пристроях. Для цього необхідно було обрати відповідні програмні інструменти, серед яких нині доступний широкий спектр рішень для розроблення контенту. Для його формування було обрано таке програмне забезпечення для створення анімаційних елементів:

WigglyPait – це веб-інструмент; окремий додаток для планшетів та мобільних телефонів, який перетворює звичне цифрове малювання на «живі» анімації. Це працює таким чином, що програма реалізує певну анімаційну «рушійну оболонку», яка надає кожному штриху рух та деформацію. Інструмент не потребує попереднього досвіду. Він простий та інтуїтивно зрозумілий. Функціональні можливості програми дають кілька анімованих кистей з різними ефектами «відбурвання», товщини, стилю які дають змогу створювати різні ефекти. Малюнок можна одразу конвертувати в анімовану Gif-анімацію. Розробники заявляють, що програмне забезпечення є безкоштовним, необмеженим у використанні, не потребує облікового запису, не містить реклами та не збирає персональні дані.

У контексті створення наповнення для збірки, дані програми було обрано, як інструмент, що імітує дитячі малюнки та певний наївний погляд на світ. Ця ідея підкреслює ідею зміни поколінь, їх досвіду та погляду на світ. Використання даної програми дозволило «оживити» кілька зрозумілих природних та кулінарний процес (рис.3.11).

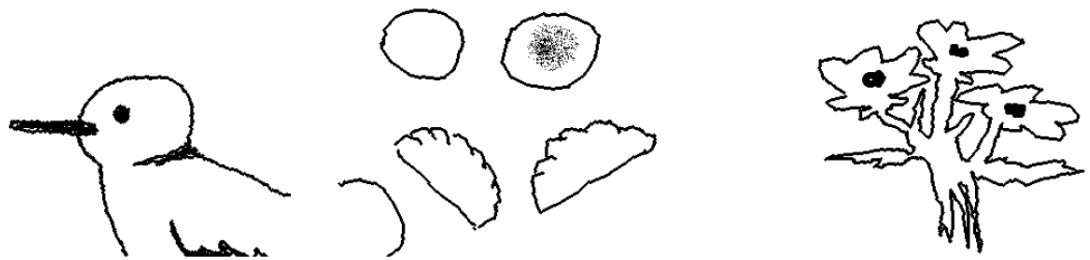


Рис.3.11. Реалізація анімаційних вставок

3D-графіка була забезпечена шляхом використання програмного забезпечення призначеного для сканування об'єктів оточуючого середовища. В поширених практиках просторової фіксації мобільні сканувальні застосунки стали інструментами, що дозволяють оперативно отримувати тривимірні моделі з рівнем деталізації який раніше був доступний лише спеціалізованим системам. Графіка покликана була в швидкий спосіб передати реальні об'єкти на сторінку зіну. Сканування середовища потребувало ряд інструментів, а саме наявність смартфона/планшету з вбудованою функцією LiDAR. При чому, результат сильно залежить від апаратного забезпечення, а також версії софту. У випадку даного дизайн-проекту був використаний Ipad Air 5. *PolyCam* – найпопулярніший додаток для захоплення реальності на IOS та Android.

Шлях застосування можна поділити на конкретні кроки:

1. Вибір ключового об'єкта для сканування. Було обрано медяні коржі, як головну складову медяника.

2. Виконано сканування в додатку PolyCam. Модель була зафіксована, освітлена, обрана траєкторія з'йомки. Сканування проводилось шляхом захоплення об'єкта з різних кутів зору та дистанції (рис. 3.12).

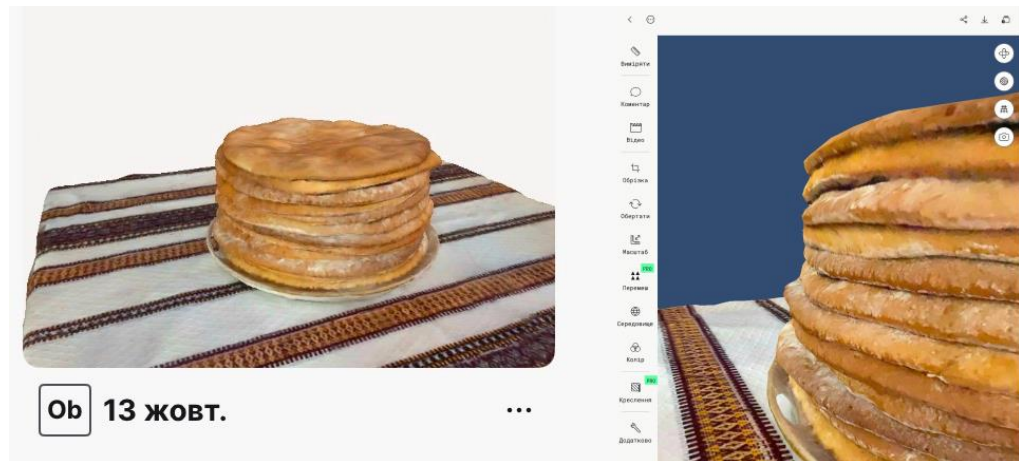


Рис.3.12. Результат сканування медяних коржів в застосунку PolyCam

3. Рендеринг зображення. Після повного процесу сканування, було обрано параметри для збереження зображення та запущено процес рендеренгу.

4. Перевірка наявного результату сканування.

3.5. Інтеграція мультимедійних елементів на сторінки збірки

В пункті 2.7. було зроблено огляд актуальних інструментів для створення та розгортання доповненої реальності. Для даної проєктної розробки найкращим вибором стало програмне забезпечення під назвою Web-AR Studio. Підсумовуючи, програма працює без необхідності розробки нативних мобільних застосунків. Її функціональність ґрунтується на принципі WebAR. Це технологічний підхід, який забезпечує інтеракцію з тривимірним контентом у браузері, використовуючи стандартні веб-протоколи, доступ до камери пристрою. На відміну від середовищ, орієнтованих на мобільні додатки, Web AR Studio працює як хмарна система. Інструменти для авторизації, зберігання медіа, генерації маркерів і трекінгу розміщені на сервері, а кінцевий користувач взаємодіє з контентом за прямим посиланням або QR-кодом.

Робоча модель платформи передбачає створення сцени, в якій автор поєднує 3D-моделі, зображення, відео або анімації з конкретними тригерами – маркерами, поверхнями чи просторовими орієнтирами. Web AR Studio виконує

обробку завантажених об'єктів, оптимізує їх під веб-рендеринг та формує інтерактивну композицію, що запускається на мобільному пристрої в реальному часі. Технічним ядром є веб-трекер, який аналізує зображення з камери, визначає маркер або площину й підключає відповідну AR сцену. Описана архітектура платформа забезпечила низький поріг входу для дизайнерів та ілюстраторів, дозволяючи створювати та інтегровувати контент без знання мов програмування, але з контролем композиції, взаємодії та типів анімації.

Для доповнення збірки цифровим контентом було обрано кілька різноманітних форматів. Експериментна складова передбачала спробу інтегрувати ілюстрацію, 3D-об'єкт, голос та анімацію. Основа інтеграції була єдиною для усього проєкту.

1. Створення нового проєкту на базі AR Studio.
2. Обрано варіант з накладанням віртуальних сцен на користувацьке зображення.
3. Обрано 2D, 3D універсальний редактор та браузерний варіант перегляду готового проєкту.
4. Обрані налаштування проєкту передбачали вибір ключового тригера. Для кожного з форматів інтеграції тригером слугує ілюстрація. Програма сама підкреслює та виокремлює зони, показуючи чи буде обраний варіант якісно скануватися. При розробці виникали складності з читанням кількох варіантів тригер-ілюстрацій, але підвищення деталізації та контрасту дозволило прибрати цю проблему (рис. 3.13).

