

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА  
ДИЗАЙНУ

Дизайну

Рисунка та живопису

**Дипломна магістерська робота**

на тему:

Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики  
сьогодення

Виконав: студент групи МГДР 1-20

спеціальності 022 Дизайн

спеціалізація Графічний дизайн

Олександра НЕДЗЕЛЬСЬКА

Керівник: Олена ОСАДЧА

Рецензент: Антоніна ДУБРІВНА

Київ 2021

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Інститут, факультет \_\_\_\_\_ Факультет Дизайну \_\_\_\_\_  
Кафедра \_\_\_\_\_ Рисунок та живопису \_\_\_\_\_  
Спеціальність \_\_\_\_\_ 022 Дизайн \_\_\_\_\_  
Освітня програма \_\_\_\_\_ 2201 Графічний дизайн \_\_\_\_\_

## ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри рисунка та живопису  
\_\_\_\_\_ проф. Гула Є.П.  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 року

## З А В Д А Н Н Я

### НА ДИПЛОМНУ МАГІСТЕРСЬКУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Олександра НЕДЗЕЛЬСЬКА

1. Тема роботи \_\_\_\_\_ Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення.

Науковий керівник роботи \_\_\_\_\_ кандидат мистецтвознавства зі спеціальності «Теорія та історія культури», доцент.

Олена ОСАДЧА

затверджені наказом вищого навчального закладу від №286 04. 10. 2021 року.

2. Строк подання студентом роботи \_\_\_\_\_ 01.12.2021 р. \_\_\_\_\_

3. Вихідні дані до роботи: базується на наукових дослідженнях провідних вітчизняних та світових науковців (Чуприніна, Е. Огар, Ю. Федіни), навчальних посібниках, (І. Головацький, С. Маршак), наукових матеріалах та статтях (О. Авраменко, М. Таранова, Ю. Молок, Ю. Белічко, І. Слободянюк), дослідженнях, періодичних виданнях, інтернет ресурсах та працях сучасних дизайнерів-ілюстраторів.

4. Зміст дипломної роботи (перелік питань, які потрібно розробити)

Розділ 1. Теоретичні засади дослідження художньо-образної мови ілюстрації казки; Розділ 2. Аналіз актуальних тенденцій та технологій графічного проектування дитячої ілюстрації; Розділ 3. Комплексна розробка оформлення дитячої казки «Пекарчин кіт».

## Консультанти розділів дипломної магістерської роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Розділ 1	Олена ОСАДЧА_к.мист., доц.		
Розділ 2	Олена ОСАДЧА_к.мист., доц.		
Розділ 3	Олена ОСАДЧА_к.мист., доц.		
Висновки	Олена ОСАДЧА_к.мист., доц.		

6.Дата видачі завдання \_\_\_\_\_ 01.10.2020 \_\_\_\_\_

### КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної магістерської роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	30.10. 2020	
2	Розділ 1	20.11. 2020	
3	Розділ 2	21.01. 2021	
4	Розділ 3	09.04. 2021	
5	Висновки	29.08. 2021	
6	Оформлення дипломної магістерської роботи (чистовий варіант)	01.11. 2021	
7	Здача дипломної магістерської роботи на кафедру для рецензування (за 14 днів до захисту)	02.12. 2021	
8	Перевірка дипломної магістерської роботи на наявність ознак плагіату (за 10 днів до захисту)	02.12. 2021	
9	Подання дипломної магістерської роботи у відділ магістратури для перевірки виконання додатку до індивідуального навчального плану (за 10 днів до захисту)	03.12.2021	
10	Подання дипломної магістерської роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	06.12. 2021	

Студентка

\_\_\_\_\_ Олександра НЕДЗЕЛЬСЬКА

Науковий керівник

\_\_\_\_\_ Олена ОСАДЧА

Директор НМЦУПФ

\_\_\_\_\_ Олена ГРИГОРЕВСЬКА

## **АНОТАЦІЯ**

**Недзельська О.О. Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення – Рукопис.**

Дипломна магістерська робота за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2021 рік.

У магістерській дипломній роботі проведено дослідження особливостей ілюстрації казок-бестселерів у дитячих виданнях. Прослідковано історію виникнення та розвиток ілюстрації дитячої книги, а саме, казок та їх бестселерів. Проаналізовано сучасні тенденції, стиль, дизайн та методи графічного проектування дитячої книги. Проведено аналіз ілюстрації казок-бестселерів американських, європейських та українських художників-ілюстраторів. У ході дослідження було визначено, що малюнки позитивно впливають на загальне сприйняття дитиною літературного твору, казки. Отримані результати були використані для створення дитячого коміксу казки-бестселер Джоан Ейкен «Пекарчин кіт». Зазначено, що адекватне композиційне рішення, гармонійно підібрана кольорова гамма та віднайдена система образів героїв казок допомагають у формуванні цілісності та виразності ілюстрації. Впроваджено підхід графічного проектування дитячого коміксу, що полягає у синтезі естетики та технологічних інновацій, направлених на покращення сприйняття ілюстрацій дитячого коміксу.

*Ключові слова: ілюстрація, казка, дитяча книга, комікс, бестселер, віртуальна реальність, інтерактивне видання, оформлення.*

## **АННОТАЦИЯ**

**Недзельская А.О. Иллюстрации сказок-бестселлеров мировой детской литературы как проявление современной эстетики – Рукопись.**

Дипломная магистерская работа по специальности 022 Дизайн – Киевский национальный университет технологий и дизайна, Киев, 2021 год.

В магистерской дипломной работе проведены исследования особенностей иллюстрации сказок-бестселлеров в детских изданиях. Прослежена история возникновения и развитие иллюстрации детской книги, а именно сказок и их бестселлеров. Проанализированы современные тенденции, стиль, дизайн и методы графического проектирования детской книги. Проведен анализ иллюстрации сказок-бестселлеров американских, европейских и украинских художников-иллюстраторов. В ходе исследования было определено, что комикс положительно влияют на общее восприятие ребенком литературного произведения, сказки. Полученные результаты были использованы для создания детского комикса сказки-бестселлера Джоана Эйкена «Пекарчин кот». Отмечено, что адекватное композиционное решение, гармонично подобранная цветовая гамма и найденная система образов сказочных героев помогают в формировании целостности и выразительности иллюстрации. Внедрен подход графического проектирования детского комикса, заключающийся в синтезе эстетики и технологических инноваций, направленных на улучшение восприятия иллюстраций детского комикса.

*Ключевые слова: иллюстрация, сказка, детская книга, комикс, бестселлер, виртуальная реальность, интерактивное издание, оформление.*

## SUMMARY

**Nedzelska O.O Illustrations of best-selling fairy tales of world children's literature as a manifestation of today's aesthetics - Manuscript.**

Master's thesis in the specialty 022 Design - Kyiv National University of Technology and Design, Kyiv, 2021.

In the master's thesis the research of features of illustration of fairy tales-bestsellers in children's editions is carried out. The history of the origin and development of children's book illustrations, namely, fairy tales and their bestsellers is traced. Modern tendencies, style, design and methods of graphic design of a

children's book are analyzed. The analysis of the illustration of best-selling fairy tales by American, European and Ukrainian illustrators is carried out. In the course of the research it was determined that comics have a positive effect on the child's general perception of a literary work, a fairy tale. The results were used to create a children's comic book bestseller Joan Aiken "Baker's Cat". It is noted that an adequate compositional solution, harmoniously selected colors and found a system of images of fairy tale characters help to form the integrity and expressiveness of the illustration. An approach to graphic design of children's comics has been introduced, which consists in the synthesis of aesthetics and technological innovations aimed at improving the perception of children's comic book illustrations.

