

Отже, у першій грі основною функцією кольору є формування поведінки гравця на підсвідомому рівні за допомогою стимулювання сильних емоційних почуттів, що обумовило успішність та швидку популярність гри. Натомість гра «Arto» на колір були покладені функції контролю уваги гравця та формування візуальної динаміки гри.

**Висновки.** Наразі спостерігається активна руйнація канонів дизайну ігрової механіки, з'являються нові експериментальні розробки такі як «Gris» та «Arto». Дизайнери пробують використовувати колір, як домінуючий засіб ігрової механіки, зважаючи на його широкі функціональні можливості завдяки впливу на психіку гравця. Здебільшого колір може: формувати поведінку гравця; використовуватись для контролю уваги; повідомлення про поточний стан персонажа та ігрового світу; передавати різні значення сцен, місць і елементів ігрового світу; створювати настрій і викликати певні емоції, щоб стимулювати або заспокоїти гравця.

### **Література:**

1. Steam URL: <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/> (дата звернення 17.05.2023). – Назва з екрана.
2. GAMEFREAKS365 URL: <https://gamefreaks365.com/arto-the-new-colorful-title-from-orion-games-is-coming-to-steam/> (дата звернення 17.05.2023). – Назва з екрана.

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-317-3-88>

## **HANDMADE FONTS IN GRAPHIC DESIGN AS A CURRENT TREND**

### **РУКОТВОРНІ ШРИФТИ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ ЯК АКТУАЛЬНИЙ ТРЕНД**

**Pervykh I. I.    Первих І. І.**

*Assistant at the Department of Design  
Lesya Ukrainka Volyn  
National University  
Lutsk, Ukraine*

*асистент кафедри дизайну  
Волинський національний університет  
імені Лесі Українки  
м. Луцьк, Україна*

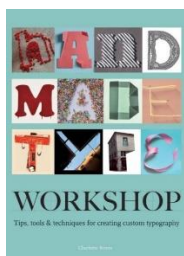
Тренди у графічному дизайні надзвичайно мінливі, проте можна визначити тенденції, які будуть актуальні протягом довгого періоду часу. Одним з таких напрямків є «сучасний ретро стиль». Даний стиль надихається стилістикою дизайну 1970-х–1990-х років і характеризується використанням яскравих кольорів, патернів та ефектів (зерно, ефект плівки

тощо), а також вінтажної типографіки. Показовим є використання також гарнітур, що наслідують рукописні. На сьогодні у графічному дизайні спостерігається тенденція до повернення рукотворних ілюстрацій, колажів, використання рукотворних шрифтів [3, с. 62].

Оскільки сучасні програмні засоби дозволяють розробити дизайн будь-якої складності, втрачається цікавість до надскладних композицій. Натомість увага звертається на зближення з цільовою аудиторією, викликання емоцій. Людські стосунки є ключовими для залучення глядачів [2, с. 263]. Саме тому дизайнери все частіше використовують «ручну працю».

Ручна робота у графічному дизайні поступово набирає все більшої популярності на початку 20-х років XXI ст. Власне, хенд-мейд не є новим для сфери графічного дизайну, однак використання змінюється. Друкарські плакати ручної роботи розглядаються як вихід за рамки традиційного типографічного постера. Однак такі основи, як читабельність у контексті ергономіки та функціональність залишаються незмінними [1, с. 336].

Наприкінці 2000-х років цікавим та неординарним рішенням було застосування «крафтової» ілюстрації та типографіки. Оригінал такої роботи створюється вручну з різноманітних матеріалів: традиційні живописні матеріали, предмети вжитку, продукти харчування, природні матеріали тощо. Матеріали підбираються таким чином, щоб репрезентувати та підкреслити зміст постера. Композиції плакату фотографуються та редагуються з допомогою графічних редакторів до фінального результату. Таким чином дизайн є комбінацією фото реальної роботи з елементами комп'ютерної графіки.



**Рис 1. Обкладинка книги Шарлоти Ріверс  
«Майстерня шрифтів ручної роботи»**

Дизайнерка Катерина Шевчун розробила шрифт під назвою «Культурна спадщина України», в якому за основу взяті традиційні елементи української культури, зокрема декоративно-прикладного

мистецтва, обрядових традицій, національної кухні. Для створення використані техніки ткацтва, вишивки, вибійки, акварельного живопису, аплікації, фотографії та інші.



**Рис. 2. Катерина Шевчун, шрифт «Культурна спадщина України»**

На початку 2020-х років значно актуальнішим є створення шрифтів на основі рукописного тексту, використання намальованих вручну контурів, заливок, текстур фарби, олівців, маркерів тощо. Зазвичай такі гарнітури досить мінімалістичні, не перевантажені деталями. Увага акцентується на саме на рукотворному елементі.

Дизайнерка Емма Берс у своїх постерах експериментує з типографікою. Для її шрифтів характерна «вільна форма», динамічність, зміна пропорцій символів. Роботи Емми Берс завжди яскраві, насичені, дещо хаотичні. При цьому текст не втрачає свою прочитність і є основним виражальним елементом.



**Рис. 3. Емма Берс, постери**

Типографіка є одним із основних компонентів графічного дизайну, без якого неможливо створити повноцінний функціональний продукт. Текст – головний елемент на сторінці, оскільки саме він підштовхує глядача до дії. Типографіка використовується разом із зображенням або самі типографічні елементи комбінуються разом і перетворюються у візуальну форму. У графічному дизайні сучасна типографіка має зрозумілу форму, а також стиль, індивідуальність [1, с. 340].

Дизайни, створені на основі рукотворної типографіки орієнтовані на широку цільову аудиторію. Вони використовуються у сфері книжкової ілюстрації, рекламної продукції, дизайні упаковки. На їх основі створюється інфографіка, веб-дизайн, мушн-дизайн і тому подібне.

В умовах широких можливостей сучасного графічного дизайну все частіше працює принцип «чим простіше, тим краще». Прості, неідеальні композиції виглядають гармонійно і динамічно, за рахунок чого добре запам'ятовуються, що є дуже важливим, зважаючи на конкуренцію в умовах ринку.

#### Література:

1. Atasoy S.N. The latest trends in graphic design: Handmade typographic posters. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*: Selected Paper of 6th World Conference on Design and Arts (Zagreb, 29 June – 01 July 2017). Zagreb, 2017. P. 335-342.
2. Droege J. The Handmade Effect: A Model of Conscious Shopping in an Industrialised Economy. *Review of Industrial Organization*. 2022. Vol. 60. P. 263-292.
3. Сбітнева Н.Ф. Тенденції розвитку сучасного графічного дизайну: повернення до рукотворності. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2015. № 4. С. 60-66.