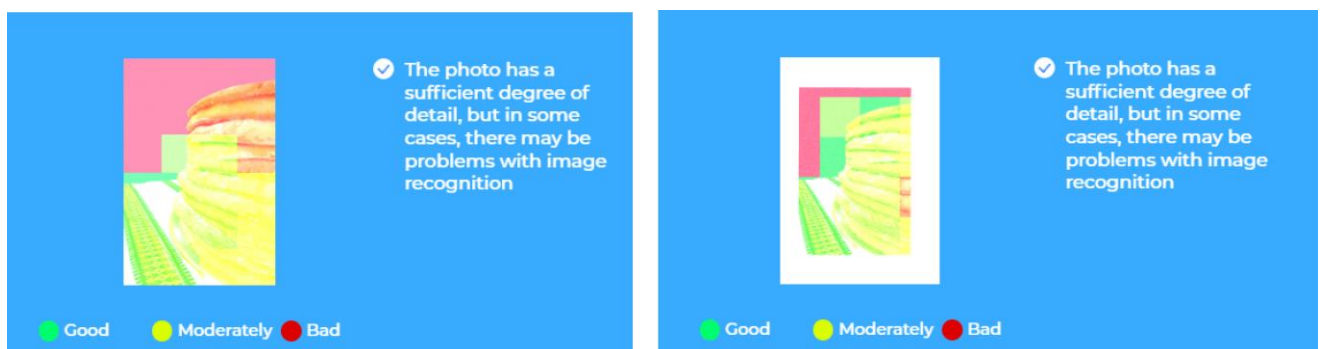


Рис. 3.13. Процес та проблематика підбору ілюстрації для якісного сканування програмою

Ілюстрація. Процес інтеграції зазначеного візуального елементу полягав у концептуальному поєднанні існуючої візуальної репрезентації «дерева життя» з генеалогічною структурою. Відправною точкою стала розробка схематичного зображення, побудованого на основі відомостей про найбільш відомі родинні зв'язки. Отримана композиція була реалізована у растровому графічному форматі jpg. На наступній стадії застосування графічних трансформацій дозволило оптимізувати масштаб та якісно інтегрувати візуальний елемент у цільовий простір (рис. 3.14).

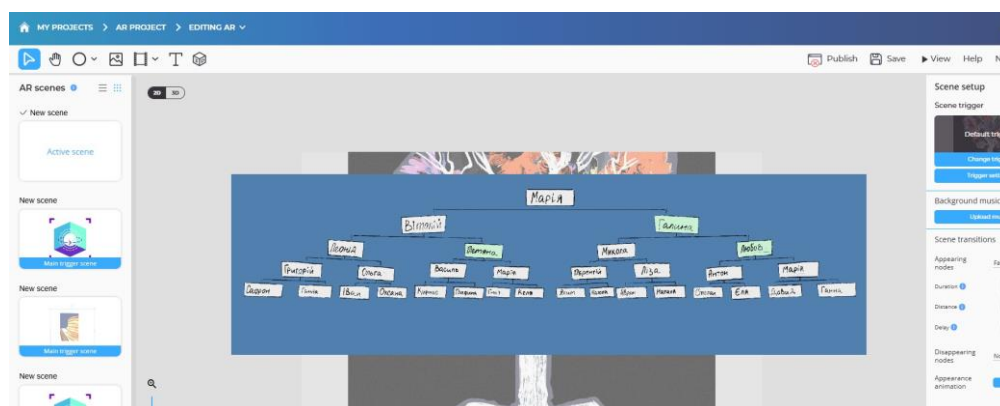


Рис. 3.14. Процес інтеграції ілюстраційного матеріалу за допомогою Web-AR інструментів

3D-модель. Методичне підґрунтя для впровадження даної 3D-моделі полягає у задачі трансформації матеріальної гастрономічного об'єкту у цифрову форму, придатну для публікації у друкованому контексті. Технічна реалізація передбачала експорт цифрового скану, отриманого за допомогою комплексу PolyCam, в універсальний формат GLB. Цей формат був обраний через його структурну ефективність, що забезпечує прискорену обробку та високу продуктивність при візуалізації в інтерактивних веб-інтерфейсах. Процедура інтеграції відповідала загальній технологічній послідовності, становленій для роботи з растровими ілюстраціями. Вирішальним аспектом на етапі розміщення виступила адаптація до інтерактивного контексту, що вимагала оптимізації

позиціонування та орієнтації об'єкта для повноцінного кругового огляду та забезпеченні зручності користувацької взаємодії (Рис. 3.15).



Рис. 3.15. Процес позиціонування 3D-моделі в просторі відносно тригерної точки

Аудіо. Функціональні можливості платформи передбачають безпосередню інтеграцію мультимедійних аудіоелементів як складових частин проєктного рішення. Концептуальне ядро реалізації полягає у включенні аудіоінструкції, що деталізує процес приготування традиційної паски відповідно до автентичного сімейного рецепту. З метою підвищення ефективності сприйняття обрано формат, що моделює природну парасоціальну взаємодію, яка є аналогічною до телефонного діалогу або отримання персоналізованого голосового повідомлення. Це перетворює користувача з пасивного спостерігача на активного учасника, що засвоює інформацію через аудіальний канал. Передбачається модель поведінки, за якої користувач виконує конспектування інструкції рукописним способом у власний зошит, що сприяє глибшому засвоєнню та персоніфікації контенту.

Анімація. Для потреб проєкту було розроблено серію компактних циклічних gif-анімацій, призначених для впровадження в цифрове середовище. Візуальний контент влючив у себе три концептуальні одиниці. Зображення горлиці яку акустико-символічного представлення домівки, демонстрацію процесу ліплення вареників та квіткові композиції. Вимушеною технологічною ітерацією, спричиненою вимогою платформи до використання виключно

формату mp4, стало об'єднання розрізнених анімаційних послідовностей в цілісний відеоролик та наповнення його аудіоконтентом – аудіозаписом горлиці.

Заключним етапом стала публікація усіх наявних тригерів та перевірка якості їх відображення. Кожен з них пройшов успішну перевірку та був допущений до розташування в збірці.

3.6. Верстка готового проєкту

Після завершення етапу дизайну та підготовки всього візуального матеріалу, такого як макет, ілюстрації, фотографії, мультимедійні елементи, схеми тощо, настає ключова технічна фаза під назвою верстка. Як було обгрунтовано в підрозділі 2.6., для цієї задачі обрано програмне забезпечення Adobe InDesign. Повертаючись, що попередньо зробленого аналізу, вибір обумовлюється стабільністю, потужним інструментарієм для роботи з багатосторінковими документами та інтуїтивним інтерфейсом, який скорочує час навчання та мінімізує технічні помилки.

Підготовка верстки в InDesign не є механічним перенесенням елементів, а системною роботою з попередньо вивіреною структурою. Процес можна деталізувати за наступними етапами:

1. Підготовка робочого середовища та створення документа.

На цьому етапі ключовим було коректне задання параметрів документа. Було обрано формат А5, виставлено поля, білі смуги, налаштовано базову сітку. Було створено необхідні шари для логічного розділення контенту. Імпортовано стилі абзацу, задано необхідну, згідно попередньо зробленого макету, кількість сторінок.

2. Імпорт та базове розміщення контенту

На підготовлені сторінки-шаблони було імпортовано основні елементи. Текстові блоки та графічні файли високої роздільної здатності (Рис. 3.16).