*Keywords: illustration, fairy tale, children's book, comic, bestseller, virtual reality, interactive edition, design.*

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНОЇ МОВИ ІЛЮСТРАЦІЇ КАЗКИ .....	12
1.1. Категоріально-понятійний апарат дослідження.....	12
1.2. Художнє оформлення народно-поетичної творчості: генезис та етапи формування.....	28
1.3. Методологічні аспекти дослідження ілюстрації бестселерів світової дитячої літератури.....	35
Висновки до розділу 1.....	41
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ АКТУАЛЬНИХ ТЕНДЕНЦІЙ ТА ТЕХНОЛОГІЙ ГРАФІЧНОГО ПРОЕКТУАННЯ ДИТЯЧОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ .....	42
2.1. Дитяча інтерактивна література та віртуальна реальність - нові аспекти сприйняття естетичного .....	42
2.2. Ілюстрації американських та європейських сучасних художників до казок.....	52
2.3. Сучасні аспекти ілюстрації бестселерів світової дитячої літератури в Україні .....	70
Висновки до розділу 2.....	75
РОЗДІЛ 3. КОМПЛЕКСНА РОЗРОБКА ОФОРМЛЕННЯ ДИТЯЧОЇ КАЗКИ «ПЕКАРЧИН КІТ» .....	76
3.1. Новації в системі ілюстрації казки: український вимір.....	76
3.2. Етапи та принципи створення мальовису «Пекарчин кіт» Джоан Ейкен.....	90
3.3. Актуальні тенденції у дитячій сучасній ілюстрації.....	105
Висновки до розділу 3.....	109
ВИСНОВКИ .....	111
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	114
ДОДАТКИ.....	125

## ВСТУП

**Актуальність теми.** Казка впродовж свого історичного розвитку була підґрунтям соціальної адаптації свідомості людини до оточуючого соціокультурного середовища й передавала певні традиції свого народу. Літературно-художні твори мають захоплюючий сюжет, демонструють приклади самобутнього мислення, своєрідні образи, що позитивно впливає на етичне та естетичне виховання дітей.

Народні казки та літературні казкові твори, що розраховані на широке коло читачів, мають великий вплив на дошкільнят, молодших школярів, приваблюють підлітків і дорослих. Філософські, ліричні, сатиричні, пригодницькі, фантастичні, науково-пізнавальні казки викликають значний інтерес як серед старшокласників, які надають перевагу казкам-повістям та казкам-романам, а також творам у напрямку фентезі, так і мають попит у дорослої аудиторії.

Ступінь зацікавленості та ріст популярності контенту казки у цільовій групі, зокрема емоційний результат впливу на ментальність та фантазію читачів, залежить від смислового контенту й професіоналізму художника-ілюстратора.

Сьогодні ілюстративна робота художників-дизайнерів надзвичайно актуальна, що своєю майстерною творчою працею допомагає збільшити коло поціновувачів казкових літературно-художніх творів. Зазначимо, завдання ілюстратора полягає у створенні сучасного естетично-привабливого оформлення книги, з використанням яскравих кольорів та реалістичних чи декоративних зображень. Художник через ілюстрацію транслює художньо-образну систему казкового твору, що дозволяє адекватно розкрити його зміст.

Велика конкуренція на мистецькому ринку спонукає художників мислити та творити по-новому. Сучасність насичена новітніми технологіями та тенденціями, які допомагають розвивати книжкову індустрію. Інтерактивні книги та доповнена реальність, GIF-зображення популярні серед вибагливих читачів, дітей. Такі книги мають великий вплив на їхнє формування та сприйняття



навколишнього середовища. Адже дитина знайомиться не тільки з твором автора, а й має можливість бути безпосереднім учасником історії. Таким чином, діти розважаються, навчаються та дізнаються про звичаї та побут народів світу через візуальний казковий світ за допомогою інтерактивних ілюстрацій.

Підкреслимо, що не лише візуальний зміст ілюстрацій спонукає споживача купувати видання, а й новаторський підхід до оформлення книг. На даний момент все дедалі більше поширюється поняття мальовиси серед дитячої аудиторії. За допомогою послідовних картинок, яскравих персонажів та колориту, ілюстрації сприймаються дітьми легко та зрозуміло. Такий підхід до оформлення вже знайомих нам казок дає змогу по-іншому сприйняти важливий та повчальний зачин історії у творі. Відтак, актуальність та існуючі протиріччя зумовили вибір теми: *«Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення»*.

**Мета.** Провести аналіз особливостей сучасної ілюстрації на прикладах бестселерів світової дитячої літератури.

**Завдання наукової роботи:**

- Дослідити витоки та розвиток книжкової ілюстрації народно-поетичної творчості.
- Порівняти ілюстрації американських, європейських та українських художників-ілюстраторів.
- Провести аналіз електронних інтерактивних видань, GIF-зображень та віртуальної реальності в ілюстраціях;
- Визначити особливості взаємозв'язку книжкової графіки із сучасним дизайном на основі мальовису.
- Розробити мальовис до казки Джоан Ейкен «Пекарчин кіт».

**Об'єкт дослідження.** Тенденції розвитку сучасної ілюстрації бестселерів світової дитячої літератури в системі графічного проектування.

**Предмет дослідження.** Естетичні виміри ілюстрації як форми графічного мистецтва в дизайні дитячої книги-коміксу Джоан Ейкен «Пекарчин кіт».

**Методи дослідження.** Для вирішення поставлених завдань у даній науковій роботі були використані теоретичні підходи, що включають у себе історичний метод, системний-аналітичний метод, формалізацію, аналіз, синтез, узагальнення та моделювання, та емпіричні — спостереження, експеримент, порівняння та опис. Перший підхід допоміг проаналізувати ілюстрації світових художників, вивчити властивості та функції дитячих видань та дослідити розвиток та формування ілюстрації казок бестселерів. Емпіричний підхід спонукав практичну реалізацію графічного проекту оформлення казки «Пекарчин кіт», Джоан Ейкен, до обраної казки дослідження.

**Теоретична основа дослідження:** базується на наукових дослідженнях провідних вітчизняних та світових науковців (Чуприніна, Е. Огар, Ю. Федіни), навчальних посібниках, (І. Головацький, С. Маршак), наукових матеріалах та статтях (О. Авраменко, М. Таранова, Ю. Молок, Ю. Белічко, І. Слободянюк), дослідженнях, періодичних виданнях, інтернет ресурсах та працях сучасних дизайнерів-ілюстраторів.

**Наукова новизна.** Проведений аналіз дитячих видань допоміг розробити інноваційний підхід у графічному проектуванні ілюстрації казок, що полягає у синтезі естетики та технологій, направлених на покращення сприйняття ілюстрацій дитячого коміксу. Сутність підходу визначається у тому, що за допомогою GIF-зображень читач зможе оживити героїв казки. Такий формат вплине на розвиток дитячих мальовисів в Україні.

**Практичне значення одержаних результатів** полягає в можливості використання матеріалів дослідження в теоретичних курсах з проектування книги та у практичних заняттях з графічного дизайну. Праця може слугувати науковим та методичним підґрунтям в практичній діяльності дизайнера у створенні мальовисів. Запропоновані техніки та прийоми дизайнерських рішень можуть бути використані при проектуванні рухомих зображень та оформлення книг.

### **Апробація результатів дослідження.**

1. Участь у VI Міжнародній науково-практичній конференції «European scientific discussions» м. Рим, Італія, 30 березня 2021 р.

2. Участь у I Всеукраїнській конференції «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» м. Київ, 17 листопада 2020 р.

3. Участь у конкурсі розробки елементів фірмового стилю спеціалізованих виставок “ LEATHER AND SHOES” та “EXPO SHOES”, м. Київ, 5-8 жовтня 2021р.

4. Участь у виставці EXPO SHOES`2-2021 експозицією «Розробка фірмового стилю для проектів “ LEATHER AND SHOES” та “EXPO SHOES” м. Київ 5-8 жовтня 2021 р.

**Публікації.** Гула Є., Кугай Т. А., Мазніченко О. В., Недзельська О.О Ілюстрації казок у сучасному дизайні // The V International scientific and practical conference “European scientific discussions” (March 28-30, 2021) Potere della ragione Editore, Rome, Italy, 2021: С. 484 -683.

Недзельська О. О. Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення // Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості: Матеріали I Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених (17 листопада 2020 р., м. Київ). – К. : КНУТД, 2020. С. 118 – 652 с.

**Обсяг і структура дипломної роботи.** Дипломна магістерська робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних джерел (98 найменувань) та додатків. Загальний обсяг дипломної роботи 139 сторінок комп'ютерного тексту.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНОЇ МОВИ ІЛЮСТРАЦІЇ КАЗКИ

#### 1.1 Категоріально-понятійний апарат дослідження

Фольклор або усна народна творчість — художня колективна літературна і музична творча діяльність народу, яка засобами мови передає знання про життя і природу, давні культури і вірування, а також світ думок, почуттів, уявлень та народнопоетичної фантазії. Традиційно виділяють три фольклорні роди, які мають певні жанри: народний епос, народна лірика (пісні) та народний ліро-епос [7].

Народний епос — розповідні фольклорні твори, до якого належать загадки, прислів'я, приказки, анекдоти, легенди, перекази, байки, притчі, міфи та казки.

Аналізуючи дослідження істориків та науковців, можна сказати, що казка — це вид художньої прози, що походить від народних оповідань, найчастіше коротка історія про незвичні та фантастичні події та персонажів.

У книзі В. Сухомлинського «Серце віддаю дітям» автор визначає, що казка — активне моральне мистецтво, яке захоплює усі сфери духовного життя дитини: розум, почуття, уяву, волю. Казковий жанр розвиває мислення кожної дитини, сприяє створенню інтелектуальної атмосфери в дитячому колективі [49].

Також зазначити думку братів Грімм про те, що казка багатогранна і завжди по-новому радує волю, зворушує та навчає [40].

В основі казки — захоплива розповідь про вигадливі події та явища, які сприймаються як реальні.

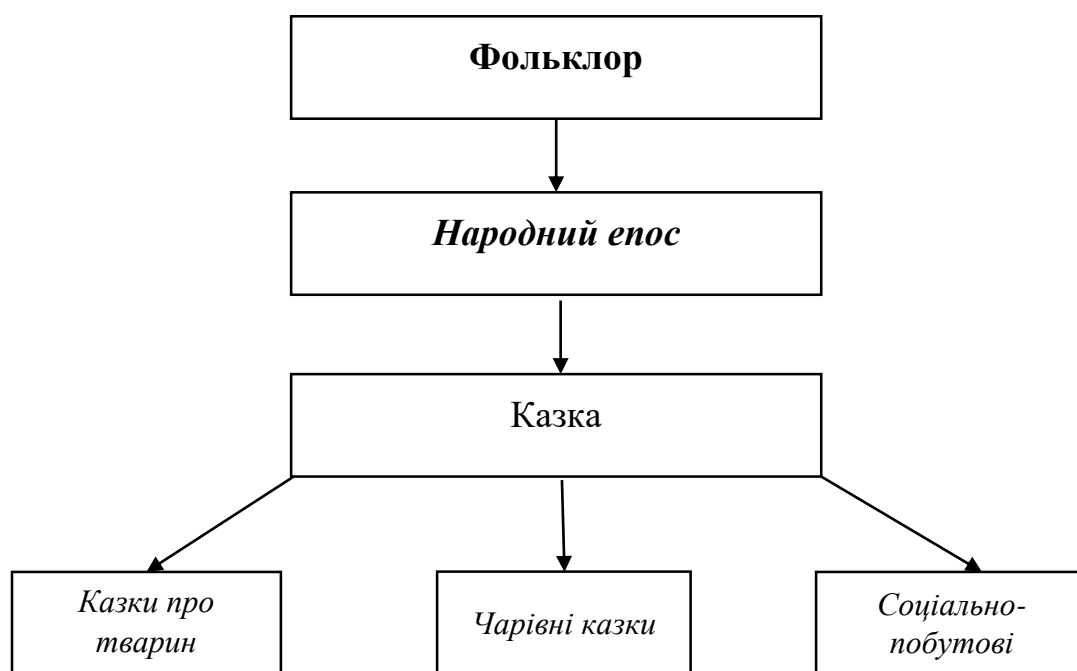
Зазначимо, що казка має свої певні особливості, які відрізняють її від інших творів дитячої літератури. Наприклад, вигадливі події та персонажі сприймаються як реальні. Герої казок володіють рисами, які схвалювалися в

суспільстві або ні. Персонажі відображають представників суспільства та його цінності. Події відбуваються у невизначений час, характерне протистояння дійових осіб, відсутність розгорнутих описів природи і побуту. Сюжет багатоепізодний, з драматичним розвитком подій, зосередженням дії на героєві та щасливим і/або повчальним закінченням [4].

Також можна відзначити, що казка поділяється на три основні види (див. табл. 1.1):

- казки про тварин;
- чарівні казки;
- соціально-побутові казка

Таблиця 1.1



Казки про тварин вважаються найдавнішими в історії казкового епосу. У них в алегоричній формі розкривається суспільні явища, побут людей. Дії та вчинки тварин відображені з життя людей. Наприклад, персонажі казок обирають собі старосту, вйта, царя, а також господарюють, змагаються, сперечаються, дають і беруть хабарі, принижують слабших.

Тварини в казках уособлюють певну домінуючу рису характеру чи вдачу людини: вовк — голодний хижак, невдаха; лисиця — хитра, підступна, улеслива; ведмідь — вайлуватий, незграбний; овечка — беззахисна; осел — впертий; заєць — боягуз; орел — сильний, зухвалий, пихатий; черепаха і рак — неповороткі, повільні; кінь і віл — працьовиті, покірні [30].

У ході дослідження можемо визначити, що казки про тварин дуже близькі та зрозумілі дітям, адже персонажі розмовляють, спілкуються та товаришують. Як писав І. Франко: «Діти люблять звірів, чують себе близькими до них, розмовляють з ними і розуміють їх: от тим — то й оповідання про звірів їм такі цікаві, особливо коли ті звірі в байці ще починають говорити, думати і поводитися, як люди...» [22].

Чарівні або фантастично-героїчні казки мають свою композиційну особливість, у якій обов'язково присутні чарівні предмети та містичні персонажі. Також у їхньому змісті переважає фантастичне начало, де відбуваються різні героїчні та історичні події [36].

Позитивні герої наділяються такими чеснотами як мужність, відвага та сила, щоб протистояти темним силам. Поряд з ними чарівні предмети (люстерко, клубочок, чоботи-скороходи, коцюба, калиновий міст, гребінець). Негативних героїв у таких казках завжди чекає поразка, адже вони уособлюють зло [36].

Специфікою таких казок є повчальний зміст, який спонукає читача самостійно зробити для себе висновки щодо своєї поведінки чи морально-етичних правил життя.

Соціально-побутові казки розповідають про буденне життя людей, їхній побут або реалії людського життя за умов різних соціальних епох. Героями соціально-побутових казок виступають кмітливий солдат (наймит, бурлака, селянин, мандрівник або ін.), бідна дівчина (що є мудрою й працьовитою), дурень (що виявився найрозумнішим), падчерка (яку гноблять мачуха та її донька), сварлива жінка, багатий пан (але дурний), чоловік і жінка та ін. [47].

Мова персонажів соціально-побутових казок більш індивідуалізована. На підставі того, як говорить той чи інший персонаж, можна зробити висновки про його моральні якості [56].

У соціально-побутових казках прославляються розум, працьовитість, доброта героїв, їхня здатність протистояти лихим обставинам, боротися за свою волю, кохання і щастя. Цінність персонажів вимірюється не їхньою чарівністю, а цілком реальними якостями. Випробування в соціально-побутових казках є абсолютно земними, а не фантастичними [42].

Слід зазначити, що казка може бути як і народною та й літературною (див. табл. 1.2).

Народна казка — один із найдавніших жанрів усної народної творчості, що виник в часи коли люди не мали наукового знання, але намагались пояснити явища природи, невідомих тварин, рослин та те що їх оточувало. У казках знайшли відображення уявлення давніх людей про добрі й лихі сили, про вплив природи на життя особистості, про чесноти й вади людей [24].

На думку українського мистецтвознавця В. Гнатюка, народна казка належить до найдавніших витворів людського духу і сягають у глибину таких далеких від нас часів, якої не досягає жодна людська історія [1].