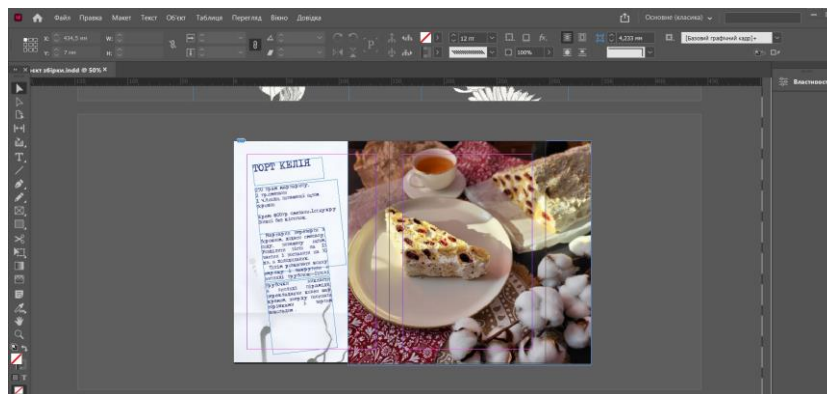


Рис. 3.16. Процес верстки збірки рецептів в програмі Adobe InDesign

3. Точне позиціонування та групування об'єктів

InDesign надає чудові інструменти для вирівнювання та розподілу елементів. Для забезпечення візуальної цілісності та спрощення подальшого редагування логічно пов'язані елементи об'єднуються в групи.

4. Робота з модульною сіткою

5. Детальна типографічна поліровка

Після розміщення всіх елементів був проведений контроль висячих рядків, перносів, трекінгу, та кернінгу з заголовках, оптичне вирівнювання абзаців, налаштування інтерліньяжу. Використання створених на першому етапі стилів дозволило швидко застосувати ці тонкощі редагування глобально.

6. Фінальна перевірка та підготовка до експорту

На заключному етапі було застосовано інтегровані інструменти перевірки, що дозволили виявити типові помилки: пошкоджені зображення, нестандартні кольорові простори, використання шрифтів, що не підтримуються, переповнені текстові фрейми. Після усунення наявних помилок, документ був експортований у необхідний формат PDF для друку.

Результатом проєктного процесу виступила комплексна дизайн-розробка під назвою «збірка сімейних рецептів». Фінальний варіант представлений у вигляді структурованої публікації, що нараховує 66 сторінок та є семантично насиченим завдяки оригінальному візуальному контенту. Ключовою інноваційною характеристикою розробки є системна інтеграція технологій

доповненої реальності, що трансформують статичні сторінки в інтерактивні для отримання мультисенсорного досвіду.

3.7. Перспективи подальшого розвитку проєкту та пропозиції

Проєктна розробка присвячена сімейній історії та рецептам, може розвиватися як інструмент децентралізованого зберігання кулінарної спадщини, поєднуючи матеріальний друк, практики спільної участі та цифрової технології.

В перспективі подальшого розвитку, зін може існувати не як єдиний примірник, а розвинути в серію тематичних випусків. Кожен з яких буде присвячений окремій тематиці, наприклад про випічку, консервації, святкові страви або техніки приготування страв. Таким чином, можна структурувати зібраний матеріал відповідно до побутових практик.

Формат зіну досить гнучнучкий, доступний і водночас придатний для створення «народних архівів», який уникає інституційних обмежень і дозволяє фіксувати локальні наративи у форматах, які архіви часто вважають периферійними. Дослідники підкреслюють, що зін-культура часто виступає медіумом периферійного архівування, через який зберігаються досвіди, пам'ять і культурні практики, що не входять до домінантних канонів.

У межах публічних бібліотек цей формат може реалізовуватися через воркшопи, що дають змогу доповнювати процес створення зіну спільною взаємодією. Дослідження публічних просторів свідчать, що воркшопи з виготовлення зінів підвищують рівень участі громади, сприяють співпраці людей різного віку і формують матеріали, які стають частиною локалізованих архівів. [94]. У цьому контексті бібліотека перестає бути лише місцем доступу до інформації і набуває ролі посередника в процесах культурної передачі. Зібрані під час воркшопів рецепти, ілюстрації, усні розповіді та скани записників можуть формувати корпус матеріалів, релевантних для дослідницьких завдань, так і для формування онлайн та офлайн-репозитаріїв.

Важливим є те, що подібні зібрання формують не лише колекцію кулінарних текстів, а й масив культурних маркерів: Мовні особливості, гендерний розподіл ролей у приготуванні страв, локальні інгредієнти, сезонність, способи адаптації рецептів до умов війни чи міграції. Цей матеріал може стати основою для подальших академічних досліджень.

Оскільки зібрані зінни можна подавати на конкурси, поширювати у спільнотах та використовувати в навчальних курсах із дизайну, культурологій, проєкт може мати широкий культуриний резонанс і може бути інтегрований у ширші програми цифровізації спадщини.

Окремим напрямом розвитку є створення цифрових шарів до друкованого об'єкта. У межах використання AR-технології можуть працювати як інструмент поглибленої взаємодії зі зібраними матеріалами: короткі відеофрагменти, що демонструють техніки, аудіозаписи історій родичів, або інтерактивні структури, які дозволяють переглядати варіації страви чи її сезонні модифікації. Огляди інтеграції доповненої реальності в книговидавничих продуктах свідчать, що AR підсилює мультисенсорність читання й здатна створити додаткові стимули для запам'ятовування, але в той же час вимагає виваженості у дизайні та врахування доступності [95].

Таким чином, зін дозволяє зберігати і поширювати кулінарну культуру не лише через форму друкованого об'єкта, а й через процес спільного створення через цифрові доповнення, які відкривають можливість поєднати побутові практики з новими форматами взаємодії. Це робить проєкт релевантним одночасно для локальних громад, бібліотек, дослідників та культурних інституцій, пропонуючи модель збереження спадщини, що поважає її матеріальність, соціальний вимір і потенціал до подальшого переосмислення.

Висновки 3 розділу

У межах третього розділу було визначено концептуальні та методологічні підстави, що забезпечили перехід від документального джерела приватної

родинної пам'яті до формату цілісного мультимедійного видання. Обґрунтування вибору збірника як носія культурної пам'яті дало змогу показати, що кулінарні записи функціонують не лише як побутові інструкції, а як артефакти нематеріальної спадщини, укорінені в міжпоколінньому досвіді. Включення цього матеріалу до сучасного медіаносія дозволило переосмислити статус від домашнього архіву, до репрезентативного культурного документа, здатного працювати у публічному та дослідницькому середовищі. Саме ця перспектива визначила подальший дизайн підхід.

Перший етап був зосереджений на розробці дизайн-макету, який забезпечує структурну впорядкованість і одночасно підтримує необхідну варіативність, влучив у проєктові з виразним емоційним та історико-культурним компонентом. Створення детального брифу дозволило сформувати чіткий рамковий каркас для художніх рішень, кинувши втрати концептуальної логіки під час подальших ітерацій. Розробка розгортки за допомогою FigJam засвідчила, що навіть інструменти, первинно не орієнтовані на поліграфічні завдання, можуть ефективно застосовуватись у фазі структурного моделювання. Використання flatplan-підходу сприяло поступовому виявленню композиційних недоліків, забезпечивши контроль над ритмом та логікою візуального наративу, що є критично важливим для зніму, де сторінкова динаміка формує ефект занурення у матеріал. Ключовим інноваційним рішенням стала гібридизація медіаформатів. Друкована основа у формі зніму (складає 66 сторінок), що зберігає DIY-естетику та автентичність, була системно доповнена цифровим шаром завдяки Web AR технології.

Змістовно й формально збірка викбудувана на принципі нашарування. Це ключова метаформа, що відображає спосіб формування родинної пам'яті. Використання сканованих сторінок, архівних фотографій, рукописних фрагментів та авторських ілюстрацій створює складний візуальний пласт, у якому кожен елемент виконує функцію матеріального свідчення. Обрана мультимедійна стратегія, а саме поєднання друкованої форми та AR-контенту дозволила розширити семантичний потенціал видання. Доповнена реальність

виконує функції поглибленої інтерпретації забезпечуюючи читача доступом до голосових коментарів, анімаційних вставок і тривимірних об'єктів, що підсилюють культурний і хронологічний вимір рецептурних матеріалів.

Узагальнюючи результати третього розділу, можна стверджувати, що проєкт формує практичну модель документування локальної гастрономічної історії у формі гібридного матеріально-цифрового продукту.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Узагальнення результатів теоретичного, методичного та проєктного етапів дослідження дозволяє сформулювати підсумкові положення, що відображають вирішення поставленої дизайн-проблеми та науково обґрунтувати створення гібридного медіапродукту для збереження родинної гастрономічної спадщини.

Дослідження історико-культурного контексту засвідчило, що кулінарна книга функціонує як складний соціокультурний феномен, що виходить за межі утилітарного довідника рецептур. Проведений аналіз еволюції видань дозволив виокремити чітку тенденцію переходу від пасивного споживання інформації до активної взаємодії. Встановлено, що розвиток інтерактивності пройшов шлях від механічних елементів до сучасних цифрових рішень. Це дало підстави розглядати сучасну книгу як гібридну медіасистему. Даний формат інтегрує фізичний носій із цифровим контентом, забезпечуючи мультисенсорний досвід користувача.

Вагомим результатом роботи стала ідентифікація формату зіну як оптимального інструменту для фіксації мікроісторії. Визначено, що естетика самвидаву та філософія DIY забезпечують необхідну автентичність та емоційну безпосередність, якої часто позбавлені офіційні інституції. Цей формат дозволяє документувати особисті родинні наративи, перетворюючи приватні гастрономічні записи на значущі культурні артефакти та інструменти збереження національної ідентичності в умовах загрози її втрати.

Порівняльний аналіз технологій розширення реальності визначив пріоритетність Web-AR над класичними мобільними застосунками. Web-AR виступає концептуальним мостом, що поєднує тактильну цінність паперового видання з динамічними можливостями цифрового середовища. Ця технологія усуває бар'єри доступу, оскільки не вимагає встановлення додаткового програмного забезпечення, що критично важливо для забезпеченні інклюзивності та широкого охоплення аудиторії. Інтеграція AR-маркерів

дозволяє фізичній сторінці ініціювати відтворення мультимедійного контенту, зберігаючи при цьому матеріальну вагу об'єкта.

Розробка дизайн-концепції базувалася на метафорі «нашарування», що візуалізує процес формування людської пам'яті. Візуальна мова видання синтезує різноманітні графічні техніки. Сканографія використана для надання зображення документальної достовірності та фактурності. Типографічні та ілюстративні рішення наслідують естетику ручної роботи, підкреслюючи унікальність та «живий» характер родинного архіву. Мультимедійний шар включає 3D-моделі, анімацію та аудіосупровід, які активуються через AR-мітки, надаючи читачеві доступ до розширеного контексту.

Результатом кваліфікаційної роботи став готовий до тиражування макет інтерактивного збірника обсягом 66 сторінок, що демонструє практичне втілення теоретичних напрацювань. Створений продукт підтверджує, що поєднання друкованої форми з інформативними технологіями Web-AR дозволяє трансформувати статичний контент у динамічну розповідь. Запропонована методика проєктування має універсальний характер і може бути імплементована дизайнерами, видавництвами та культурними інституціями для створення музейних каталогів, освітніх матеріалів для проведення воркшопів із збереження нематеріальної культурної спадщини.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Notaker H. The History of Cookbooks: *Oxford Research Encyclopedia of Food Studies*. Oxford. 2024. June. p.3. URL: <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780197762530.013.16> (Access date: 03.08.2025)
2. Gordon S. Food and Cookbooks (Medieval): Handbook of Medieval Culture: a textbook / De Gruyter. Utah State University. 2011. January. p. 486.
3. Schmidt S. What Manuscript Cookbooks Can Tell Us that Printed Cookbooks do not: *Manuscript Cookbooks Survey*: essay 2015. May. URL: <https://www.manuscriptcookbookssurvey.org/essays/553/> (Access date: 03.08.2025)
4. Norman J.M. The form of Cury: One of the Oldest Known Manuscripts on Cookery in English: Jeremy Norman's History of information.com. 2021. URL: <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=2176> (Access date: 03.08.2025)
5. Notaker H. A 600-Year History of Cookbooks as Status Symbols: *The Atlantic*: 2017. October. URL: <https://www.theatlantic.com/business/archive/2017/10/cookbooks-status-600-years/544164/> (Access date: 03.08.2025)
6. Stephen S. English-Language Manuscript Cookbooks: *history of Medicine & Public Health*: manuscript. 2021. January. URL: <https://nyamcenterforhistory.org/2021/01/28/english-language-manuscript-cookbooks/> (Access date: 02.12.2024)
7. Skinner J. Wayfinding Through the History of the Cookbook: MOLD: essay. 2024. August. URL: <https://thisismold.com/process/cook/history-of-the-cookbook> (Access date: 03.12.2024).
8. Cookbook: *Encyclopedia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/topic/baking> (Access date: 03.12.2024).
9. Kim. 30 Great Depression Era Recipes for a Taste of Past: *Insanely Good*. 2022. September. URL: <https://insanelygoodrecipes.com/depression-era-recipes/> (Access date: 05.12.2024).

10. Asmelash L. A look back at “Entertaining”, Martha Stewart’s first book: CNN Style: article. 2025. November. URL: <https://edition.cnn.com/2024/01/28/style/martha-stewart-entertaining-book-1982-cec/index.html> (Access date: 06.10.2025).
11. Crupi G. “Mirabili visioni”: from movable books to movable texts: article. *Florentina Studiorum Universitas*. 2016. January. JLIS.it. Vol. 7, n. 1. pp.3-30. URL: <https://doi.org/10.4403/JLIS.IT-11611> (Access date: 13.08.2025)
12. Citron N. The Sphaera of Johannes de Sacrobosco on Early Modern Period: Spinning the Cosmos: *a textbook*. University of Oslo. 2025. May. P. 21. URL: DOI:10.1007/978-3-031-90976-4_3 (Access date: 03.08.2025)
13. Volvelle: *Merriam-Webster*: dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/volvelle> (Access date: 13.08.2025)
14. Movable Books: The newberry: article. Chicago, Illinois. URL: <https://www.newberry.org/collection/research-guide/movable-books>
15. Draxler S. Peter Apian and his Astronomicum caesareum: электронный ресурс / Sonja Draxler, Max E. Lippitsch // Proceedings of the 2nd European History of Physics (EHoP) Conference. Innsbruck. 2012 URL: https://www.researchgate.net/publication/273138051_Peter_Apian_and_his_Astronomicum_caesareum (Access date: 13.08.2025)
16. Vintage Books Published by Dean & Son: Электронный ресурс. 2023 URL: <https://countryhouselibrary.co.uk/blogs/our-seasonal-book-selections/vintage-books-published-by-dean-son> (Access date: 13.08.2025)
17. Dean & Son Publishers - A Short History: Электронный ресурс. 2025 URL: <https://www.vintagepopupbooks.com/Dean-Son-Publishers-History-s/1853.htm> (Access date: 13.08.2025).
18. Barton J. McLoughlin’s Jolly Jump-Up Series: Books that Move: Электронный ресурс. 2017 <https://blogs.princeton.edu/cotsen/2017/03/if-it-moves-is-it-a-book/> (date of access: 15.11.2025).
19. McMath Ch. THE LIVING BOOKS Series by Living Books/Broderbund: Электронный ресурс. 1994 URL:

<https://www.ibiblio.org/GameBytes/issue21/greviews/livebook.html> (date of access: 15.11.2025).

20. Dredge S. Moonbot Studios talks Numberlys, apps and interactive storytelling: Електронний ресурс. 2012 URL: <https://www.theguardian.com/technology/appsblog/2012/jan/12/moonbot-studios-numberlys-apps>? (date of access: 15.10.2025).