Російський філософ-фольклорист В. Пропп у книзі «Морфологія казки» зазначає, що народна казка народжується, звичайно з життя. Всяке архаїчне сьогодні відмирає. Релігійне явище більш давнє, ніж його використання в сучасній казці [81].

Таблиця 1.2

### Спільні та відмінні риси літературної та народної казки.

Літературна казка	Народна казка
<i>Спільні риси</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- незвичайні та фантастичні події;</li> <li>- мораль та повчальний зміст;</li> <li>- позитивні та негативні герої</li> </ul>	

<i>Відмінні риси</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- автор – письменник;</li> <li>- визначений час та місце дійства;</li> <li>- герої мають детальний опис зовнішності, характер та емоції; авторська оцінка їхнім вчинкам;</li> <li>- наявні побутові подробиці;</li> <li>- видозмінені зачин та кінцівка</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- автор – народ;</li> <li>- невизначений час подій та їх місце чи загальний опис;</li> <li>- немає докладного опису героя, їхніх переживань та зовнішності;</li> <li>- схожі зачини та кінцівки, трикратні повтори</li> </ul>

У казках народів світу багато спільного, що пояснюється подібністю культурно-історичних умов їхнього життя. Водночас казки відзначаються національними особливостями, відображають спосіб життя певного народу, його працю і побут, природні умови. Крім того, вони поширювалися не тільки в тій місцевості, де виникали, а й «переходили» кордони, потрапляючи до інших народів. Подібні казкові герої та сюжети трапляються в різних національних традиціях. Це так звані мандрівні образи, які існують у культурі різних народів [23].

Українські народні казки належать до українського фольклору, де відображено вірування й цінності українського народу.

Літературна казка — це авторський художній твір, в основі якого лежить захоплива історія, що об'єднує елементи дійсності та фантастики. [20].

Авторські казки, зазвичай, написані письменниками, але є такі, що створені на основі фольклору, де автори позичають сюжети і героїв із народних казок, легенд та переказів.

Письменник Ю. Ярмиш виділяє такі групи літературних казок як: художній переказ народного сюжету; казка за фольклорними мотивами; власне авторська казка [14].



За визначенням Л. Брауде літературна казка — це авторський, художній, прозаїчний або віршовий твір, заснований або на фольклорних джерелах, або цілком оригінальний; твір переважно фантастичний, чародійний, що змальовує неймовірні пригоди вигаданих або традиційних казкових героїв і, в окремих випадках, орієнтований на дітей; твір, в якому неймовірне чудо відіграє роль сюжетотворного фактора, служить вихідною основою характеристики персонажів [26].

Підкреслимо, що казка виконує такі функції [45]:

- Культурно-етнічна — проявляється в історичному відображенні народу, його мови, його менталітету, його традицій і звичаїв;

- Соціалізації полягає в залученні нових поколінь до загальнолюдського і етичного досвіду;

- Лексико-подібна — формує розмовну культуру людини, володіння багатозначністю народної мови, її художньо-образним багатством;

- Креативна — допомагає виявляти, формувати, розвивати і реалізувати творчий потенціал особистості, його образне й абстрактне мислення.

- Виховна — формує моральні почуття, що впливають на уявлення читача, формує якості та властивості особистості, що знадобляться у розв'язанні складних життєвих ситуаціях.

- Розважально-повчальна — засвоює найпростіші поняття та цінності на прикладі чарівних історій з пригодами цікавих персонажів.

Психологічні джерела прихильності дітей до казок, що задовольняє певні потреби дитячого віку, можливості «виживання емоцій» цікаво описані знаменитим американським психологом і психіатром Б. Беттельхаймом. Він стверджує: «Дітям потрібні казки» (так називається його монографія), бо вони є необхідною їжею для розвитку особистості [1].

Отже, казка — це творчість, яка розвиває естетику, як у дітей, так і дорослих. Основа — сфера емоцій. З її допомогою відбувається розвиток уяви дитини. Через вираження фантазії в образах, у читача формується здатність

висловлювати свої почуття. Таким чином, ілюстрації казок є невід'ємною частиною формування чуттєвого сприйняття світу в дитині. С. Маршак стверджував: «У кожній книзі для дітей, особливо для маленьких, — два автори. Один із них письменник, другий художник» [2,32].

У дослідженні Т. Овдієнко «Використання ілюстрації до українських народних казок як засіб збагачення художньої виразності дитячого сюжетно-тематичного малювання» підкреслюється позитивний вплив на дитяче образно-художнє сприйняття саме ілюстрацій рідних українських народних казок, які безпосередньо формують зміст і засоби виразності ілюстративного малювання цільової групи маленьких читачів [32].

Проведений аналіз публікацій на тему ілюстрацій до казок та їх вплив на формування дитячого сприйняття світу. У статті « Освітньо-виховний потенціал ілюстрації дитячої книги» Ю. Федіни було виділено значення «знаків-ілюстрацій», мистецькі вимоги до ілюстрування дитячої книги та акцентовано увагу на тому, що підбір ілюстрацій для дітей вимагає ретельної підготовки та уважного ставлення до самих дітей [51, 39].

Дослідженню проблем і досягнень у галузі видавництва дитячої літератури присвячені праці О. Авраменко, М. Таранова, Ю. Молок, Ю. Белічко, І. Слободянюк. Е. Огар визначив основні тенденції та чинники формування національного репертуару дитячої книги, обґрунтовував функціонально-комунікативні характеристики книги для дітей [19, 41].

Ілюстративну культуру сучасної дитячої книги в аспекті аналізу видавничих норм досліджують Н. Шульська та А. Манюхіна [59, с. 152-154, 39].

Як зазначає український художник О. Міщенко «книжкова ілюстрація – це своєрідний переклад словесних образів наочно-зображальними. Це особливий вид графічного мистецтва, який висуває свої вимоги до митця»[34].

Графічне мистецтво — це як і власне малюнок, так і друковані твори, що ґрунтуються на мистецтві малюнка, але що володіють власними образотворчими засобами і виразними можливостями [18].

Зауважимо, мистецтво графіки поділяється на кілька видів:

- Станкова графіка (малюнок, гравюра);
- Книжкова графіка ( ілюстрації, віньєтки, заставки, буквиці, обкладинка та інше);
- Журнальна і газетна графіка;
- Комп'ютерна графіка;
- Мініатюра;
- Промислова графіка.

У даному дослідженні найбільшу увагу приділяємо вивченню книжковій графіці, тобто ілюстрації.

Книга — одна із частин літературного твору, що містить різноманітну інформацію у вигляді графічних знаків чи ілюстративного матеріалу, яка призначена для багаторазового і довготривалого використання читачами.

Книжкова ілюстрації – це серія малюнків, що візуально розкривають літературний текст, відповідають змісту та стилю даного твору та збагачують книгу декоративними елементами (див. табл. 1.3).

Таблиця 1.3



Види книжкової ілюстрації [46] :

- Фронтиспіс — це зображення, що розташоване перед титульним аркушем на лівій стороні книги. Зазвичай відображає основну ідею твору або портрет автора;
- Заставка — це прикраса, елемент оформлення видання, що зображується на початку розділу або книги;
- Полосна ілюстрація — це зображення, яке займає цілу сторінку книги без основного тексту. Такі ілюстрації частіше застосовують у дитячих виданнях:
  - Розворотна ілюстрація розміщується на розворотах книг, використовується для освітлення найбільш центральних подій сюжету.
  - Кінцівка — зображення, яке логічно завершує окрему частину, розділ чи книгу цілому.
  - Буквиця — це перша літера, яка позначає початок тексту на сторінці. Зазвичай має яскравий колір та оформлена під стиль всієї книги.

Ілюструючи книгу, художник-ілюстратор зіткається з літературою не тільки вітчизняних письменників, а й з іншими закордонними творами. Тому митець повинен розуміти та відчувати дух епохи та національності, в якій живуть казкові герої. Особливу увагу ілюстратор приділяє деталям одягу, архітектурі будинків, обриси меблів. Також він має вміти передати різні емоції не тільки людей, а і тварин [50].