21. Ikeda R. Immediate Delay: Temporalizing aesthetic experience in Amaranth Borsuk and Brad Bouse's Between Page and Screen [Electronic resource] / Ryan Ikeda // Media Fields Journal, Santa Barbara. 2019. No. 14. URL: <https://mediafieldsjournal.org/about/> (date of access: 12.10.2025).

22. MacReady M. Sammut M. Best Harry Potter Games: Електронний ресурс URL: <https://gamerant.com/best-harry-potter-video-games/> (date of access: 15.10.2025).

23. An Augmented Reality Children's Book Edutainment through Participatory Content Creation and Promotion Based on the Pastoral Life of Psiloritis [Electronic resource] / A. Ntagiantas та інші. // Applied Sciences. Vol. 12. 2022. DOI:[10.3390/app12031339](https://doi.org/10.3390/app12031339)

24. Davis J. Zines: Електронний ресурс. 2025 URL: <https://lib.guides.umd.edu/c.php?g=1378775&p=10193945> (date of access: 10.10.2025).

25. Levit B. The Comet: Електронний ресурс. 2022 URL: <https://peoplesgdarchive.org/item/5123/the-comet> (date of access: 15.11.2025).

26. Legendre I. Margins in Motion: Towards a Political History of Zine Culture: PhD thesis / Izabeau Legendre ; Queen's University. Kingston, 2023. URL: <https://qspace.library.queensu.ca/server/api/core/bitstreams/a7be31cb-8959-446e-ad91-3dfbbfdea586/content> (date of access: 15.11.2025).

27. The underground music mags that immortalised 70s subculture: Електронний ресурс. URL: <https://www.dazeddigital.com/music/article/29145/1/the-underground-music-mags-that-archived-70s-subculture> (date of access: 15.11.2025).

28. Stapleton A. Brief History of Zines and Why You Should Make One: Електронний ресурс. 2021 URL: <https://staples-alanna.medium.com/a-brief-history-of-zines-and-why-you-should-make-one-f362b30e6d67> (date of access: 15.11.2025).

29. Mathews B. Zines in the Zeitgeist: Reclaiming Creativity in a Digital World: Електронний ресурс. 2025 URL: <https://www.brianmathews.io/blog/zines> (date of access: 15.11.2025).

30. Panuncial D. By the Numbers: International Zine Month: Електронний ресурс. 2019 URL: <https://americanlibrariesmagazine.org/2019/07/02/by-the-numbers-international-zine-month/> (date of access: 10.11.2025).

31. Baker S. Zelmarie C. Zines as community archive: стаття. Archives and Museum. Griffith University, Brisbane, Western Sydney University, Parramatta Informatics Archival Science, Vol. 22, 2022 DOI: [10.1007/s10502-022-09388-1](https://doi.org/10.1007/s10502-022-09388-1)

32. Діджиталізація| Оцифрування культурної спадщини AERO 3D URL: <https://aero3d.ua/didzhytalizatsiia-kulturnoi-spadshchyny/> (date of access: 15.12.2025).

33. Тарангул Л.М. Чернікова І.В. Дрогомирецька І.В. Збереження історико-культурної спадщини України” Культурологічний альманах, 2024 № 1 (9), с. 2-5

34. Віртуальне дзеркало історії: як проєкт “Образи мужніх” відзначає подвиг ліквідаторів ЧАЕС”: єМузей: Електронний ресурс. 2024 рік URL: <https://emuseum.com.ua/projects/virtualne-dzerkalo-istorii-iak-proiekt-obrazy-muzhnikh-vidznachaie-podvyh-likvidatoriv-chaes/> (дата звернення: 05.11.2024).

35. Про нас: House of Europe: Електронний ресурс URL: <https://houseofeurope.org.ua> (дата звернення: 03.11.2024).

36. 12 страв-елементів нематеріальної культурної спадщини: Rumbambar: електронний ресурс URL: <https://www.rumbambar.com.ua/12nks/> (дата звернення: 03.11.2024).

37. Національний перелік елементів нематеріальної культурної спадщини України”: Ukrainian Center for Cultural Research: Електронний ресурс [URL:https://uccs.org.ua/natsionalnyj-reiestr-objektiv/](https://uccs.org.ua/natsionalnyj-reiestr-objektiv/) (дата звернення: 03.11.2024)
38. Parkman I.D. Malkewitz K. Design briefs in design-driven new product development: *Journal of Design, Business & Society*. article. 2019. March. № 5 (1). pp. 35-58. URL: DOI:10.1386/dbs.5.1.35_1
39. Read D. Bohemia E. The Functions of the design brief: *International Design Conference – Design: material of conference*,.. 2012. May 21-24, Dubrovnik, Croatia
40. Koronis G., Silvia A., Kang J.K.S., Yogiama C. How to best frame a design briaif to maximize novelty and usefulness in idea generation: *Proceedings of the Design Society: Material of conference*. 2020. June 11. Cambridge University. England. DOI:10.1017/dsd.2020.77
41. Meron Y. “What is Brief?”: Building a Discourse around the Graphic Design Brief: *M/C Journal*: article. 2021. August. №24 (4). Monach University. URL: <https://doi.org/10.5204/mcj.2797>
42. E-book: Encyclopedia Britannica. URL: <https://www.britannica.com/technology/e-book> (date of access: 15.11.2025).
43. E Book Market Overview: Market research report: Business Research Insights: a textbook. 2024. URL: <https://www.businessresearchinsights.com/market-reports/e-book-market-117774> (date of access: 15.11.2025).
44. Aandeel e-boek blijft bescheiden: Lezen stiching lezen; Electronic resource. URL: <https://www.lezen.nl/onderzoek/aandeel-e-boek-blijft-bescheiden/> (date of access: 15.12.2025).
45. Bakker N. Digitaal lezen, anders lezen?: a textbook. Academische Uitgeverij Eburon, Utrecht. Amsterdam: 2024. p. 56
46. De Grauwe Bieke. Leven in een digital tijdperk: een kwantitatief onderzoek naar gevoelens van eigenaarschap en appreciate tegenover e-boeke, 2020, p. 9
47. Trend Tracker report uncovers increasing digital fatigue: Holmen: report. 2023. URL: <https://www.holmen.com/ko/paper/insights/paper-inspiration/digital-fatigue/> (date of access: 15.11.2025).

48. Watkins J. Alleviating digital fatigue through embodied artistic practice and green space: *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 20(3). 2024. pp.527–542. URL: <https://doi.org/10.1080/14794713.2024.2305448> (date of access: 15.10.2025).

49. The Power of Print – AIGA debuts a new print magazine: *Precise Continental*: Website. 2018. URL: <https://www.precisecontinental.com/the-power-of-print-aiga-debuts-a-new-print-magazine/> (date of access: 15.10.2025).

50. Andrivet M. Top Branding & Design Trends For 2025: *The branding journal*: website. 2025. January. URL: <https://www.thebrandingjournal.com/2025/01/top-branding-design-trends-for-2025/> (date of access: 15.10.2025).

51. Ravenscroft T. Pepsi unveils “unapologetic” logo focused on brand’s heritage: *dezeen*: electronic resource. 2023. March. URL: <https://www.dezeen.com/2023/03/29/pepsi-rebrand-retro-logo-rich-heritage/> (date of access: 15.11.2025).

52. Fear N. McDonald’s new retro posters are making me nostalgic: *Creative Blog*: electronic resource. 2024. July. URL: <https://www.creativebloq.com/creative-inspiration/advertising/mcdonald-s-birthday-ads> (date of access: 12.11.2025).

53. Leasca S. Old Bay Fans, Your favorite Seasonong Just Got a Retro Upgrade: *Good housekeeping*: electronic resource. 2025. December. URL: <https://www.goodhousekeeping.com/food-products/a69598043/old-bay-packaging-update/> (date of access: 15.11.2025).

54. Stepanova A. 2025 Design Trends: Analyzing 86 Predictions from 10 Creative Giants: *Medium*: electronic resource. 2025 January. URL: <https://linastep.medium.com/2025-design-trends-analyzing-86-predictions-from-10-creative-giants-a59721a9bd89>

55. May T. Special report: how design agencies are actually using AI in 2024: *Creative Boom*: electronic resource. 2024. February. URL: <https://www.creativeboom.com/insight/special-report-how-design-agencies-are-using-ai-in-2024/>

56. Forster L. The cookbook as a responsive Form: *Explorations in the history and culture of human Nourishment*: 2023. Jul. vol. 31(3) pp.242-250 URL: <https://doi.org/10.1080/07409710.2023.2230664>

57. Calfapietra L. French cuisine cookbook cover: Behance: website. 2024. Sep. URL:<https://www.behance.net/gallery/199696137/French-cuisine-cookbook-cover> (дата звернення: 05.12.2024)

58. Sofía J. Polette S. Family Recipes: Behance: website. 2024. Sep. URL:https://www.behance.net/gallery/208186981/Family-Recipes?tracking_source=search_projects|Family+Recipes&l=0 (дата звернення: 05.11.2024).

59. Violaine & Jeremy. Molly Baz - Cook this Book: Behance :website. 2021. Feb. URL:https://www.behance.net/gallery/117410147/Molly-Baz-Cook-this-Book?tracking_source=search_projects|Cook+this+book&l=21 (дата звернення: 05.11.2024).

60. Erkens B. Foodies boekenclub: “De keukens van Oekraïne” Foodies Magazine. 2023. Jan. URL:<https://www.foodiesmagazine.nl/kookboeken/de-keukens-van-oekraine/> (дата звернення: 05.11.2024).

61. UKRAINE. Food & History: Ukraine Institute : website. URL:<https://ui.org.ua/en/sectors-en/ukraine-food-history/> (дата звернення: 05.12.2024)]

62. Brisbane J. Let's Cook: Behance: Website. 2023. URL:https://www.behance.net/gallery/182949085/Lets-Cook-Free-Cookbook-PDF?tracking_source=search_projects|Let%E2%80%99s+cook&l=211 (дата звернення: 05.11.2024)

63. Ciesielska A. Rozkładowki z książki kucharskiej: Behance: website. 2024 URL:https://www.behance.net/gallery/212440619/Rozkladowki-z-ksiazki-kucharskiej?tracking_source=search_projects|Rozkladowki+z+ksiazku+kucharskiej&l=0 (дата звернення: 05.12.2024)

64. Al-Ansi, A., Jaboob, M., Garad, A., & Al-Ansi, A. (2023). Analyzing augmented reality (AR) and virtual reality (VR) recent development in education.

Social Sciences & Humanities Open, Vol. 4, 100532, 2 – 9
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100532>

65. Chang, Y. K., Cai, Y., & Li, X. (2024). How can AR-enhanced books support early readers? *SSRN*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4752353>

66. Vier J. Why is the VR/AR industry not performing as well as forecasted within the Norwegian market?: dissertation. Service Leadership in International Business at the University of Stavanger. Stavanger. 2022. URL: <https://uis.brage.unit.no/uis-xmlui/handle/11250/3020739> (дата звернення: 05.09.2025).

67. Şimşek, Bilal & Direkçi, Bekir. (2022). The effects of augmented reality storybooks on student's reading comprehension. *British Journal of Educational Technology*. 54. 10.1111/bjet.13293

68. 2Al-Ansi, A., Jabooob, M., Garad, A., & Al-Ansi, A. (2023). Analyzing augmented reality (AR) and virtual reality (VR) recent development in education. *Social Sciences & Humanities Open*, Vol. 4, 100532, 2 – 9
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100532>

69. Daşdemir Y. (2022) Cognitive investigation on the effect of augmented reality-based reading on emotion classification performance. *Biomedical Signal Processing and Control* vol. 78, 103942 <https://doi.org/10.1016/j.bspc.2022.103942>

70. Şimşek, Bilal & Direkçi, Bekir. (2022). The effects of augmented reality storybooks on student's reading comprehension. *British Journal of Educational Technology*. 54. 10.1111/bjet.13293

71. Катаєва М. Туристичні локації Києва «оживають» на листівках. Вечірній Київ. 2020. 28 грудня. URL: <https://vechirniy.kyiv.ua/news/47836> (дата звернення: 01.10.2025).

72. LIVE Animations. Святкова скринька для мережі мультимаркетів «Аврора». 20 URL: <https://liveanimations.org/uk/aurora-festive-box-copy/> (дата звернення: 02.10.2025)

73. Лекарьєва А. А. Особливості верстки друкованих видань: Електронний ресурс // Час мистецької освіти : зб. ст. VIII Всеукр. наук.-практ. конф.

«Мистецька освіта: пошуки та відкриття». Харків, 2019 URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/4648>

74. Cotty M. QuarkXPress vs InDesign: Which One is Better?: Електронний ресурс. 2025 URL: <https://pdf.wondershare.com/indesign/quarkxpress-vs-indesign.html> (дата звернення: 02.10.2025)

75. Spring Update of QuarkXPress 2025 Provides New Generative AI Power, Ground-Breaking Typography Workflows and an Improved User Experience 2025. URL: <https://www.globenewswire.com/news-release/2025/05/29/3090374/0/en/Spring-Update-of-QuarkXPress-2025-Provides-New-Generative-AI-Power-Ground-Breaking-Typography-Workflows-and-an-Improved-User-Experience.html> (дата звернення: 02.10.2025)

76. Affinity Goes Free: What It Means for Designers in 2025: Електронний ресурс. 2025 URL: <https://zeenesia.com/2025/11/08/%F0%9F%93%B0-affinity-goes-free-what-it-means-for-designers-in-2025/>

77. Hewson A. Introducing the all-new Affinity: Professional design, now free for everyone: Електронний ресурс. 2025 URL: <https://www.canva.com/newsroom/news/all-new-affinity/> (дата звернення: 02.10.2025)

78. Piskozub, L. (2020). Scribus – програма верстання для видавничих систем: переваги застосування у навчальному процесі. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*, (6), 106–112. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-7654.6.2020.218616>

79. Margaritopoulos M. Georgiadou E. The application of augmented reality in print media: Стаття // Hellenic Open University - School of Applied Arts, Thessaloniki DOI: 10.14622/JPMTR-1805

80. Butko N. How we engineered AR for the mobile browser with 8th Wall Web: Електронний ресурс. 2018 URL: <https://www.8thwall.com/blog/post/41173258896/how-we-engineered-ar-for-the-mobile-browser-with-8th-wall-web> (дата звернення: 02.10.2025)

81. Levytska O. Lystvak H. Vasiuta S. Zelinska N. he Market of Ukrainian Printed Books with Augmented Reality: Assortment, Problems and Communicative Aspects: Стаття. Ukrainian Academy of Printing, 19 Pid Holoskom, Lviv, Lviv Polytechnic National University, Lviv. 2022 DOI: <https://ceur-ws.org/Vol-3296/paper10.pdf>

82. Zhang J. Application of Extended Reality Technology in the Home Furnishing Industry: A Case Study of IKEA: Електронний ресурс / Journal of Education, Humanities and Social Sciences. 2025. Vol. 51. URL: <https://jehss.com/index.php/ojs/article/view/87/81> (дата звернення: 02.10.2025)

83. Burn That Ad: Електронний ресурс. 2020 URL: <https://www.dandad.org/work/d-ad-awards-archive/burn-that-ad>

84. Zeiba D. Curatorial collective augments MoMA with an AR exhibition: Електронний ресурс. 2019 URL: <https://www.archpaper.com/2019/12/curatorial-collective-augments-moma-momar/> (дата звернення: 02.10.2025)

85. Platt P. Johnson P. Web AR feature for Saatchi Art that lets you view over 1.4 million works of art in your home: Електронний ресурс. 2020 URL: <https://rockpaperreality.com/our-work/saatchi-art/>