Практика ілюстрування казок показала, що найбільш корисними читачеві виявляються ті ілюстрації, які продовжують і доповнюють розповідь письменника. Наприклад, іноді письменник коротко говорить: "на вулиці", "увечері", "в пальто". Пейзажі, предмети, будь-який стан може бути означений одним лише словом-поняттям, словом-образом, тобто лаконічно. Художник же, матеріалізуючи їх в зорово відчутних образах, конкретизує написане автором.

Таким чином, в ілюстрації виникають певні будинки по сторонах вулиці, які структурують певний простір, якісь люди, що йдуть по ній [39, 80].

Часто художнику доводиться збирати велику кількість інформації лише для одного малюнка книги, активно застосовувати при цьому досвід власної професійної уяви. Таке продовження розповіді письменника називається конкретизацією окремих ілюстрованих частин тексту. Тут редактор повинен стежити за тим, щоб конкретизація була добре продумана і досить обґрунтована в результаті глибокого вивчення всього літературного твору та історичної дійсності, про яку йде мова. Значно вдаліше стануть ілюстрації, якщо художник спробує зрозуміти стиль письменника, щоб стати в ілюстраціях співавтором, а не тільки коментатором або конкретизатором висловів автора [39, 80].

Ілюстрування казок підпорядковуються правилам, що створені особливостями дитячого сприйняття, але разом з тим, безмежний простір для творчості, вигадки та фантазії. Отже, мова малюнка для дітей може бути важливішою та впливовішою за друковане слово. Адже у ній художник за допомогою ритму кольорів та яскравих образів може розповісти власну та неповторну для читача мову. Основним завданням як письменника так і художника зробити книжку яскравою і зрозумілою для дітей [16].

Зазначмо, що ілюстрація в дитячому виданні — це самостійний вид образотворчого мистецтва, що вимагає своєрідного глибокого творчого підходу. Вона не тільки тлумачить текст, але і збагачує його в своїх зорових образах, коментує, розвиває і доповнює думку письменника [39, 92].

Найважливіша особливість ілюстрації — залежність від літературного твору. Мета – доповнити в наочно-зорових образах оповідання автора. Тоді як її значення полягає в тому, щоб допомогти читачу пізнати літературний текст, правильно його розуміти; виявити основні ідеї літератора; за допомогою графічних зображень [39, 92].

Функції ілюстрації у дитячому виданні:

- Виховна ( наочно зображені події, ситуації та вчинки персонажів, які формують читача власне ставлення до них цілому);
- Пізнавальна ( ілюстрації розповідають про знайомі та незнайомі речі та надають відповіді на всі дитячі запитання «Як?», «Чому?», «Де?», «Навіщо». Також дають привід задуматись читачу про речі, які слід робити, а чого краще уникати);
- Розважальна ( запрошує дітей грати чесно і на рівних, відчувати себе діючою особою);
- Естетична ( виховує у дітей любов до прекрасного, бачити його у житті, навколишньому середовищі та у самій людині);
- Доповнююча ( розширює розуміння тексту, допомагає показати історію загалом та сприяє на додаткові переживання читача, що розширюють можливість впливу книг на формування емоційний стан особистості у дітей).

Ілюстративне оформлення є дуже важливе, адже саме з перших книг діти починають естетично розвиватись, у них формуються критерії уявлення про світ (прекрасне, гарне, трагічне, комічне, потворне та ін.). Вони повинні бути такими, щоб, розглядаючи їх, дитина змогла відразу зрозуміти, про що йде мова, розпізнати вже знайоме й уявити те, що вона ще ніколи не бачила. Книга з ілюстраціями повинна розглядатися з боку ідеологічної, художньої та педагогічної цінності [19]. Тому у ході дослідження було виявлено, що художники-ілюстратори застосовують у своїх роботах різні техніки створення зображень. Наприклад, колаж, комп'ютерна графіка, малюнок нитками та традиційні матеріали (див. табл. 1.4):

## Техніки створення ілюстрацій

Техніка	Приклади ілюстрацій
<p>1. Графічна та живописна: олівець, сангіна, вугілля; акварель, гуаш, акрил.</p>	 <p>ілюстрації до казки «Пітер Пен», художник Квентін Гребан.</p>
<p>2. Колаж ( зображення, яке створене з шматків різних матеріалів, приклеєних до основи)</p>	 <p>Ілюстрація-колаж, канадська художниця Манон Готье</p>
<p>4. Малюнок з ниток муліне ( створюється за допомогою викладання ниток поверх паперу, потім фотографуючи і обробляючи у програмі «Photoshop»)</p>	 <p>ілюстрації до книги «ПтахАбетка», художниці Ірени Панаріни</p>
<p>5. Комп'ютерна графіка ( виконується за допомогою графічних програм забезпечення та технологічних обладнань)</p>	 <p>Обкладинка до книги «Містельфи», художниця Анна Ломакіна</p>

Також зазначимо, що ілюстрація за своїм образотворчим характером повинна мати прикладне, камерне звучання. Головне в ньому — вирішення сюжету чи образу за допомогою доступних, зрозумілих дітям засобів, що розкривають характер, настрій, стан персонажа, його індивідуальні особливості.

Говорячи про дитячу книгу, особливо для малюків і молодших школярів, не можна обійти увагою питання кольору. Якщо дорослий вміє відокремлювати форму від кольору і, отже, сприймати чорно-білі ілюстрації, то для дитини ці дві речі нерозривно пов'язані. Кожен предмет для нього єдиний і повинен бути визнаний у сукупності його властивостей. Підліток, який володіє рисами як дитини, так і дорослого, може сприймати образи диференційовано: від деяких книг він очікує яскравих фарб, а в деяких визнає виправданість монохромного рішення [9].

«Особливого значення набуває в малюнках для дитячої книги настрій, який вони передають. Різні його відтінки (сумні, веселі, іронічні, серйозні) легко сприймаються через малюнки, підказуючи читачеві, як слід ставитися до того чи іншого героя, того чи іншого вчинку, представленого в книзі» [51, 39, 92].

XXI століття народжує нове розуміння і трактування художньої форми. Сучасний читач вимагає від художників вражаючих, інтерактивних образів. Для ілюстрування творів, наразі, є свої особливості, які сформувалися під впливом запитів сьогодення. Так, оскільки сучасна казкова література презентує різні сфери соціокультурні сфери життя, діяльності та побуту людей, з метою зацікавити якомога ширше коло читацької аудиторії, то художник і письменник в цій ситуації стають власне співавторами, пропонуючи на широкий загал результат такої колаборації. Постійне і глибоке вивчення нашої дійсності допоможе ілюстратору правильно відтворити ілюстрації до даної літературі [39].

Бестселер (англ. *bestseller*, від *best* – найкращий і *sell* – продавати) — це книга, яка користується читацьким попитом чи комерційним інтересом впродовж певного часу, що видається великим тиражем [3].



Американський математик Роберт Стайнберг визначив бестселер як книгу, попит на яку протягом короткого періоду часу після її першої публікації значно перевищує те, що тоді вважалося великими продажами [90].

Зазвичай книгу можна позначити як бестселер лише тоді, коли вона з'явилася в опублікованому списку бестселерів. Книги можуть бути позначені як "Національні бестселери", коли вони з'являються в списку бестселерів, опублікованому в національному виданні, як-от The National Post. "Міжнародний бестселер" з'являється у списках принаймні двох країн [53].

Книги можуть претендувати на статус «бестселер № 1», якщо твори опинилися на першому місці. Також можемо відзначити, що книга може вважатися написаною «автором бестселерів», що означає, що одна або кілька попередніх книг автора потрапили до списку визнаних бестселерів [84].

Без сумніву, бестселер охопив усі видавничі галузі: від класичних книг з твердою обкладинкою до електронних, які зручно читати на планшетах та телефонах. Літературний світ збагачений різноманітними жанрами, що поділяється на два сегменти: белетристику та жанрову фантастику (див. табл. 1.5).

Таблиця 1.5



Белетристика — загальна назва художньої літератури у віршах і прозі, або ж виключно вірші та драматургія.

Жанрова фантастика має більш популярну, популістську привабливість. Традиційно це такі жанри, як романтика, містерія, трилер, жахи, фентезі та дитячі книги.