86. Pepsi Halftime Show AR Portal: Демонстрація AR інтеграції. URL: <https://www.8thwall.com/aircards/pepsi-halftime> (дата звернення: 28.11.2025)

87. Lee K.-S. Cooking up food memories: A taste of intangible cultural heritage: Електронний ресурс / Kai-Sean Lee // Journal of Hospitality and Tourism Management. Vol. 54. 2023 DOI: [10.1016/j.jhtm.2022.11.005](https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2022.11.005)

88. Як написати бездоганне творче завдання: Електронний ресурс. 2025 URL: <https://www.dropbox.com/uk-UA/resources/how-to-write-a-creative-brief> (дата звернення: 28.11.2025)

89. Botta A. 7 elementen die niet mogen ontbreken in jouw creatieve briefing (met voorbeelden): Електронний ресурс. URL: <https://www.bynder.com/nl/blog/vind-creatieve-richting-schrijf-creatieve-brief/> (дата звернення: 28.11.2025)

90. Brach K. How to plan a print magazine (using a flatplan). 2025 URL: <http://medium.com/@kaibrach/how-to-plan-a-print-magazine-using-a-flatplan-dae139c82a4e> (дата звернення: 28.11.2025)
91. Martinez D. I'm a Developer and I Use Figma — Want to Take a Walk?: Електронний ресурс. 2025 URL: <https://medium.com/@davidddvd19/im-a-developer-and-i-use-figma-want-to-take-a-walk-92b7688f2a15> (дата звернення: 28.11.2025)
92. Şengül S., Usta Dişsiz S. Lezzeti Görselleştirmek: Yemek Fotoğraflarında Renk, Kompozisyon ve Estetik Algı: Електронний ресурс // Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. Vol. 26, No 1. 2025 DOI: <https://doi.org/10.17494/ogusbd.1597044>
93. Vuorinen J. Scanography: photographic art between the realms of sight and touch // Journal of Aesthetics & Culture. Vol. 16, No 1. Art. 2427404. 2024 URL: <https://doi.org/10.1080/20004214.2024.2427404>
94. Van Melik R., Merry M. S. Retooling the public library as social infrastructure: a Dutch illustration // Social & Cultural Geography. 2023. Vol. 24, No 5. P. 758–777. DOI: <https://doi.org/10.1080/14649365.2021.1965195>
95. Examining the effect of augmented reality experience duration on reading comprehension and cognitive load / Б. Şimşek та інш.// Education and Information Technologies. 2024. Vol. 30. P. 1445–1464. DOI: 10.1007/s10639-024-12864-z

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А.1. Сертифікат учасника конференції

Додаток Б



вул. Інглєзі, 6/1,
м. Одеса, Україна, 65101
www.helvetica.ua
mailbox@helvetica.ua

Стационар: 048 709 38 69
Vodafone: 095 934 48 28
Kyivstar: 097 723 06 08

ДОВІДКА

Видавничий дім «Гельветика» є офіційним видавцем фахового видання «Теорія та практика дизайну» та займається усіма видавничо-поліграфічними процесами, до яких належить: набір статей до чергового випуску; рецензування; перевірка на плагіат; коректорська вичитка; верстка; присвоєння кожному матеріалу DOI; розміщення електронної версії видання на офіційному сайті журналу; надсилання електронної версії видання до Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського на репозитарне зберігання та представлення на порталі в інформаційному ресурсі «Наукова періодика України»; розсилка обов'язкового безоплатного примірника до наукових установ України. Цією довідкою повідомляємо, що наукова стаття Боговарова І. О., Масляної М. В., Васильєвої О. С., Шаури А. Ю. «Можливості використання AR/VR-технологій в книжковій ілюстрації» прийнята редакцією фахового видання «Теорія та практика дизайну» для розміщення у Випуску № 4 (38) 2025.

Директор
Видавничого дому «Гельветика»



Олег ГОЛОВКО

Рис. Б.1. Довідка про прийняття наукової статті до друку

Додаток В



Рис. В.1. Почесна грамота учасника загальноукраїнської колективної художньої виставки



Рис. В.2. Диплом учасника рекорду України

Додаток Г

Табл. Г.1. Технічне завдання на розробку «інтерактивного збірника сімейних рецептів»

Назва та короткий опис проєкту	
Назва	ЗБІРКА сімейних рецептів
Опис	Розробка гібридного медіапродукту у форматі друкованого зіну з інтегрованими елементами доповненої реальності. Проєкт поєднує фізичний носій з цифровим контентом для збереження та популяризації родинних кулінарних традицій, які є частиною нематеріальної культурної спадщини.
Формат	Авторський зін, обсяг – 68 сторінок, формат А5.
Цілі та пріоритетні задачі	
Головна мета	Створення дизайн-концепції та макету видання, що трансформує старі родинні записи у сучасний мультимедійний продукт, зберігаючи при цьому автентичність «живого» архіву.
Пріоритетні задачі	- Розробити авторську візуальну стилістику, що передає атмосферу родинного затишку та історичної тяглості. - Створити та інтегрувати мультимедійний контент (3D-моделі страв, анімацію, аудіосупровід, ілюстрацію) - Забезпечити безбар'єрну взаємодію через Web-AR. - Зберегти тактильність та естетику DIY у друкованій версії.
Тон, повідомлення та стиль	
Тон	Особистий, емоційний, теплий, ностальгічний, але візуально сучасний. Це не суха інструкція.
Ключове повідомлення	«Кулінарні рецепти – це не просто їжа, це код нації та зв'язок поколінь. Технології допомагають зберегти те, що зникає»
Візуальний стиль	<i>Концепція:</i> «Нашарування» Відображення накопичення досвіду поколінь <i>Естетика:</i> DIY, імітація архівної знахідки, навмисна недосконалість. <i>Техніки:</i> Сканографія, скетчинг, food-фотографія з природним світлом, рукописні елементи.

Додаток Д

Табл. Д.1. Дослідження цільової аудиторії

Цільова аудиторія	
Первинна	Члени родини, для яких це спосіб зберегти пам'ять про бабусю та її страви.
Вторинна	Молодь та люди середнього віку, які цікавляться гастрономічною культурою, дизайном, зінами та відчують «цифрову втому». Отже, мають потребу у тактильному продукті.
Третинна	Дослідники культури, бібліотеки, відвідувачі воркшопів
Аналіз конкурентів	
Аналоги	«Summer Kitchens» (Одя Геркулес) – вдале поєднання рецептів з історіями та атмосферними фото. «Ukraine food and History» (Видавництво Їжак) – приклад якісної структури та автентичності «Cook this book» – приклад сучасної графічної інфографіки та типографіки
Чого уникати	Низького контрасту, хаотичного розміщення фотографій без прив'язки до тексту, відсутності «повітря» на сторінці.
Технічні деталі проекту	
Програмне забезпечення	Верстка: Adobe InDesign.
Обробка графіки	Procreate
3D-сканування	додаток PolyCam
AR-інтеграція	Web-AR Studio
Анімація	WigglyPaint
Фінансові цілі	
Доступність виробництва	Використання формату з'їну дозволяє знизити витрати на друк, що робить проєкт доступнішим для самвидаву та тиражування в межах громади.
Модель розповсюдження	Орієнтація на нішевий ринок або Free/donation модель для воркшопів у бібліотеках. Середня вартість з'їну на ринку – 5 доларів. (Фестивалі з'їнів, культурні центри)