Історично списки бестселерів були розбиті за двома основними лініями: формат і категорія. Найбільшими угрупованнями були жанрова література та художня література. Потім ці групи були розбиті на три основні формати друку: тверда обкладинка, торгова м'яка обкладинка та м'яка обкладинка для масового ринку. Запровадження четвертого формату — електронних книг — порушило спосіб складання списків бестселерів, як і багато інших частин індустрії. Оскільки електронні книги продаються переважно в інтернеті, а не в магазинах, їх продажі не можна відстежувати так само, як і друковані: шляхом збору даних від фізичних роздрібних продавців [32].

У повсякденному вживанні термін бестселер зазвичай не асоціюється з певним рівнем продажів і може використовуватися дуже вільно у рекламі видавців. Книги високої академічної цінності, як правило, не є бестселерами, хоча є винятки. Списки просто містять найбільш продавані назви в категорії за вказаний період. Деякі книги були продані набагато більше примірників, ніж нинішні «бестселери», але протягом тривалого періоду часу.

Списки бестселерів — це найбільша система, яка оновлює рейтинг популярних видань світу щотижня. Вони складають різними способами: деякі видавці створюють їх за даними про збут, отриманими від книгарень, інші одержують інформацію від гуртовиків тощо [32].

У ході дослідження було виявлено деякі рейтинги, які користуються попитом і вважаються достовірними для читачів з усього світу. Їх можемо поділити на дві категорії: онлайн-версія та друковані ЗМІ. Списки бестселерів можуть сильно відрізнитися в залежності від методу, який використовується для розрахунку продажів [90].

Списки відомих бестселерів у США публікують Publishers Weekly, USA Today, The New York Times та The Washington Post. Більшість із цих списків відстежують продажі книг у національних та незалежних книжкових магазинах, а також продажі від великих інтернет-магазинів, таких як Amazon.com та Barnes & Noble.

Наприклад, список книг, які найбільш продаються «The New York Times», який публікують щонеділі, є найавторитетнішим рейтингом для авторів США та Європи. Основу списку становлять переліки видань у твердих і м'яких оправах з подальшим розподілом на інші категорії, зокрема художню літературу, науково-популярну, ужиткову та також є категорія, у якій відстежують онлайн-продажі. Також, а у 2001 році запустила розділ «Дитячі книги». Щодо списків від Amazon.com, домінуючого інтернет-магазину книг, засновані лише на продажах з їхнього власного веб-сайту та оновлюються щогодини. Показники оптових продажів не враховуються в розрахунках Amazon. Численні веб-сайти пропонують авторам поради щодо тимчасового способу підняти свою книгу вище в списку Amazon, використовуючи ретельно розраховані кампанії купівлі, які використовують переваги частих змін у рейтингах. Список Amazon.com, як правило, віддає перевагу дорожчим книгам у твердій палітурці [32].

Отже, звання бестселера у багатьох країнах Європи та США отримують видання завдяки рейтингам, що базуються швидкості реалізації та звітності про продажі.

## **1.2. Художнє оформлення народно-поетичної творчості: генезис та етапи формування**

Спочатку, щоб краще зрозуміти ілюстрацію дитячих книг, потрібно проаналізувати її історичний розвиток. Ілюстрація була відома ще в стародавньому світі (Єгипті, Греції, Римі) у вигляді малюнків у рукописах, а в

середні віки – мініатюр (твір образотворчого мистецтва невеликого розміру, відзначається тонкою технікою виконання).

Наприклад, художні ілюстрації рукопису відомого як «Книга мертвих» Стародавнього Єгипту. Збереглися окремі зразки мініатюр, що відносять до I століття н.е. (рукопис Теренція «Іліада», «Енеїда» – мальовничі ілюстрації перемежуються з текстом). У бібліотеці міста Мілана зберігається древній екземпляр “Іліади”, що прикрашають 500 мініатюр, релігійної тематики [96].

Книжкова мініатюра робилася гуашшю, аквареллю, клейовими фарбами, тушшю, пером — у кожній країні в різний час по-різному. Тонкі, своєрідні мальовничі твори на літературні теми відомі в Китаї з IV століття (сувій з жанровими сценами роботи Гу Кай-Чжи) [92, 39].

Рання дитяча література складалась з оповідань, пісень та віршів, які розважали та навчали читачів. Лише у XVIII столітті дитяча книга стала розглядатись як окремий напрямок у літературі. В основному це були навчальні книги та абетки зі зображеннями тварин, рослин та буквицями [96].

Тоді як усна народна творчість виникла задовго до писемності, Казки розповідалися, а не записувалися і передавалися з покоління в покоління. Перші згадки про них (як і їх зразки) були в Китаї ще у XII ст. до н. є. був відомий збірник казок «Шан-Хої-Кінг». Ряд народного фольклору Стародавнього Єгипту було зафіксовано у XIV ст. до н. є. [92, 39].

У 1962 році французький історик Ф. Арієс у своїй книзі «Століття дитинства» стверджує, що сучасна концепція дитинства з'явилася лише останнім часом. Він пояснює, що в минулому діти не вважалися такими, що сильно відрізняються від дорослих, і не зазнавали суттєво різного ставлення [52]. Рання дитяча література, як правило, мала дидактичний та моралістичний характер, з метою передати уроки, пов'язані з поведінкою, вихованням та релігією. Отже, можна зазначити, що тогочасні книги були спрямовані на передачу цінностей, поглядів та інформації, необхідної дітям у їхніх культурах.

Перші книги з картинками на Київській Русі були рукописи пов'язані з релігією, християнством. Загалом це були мініатюри, де зображувались на манускриптах: святі, євангелісти та княжні родини [17].

На початку XI століття була заснована в Софійському соборі майстерня, де переписували книги, скрипторій. Саме там в перше світ побачив проілюстровану книгу «Остромирове Євангеліє» (1056-1057) та «Ізборник Святослава» (1073). Рукописи виконані в візантійському стилі та схожі на іконопис, фреску чи мозаїку [43].

Першими книжками з картинками для дітей були видання Біблії та букварів в XV ст. Незабаром після відкриття перших друкарень у XVII ст. була випущена книга Яна Амоса Коменського «Світ чуттєвих речей в картинках». З цього часу дітей почали вчити не тільки за азбукою, але і по картинках, хоча ілюстрованих книг з розповідями і казками у той час ще не було. Серйозні видавці не друкували дитячі видання навіть у добу Просвітництва. Так у XVII столітті виник характерний взаємозв'язок ілюстрації та тексту, слова та зображення. Цей етап є базовим для розвитку дитячої книги [21, 92, 39].

У XVIII столітті дитяча література збагачується, поряд з абетками та букварями з'являються твори, які несуть в собі повчальний характер у вигляді повчань, настанов та бесід дорослих з дітьми. У навчальних книгах збільшуються кількість текстів для читання, які супроводжувались ілюстраціями. У цей період формується пізнавальна книга у вигляді енциклопедії для дітей віком від 5 до 8 років.

Наприклад, були ілюстровані «Азбука» і «Прописи» XVIII ст. У них ілюстрації насамперед мали пізнавальний характер. Тільки до кінця XVIII ст. Німеччині з'явилися дві ілюстровані книги, видані спеціально для дітей. Це були свого роду дитячі енциклопедії з картинками: «Початкове навчання» Йоганна Бернхарда Базедова, видатного німецького педагога, і «Книжки-картинки для дітей» [92, 39].

У XIX столітті з'являється художня література. Першою такою книгою на Україні вважається «Читанка для малих дітей дошкільного і домашнього употреблення сочиненною» М. Шашкевича видана в 1850 році «Галицького-руського Матрицею» [1]. Також в цей час книжка-картинка стала сімейною книгою для читання людям будь-якого віку.

Так само, як дитяча книга з ілюстраціями, казки були частиною величезної усної традиції розповіді, яка також охоплює міф, легенду та байку, тому були більш призначені для дорослої аудиторії. Казка набула естетичної і повчальної функції та сталої форми не пізніше XVI-XVII ст. [15].

У Європі першими письменниками, які мали на меті зібрати та зберегти усні казки були брати Яків та Вільгельм Грімм (Німеччина), та основоположниками жанру були Ганс Крістіан Андерсен (Данія) та Шарль Перро (Франція).

Брати Грімм записували історії, які почули від мандрівників та старих жінок, у своїх «Казках про дитинство та побут», вперше опублікованих у 1812 році, але в пізніших виданнях вони редагували їх, щоб зробити їх більш придатними для дітей. Збірка включає в себе казки про «Рапунцель», «Гензель і Гретел» та «Румпельштільцкін».

Ганс Крістіан Андерсен був майстром форми, і хоча деякі його історії базувалися на традиційних казках (наприклад, «Принцеса та горох»), більшість були оригінальними. Він опублікував свої перші казки у «Казках, розказаних дітям» у 1835 році, і багато його розповідей досі добре відомі, зокрема «Маленька русалка». Його казки важливі як маркування початку сучасної казки та дитячих бестселерів.

Шарль Перро видав збірку казок у XVII ст. , де було представлено французький, німецький та італійський фольклор. В 1696 році написав повість «Спляча красуня»

В США видання казок було спочатку передруком англійських видань, де були зібрані оповідання з країн Європи. У колоніальні часи, що передували

революції, книготорговці імпортували в основному з Англії. Після революції поступово розвивалась нова література. Спочатку це було в основному наслідування з Англії. Після часу Вашингтона сформувалася чітка американська доросла література, на основі якої розвинулась дитяча книжка, зокрема казка. Дослідження показує, що зростання американської казки відбулося у 1870 році.

Перші записи українських народних казок були здійснені І. Срезневським у 1829 році, М. Костомаровим у 1843 році, І. Головацьким в альманахі «Вінок русинам на обжинки» у 1847 році. Дослідження казки розпочав Й. Бодянський книгою «Наські українські казки» в 1835 році. Під назвою «Народні південно-руські казки» збірник був опублікований у 1869–1870 роках. Чималу кількість народних казкових матеріалів друкував у 60-х роках ХІХ ст. журнал «Основа» [21].

У ХХ ст. потужний підйом поліграфії спостерігається після закінчення Другої світової війни, коли художники по-новому осмислюють саму структуру дитячої книги як особливого простору, що має свої кольорові та композиційні властивості, свої закони образної виразності і читацького сприйняття. Багато відомих живописців та графіків стали авторами оповідань і казок, притч і маленьких поем. Для своїх книжок-картинок вони самі пишуть тексти. Можна стверджувати, що саме ілюстрація сприяла становленню видавництва для дітей як самостійного комплексу видань, оскільки завдяки ілюстрації книга для дітей може розглядатися як особлива художня структура [92].

Розглянувши історію виникнення дитячих книг, переходимо до генезису бестселерів. Дослідники визначають дві проблематики, які потрібно проаналізувати: коли саме з'явилося поняття «бестселер» та як визначаються найпопулярніші книги.

Уперше термін «бестселер» був зафіксовано 1889 році в газеті «The Kansas Times & Star» (КанзасСіті, штат Міссурі). Найдавнішими бестселерами науковці визначають релігійні видання, оскільки вони вважались основними книгами у

XV столітті та користувались найбільшим попитом. Найпопулярнішою книгою залишається і досі Біблія [90, с. 125].

У XVI і XVII ст. найбільш популярною книгою стала «Подорож пілігрима в Небесну Країну» Джона Буньяна 1678 року. Це полемічна розповідь про страждання протестантів під католицькою церквою з особливим акцентом на Англію та Шотландію (додаток А). Книга була надзвичайно впливовою у цих країнах і допомогла сформувати тривалі народні уявлення про тогочасне католициство [90].

Першими романами, які здобули всесвітню відомість, вчені визначили твори «Робінзон Крузо» Даніеля Дефо (1719) та «Пригоди Родеріка Рендома» Тобіаса Смоллетта (1748). Зокрема, варто зазначити, що історію «Робінзон Крузо» було перевидано і перекладено, аж понад 700 альтернативних варіантів, включаючи дитячі версії [29]. Сюжет твору досі популярний як у літературі, так і в інших видах мистецтва.

На думку теоретика С. Чуприніна поняття «бестселер» виникло у період піднесення книжкової індустрії в 1890-ті роки в США. Журнал «The Bookman» вперше опублікував список бестселерів, книги, які на той час мали комерційний успіх та великий тираж. Згодом ці списки публікувались щомісяця, а потім щотижня. Назва списку звучала так «best sellers books», тобто «найбільш продавані книги», але пізніше спростили до «bestseller», опустивши слово «books» [84, 90].

Необхідно також звернути увагу на гіпотезу Сергія Чайковського, слово «бестселер» затвердилось у Америці у 1905 – 1910 рр. Однак, «Массачусетський псалтир» 1640 року вважається «першим американським бестселером» (додаток Б). На початку XX ст. масова видавнича індустрія Сполучених Штатів досягла свого розквіту, широко використовувався термін «бестселер». Як визначає Чайковський, 9-го жовтня 1942 року газета «The New York Times» створила рубрику для позначення переліку найпродаваніших книжок того часу, що сприяло становлення бестселера [29].



Отже, можна визначити, що бестселер з'явився задовго до його офіційної назви, що має основну ознаку — попит та комерційний успіх видання серед інших. Незважаючи на розбіжності в періодах виникнення терміну, вчені зазначають, що вперше він виник у Америці, а пізніше охопив і Європу. Однак публікувались по-різному: у США списки висвітлювали газети, а у Франції — журнали [90].

Щодо українського бестселера, вчені неоднозначні. Одні вважають, що він виник за часів радянської України, інша більшість схиляється з часу незалежності країни. Зокрема, в період СРСР можна визначити таких письменників як Юрій Дольд-Михайлик «І один у полі воїн» та Павло Загребельний «Роксолана», які заповняли своїми творами полиці книжкових магазинів тогочасної України [33]. Також, як зазначає письменниця Оля Гнатюк, зародження бестселера можна пов'язати з процесом глобалізації з другою половиною 1980-х – початком 1990-х років, що могло бути шансом для української літератури [84].

Зрештою, Є. Баран у книзі «Наздогін дев'яностим» визначає, що вітчизняна культура мала успішних авторів та письменників як Ю. Андруховича, В. Кожелянка, О. Забужко, П. Загребельного, В. Шевчука, чий твори були популярними, однак саме поняття «бестселера» у нашій країні поки що неможливе. На його думку в українській літературі відсутні інфраструктура, що впливала на свідомість читача, культура бестселера та національний простір [84, 90].

Отже, загалом вчені не дійшли до остаточного висновку, коли саме з'явився український бестселер. Якщо розглядати бестселер у традиційному розумінні, тоді в Україні він дещо відрізняється від зарубіжних понять. У нас це книги, які постійно користуються попитом, але не створюють великого ажіотажу. Сюди можна віднести такі книги як «Кобзар» Т. Шевченка та Біблію.

### **1.3. Методологічні аспекти дослідження ілюстрації бестселерів світової дитячої літератури.**

Перспективи дослідження полягають у визначені методологічних аспектів, тому необхідно розглянути їх детальніше. Насамперед потрібно визначити що таке наука загалом.

Наука — це особлива форма людської діяльності, яка склалася історично і має своїм результатом цілеспрямовано відібрані факти, гіпотези, теорії, закони й методи дослідження. Слід мати на увазі, що наукове мислення є по суті запереченням того, що на перший погляд здається очевидним. Науковими слід вважати будь-які дослідження, теорії, гіпотези, які припускають перевірку [27].

Однозначного тлумачення терміну «наука» немає. Так, один із засновників науки про науку Дж. Бернал, відзначає, що «дати визначення науки по суті неможливо», окреслює шляхи, «дотримуючись яких можна наблизитися до розуміння того, чим є наука». За Дж. Берналом, науку можна розглянути як: інститут; метод; нагромадження традицій знань; фактор розвитку виробництва; найбільш сильний фактор формування переконань і відношень людини до світу [13].

Також потрібно відзначити, італійський філософ Е. Агацці зауважує, що науку слід розглядати як «теорію про певну область об'єктів, а не як простий набір суджень про ці об'єкти» [60].