Додаток Е

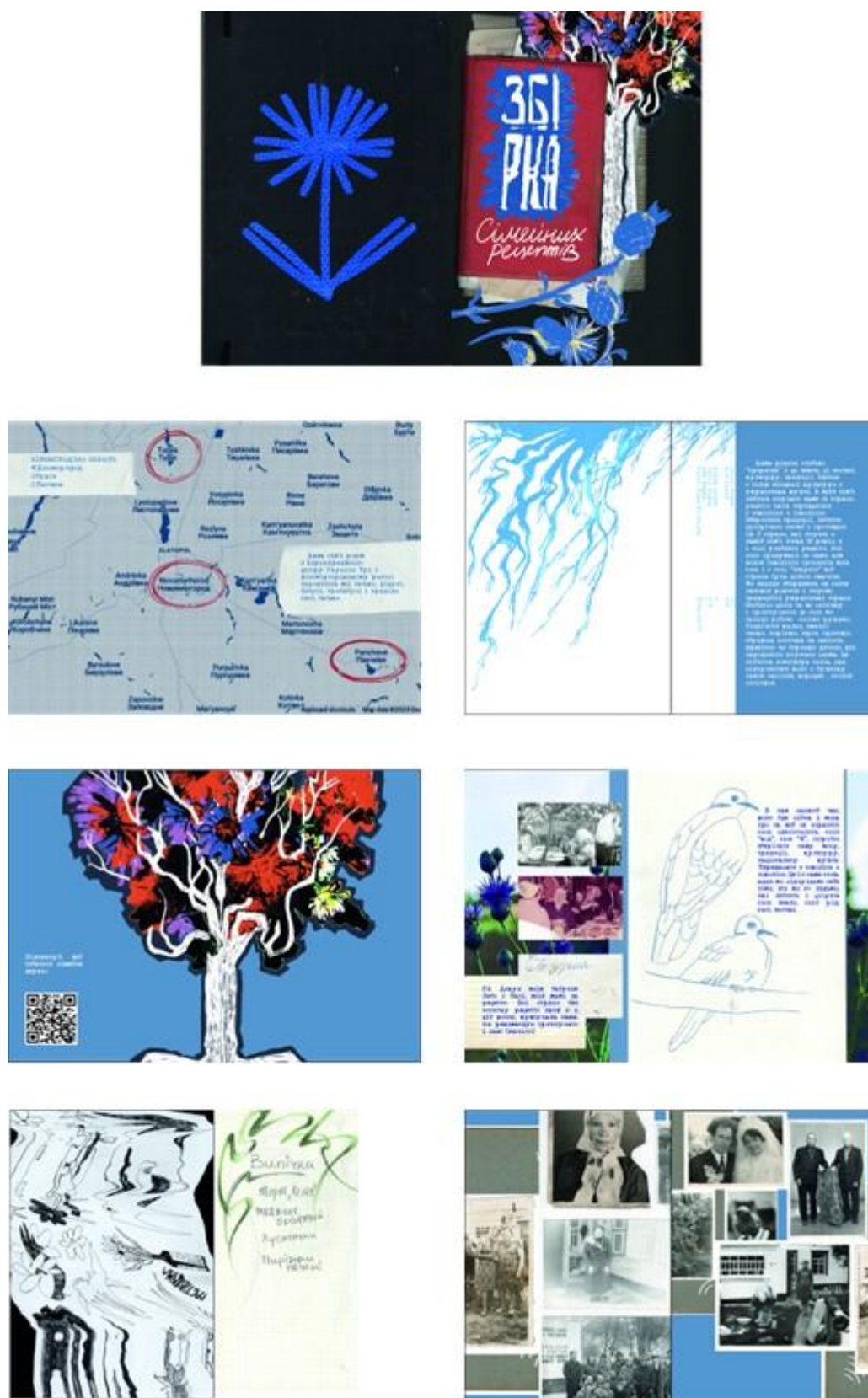


Рис. Е.1. Сторінки сімейного кулінарного збірника

Продовження додатку Е



Рис. Е.2. Сторінки сімейного кулінарного збірника

Продовження додатку Е

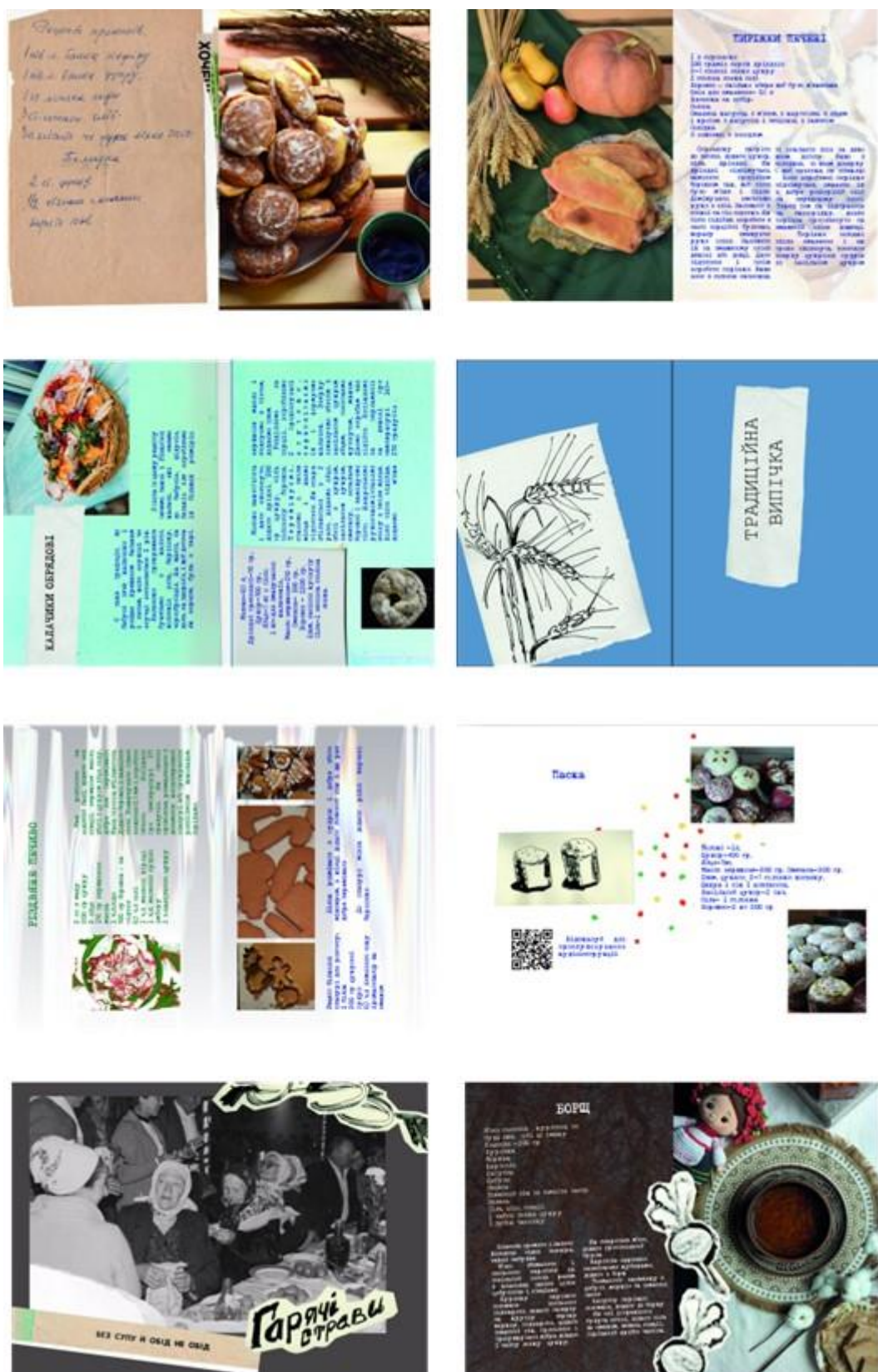


Рис. Е.3. Сторінки сімейного кулінарного збірника

Продовження додатку Е



Рис. Е.4. Сторінки сімейного кулінарного збірника



Рис. Ж.1. Сертифікат учасника XXIII Міжнародного конкурсу одного образу та новорічно-різдвяного декору «Сузір'я каштан»