Якщо звернутись до академічного тлумачного словника української мови, то там зазначено: «Наука — одна з форм суспільної свідомості, що дає об'єктивне відображення світу; система знань про закономірності розвитку природи і суспільства та способи впливу на оточуючий світ» [27].

Отже, мета науки — пізнання законів розвитку природи і суспільства, їх вплив на предмети та явища, їх властивості та відношення, що виконується за допомогою логічного та абстрактного мислення.

Визначивши, що таке наука, потрібно дослідити, що являє собою наукова діяльність та науково-дослідницька діяльність.

Наукова діяльність — це творча інтелектуальна діяльність, яка спрямована на використання знань та одержання нових результатів. Наукова діяльність ведеться у всіх галузях науки та техніки [60].

Науково-дослідницька робота – це пошук у творчому дослідженні, що є результатом самостійного визначення певної наукової проблеми, яка базується на висновках та гіпотезах [13].

Отже, кожен науковець повинен самостійно дослідити об'єкт від початку, тобто історію створення, до кінця, враховуючи все що було пізнано, та впровадити щось нового. Такий процес руху людської думки від незнання до знання називається пізнанням, в основі якого лежить відображення і відтворення об'єктивної дійсності в свідомості людини в процесі її суспільної, виробничої та наукової дійсності.

Пізнання як складний багатоступеневий процес досягнення істини включає у себе два рівні: чуттєвий і раціональний. Чуттєве пізнання забезпечує безпосередній зв'язок людини з навколишньою дійсністю, проникнення її в розмаїття явищ природи. Раціональне пізнання ніби доповнює і відбиває чуттєве, сприяє усвідомленню сутності процесів, розкриває закономірності розвитку і «повертає» нове знання до емпіричного рівня у вигляді можливості практичного перетворення і подальшого чуттєвого пізнання [60].

Таким чином, можемо визначити два наукових знання: емпіричний та теоретичний.

Емпіричним називається наукове знання, яке отримано з досвіду, шляхом спостереження та експериментально. Результати такого знання фіксуються органами чуттів або приладами, які їх заміняють, і дають уявлення про якості й відношення досліджуваних явищ. Ці уявлення викладаються у вигляді понять, категорій, знакових систем. Емпіричні знання — це базис для подальшого розвитку наукового знання [13].

Теоретичним називають наукове знання, яке пов'язане із глибоким науковим аналізом фактів, які перевірені та зафіксовані у науці. Основним завданням теоретичного дослідження є пізнання сутності явищ, їх закономірностей, встановлення значущості і практичності цінностей тих чи інших методів дослідження, виявлення справжнього співвідношення емпіричних даних та існуючих теорій, формування нових узагальнень і висновків в межах теорій, які раніше існували [27].

Зазначмо, що специфіка наукової діяльності в значній мірі визначається методами. Метод — це шлях дослідження та пізнання, теорія, вчення, спосіб досягнення певного результату та вирішення певних задач.

Французький філософ Рен Декарт визначає, що науковий метод — це к порядку і послідовність пізнавальних дій, що їх свідомо обґрунтовують та цілеспрямовано застосовують для досягнення істини [27].

Загалом, методологія — це тип раціонально-рефлексивної свідомості, спрямований на вивчення, удосконалення і конструювання методів.

Методологія виконує такі функції [60]:

- визначає способи здобуття наукових знань, показують динаміку процесів та явищ;
- вказує на шлях, який допомагає досягти науково-дослідницької мети;
- отримує інформацію щодо процесів та явищ, що вивчаються;
- забезпечує уточнення, збагачення, систематизацію термінів і понять у науці;
- створює систему наукової інформації і логіко-аналітичний інструмент наукового пізнання [27].

У сучасній науці методологія поділяється на три основні групи:

- філософські методи;
- загальнонаукові методи;
- часткові методи наук.

У магістерській науковій роботі були використані загальнонаукові методи, які можна поділити на три рівні:

- методи емпіричного дослідження;
- методи теоретичного пізнання;
- загальнологічні методи і прийоми дослідження.

Методами емпіричного дослідження є спостереження, експеримент, порівняння та опис.

Спостереження – це цілеспрямоване вивчення предметів дослідження, що спираються на дані органів чуттів (відчуття, сприйняття, уявлення).

За допомогою цього методу була визначена мета та завдання даного дослідження. Також був сформований план, який включає в себе теоретичний розділ, дослідницько-аналітичний та проектно-рекомендаційний розділи. Були досліджені зарубіжні та українські ілюстрації до мальовписів. На основі них було розроблено комікс до казки Джоан Ейкен «Пекарчин кіт».

Експеримент — це цілеспрямоване вивчення явища, процесу чи об'єкта дослідження з метою виявлення невідомих його властивостей чи якостей або перевірки правильності теоретичних положень, які визначаються певною науковою ідеєю. У науковій роботі проведено експеримент з дитячими ілюстраціями до казки та їх оформленням у мальовписі. Було застосовано технологію GIF-зображення [60].

Порівняння - процес зіставлення предметів і явищ з метою встановлення схожості чи відмінності між ними, а також знаходження спільного в них. Цим методом було визначено які спільні та відмінні риси мають літературна та народна казки. Було порівняно ілюстрації вітчизняних та світових ілюстраторів-дизайнерів.

Також можемо зазначити порівняльно-історичного метод, який шляхом порівняння виявляє загальне і особливе в історичних та інших явищах, досягає пізнання різних ступенів розвитку одного і того ж явища чи різних існуючих явищ.

Опис — пізнавальна операція, що полягає у фіксуванні результатів досліджу (спостереження, експерименту та порівняння) за допомогою певних систем позначень, що прийняті у науці. За допомогою цього методу був здійснений візуальний аналіз дитячих видань та мальовисів [13].

Методи теоретичного дослідження та загальнологічні методи включають у науковій роботі історичний метод, системний-аналітичний метод, формалізацію, аналіз, синтез, узагальнення та моделювання [27].

Історичний метод — дає досліднику формування і розвиток процесів і подій у хронологічній послідовності з метою виявлення зв'язків як закономірностей. Цей метод був застосований у визначені етапів розвитку книжкової ілюстрації та формування казки як окремих літературних жанрів у певний часовий період. Також було простежено коли саме виник бестселер і як це вплинуло на українську літературу [13].

Системно-аналітичний метод - який складається з конкретної сукупності методів і принципів дослідження, в основі яких лежить розгляд об'єктів як систем. За допомогою цього було проаналізовано сучасну книжкову ілюстрацію, її елементи оформлення та особливості застосування новітніх тенденцій до неї, взаємодіють між собою.

Формальний метод — вивчення художньої літератури, зокрема аналіз літературно-художніх творів, спрямований передусім на дослідження їх форми як категорії, що визначає специфіку письменства, його іманентну сутність [60]. Цей метод дозволив визначити структуру та особливості дитячого видання, окрема текст казки. Було проаналізовано зміст твору та виділені головні деталі та ключові моменти розповіді. Це вплинуло на створення та оформлення тексту з ілюстраціями та й книги в цілому на сприйняття читача.

Аналіз – це метод пізнання, завданням якого розібрати предмет дослідження на окремі частини з метою їх детального і всебічного вивчення. Складові частини предмета виступають його сторони ознаки та властивості. За

допомогою аналізу було досліджені ілюстрації до дитячих книг українських та світових художників.

Синтез - це об'єднання в процесі пізнання різних частин об'єкта дослідження в одне ціле, яке дозволяє зробити висновок про його сутнісні риси, структуру та призначення.

Аналіз і синтез протилежні за змістом, але тісно пов'язані між собою наукові методи, оскільки кожний з них є передумовою, своєрідним продовженням чи поглиблення іншого.

Узагальнення це процес становлення загальних властивостей і ознак предметів. Метод застосовувався в написанні висновків до розділів та загального висновку, де підсумовується весь досліджений матеріал та результати власних визначень.

Моделювання — це особливий пізнавальний процес сутність якого полягає у дослідженні моделі об'єкта на основі абстрактно-логічного мислення за принципами наочності та об'єктивності. Цей метод був застосований у практичній частині наукового дослідження [60].

### **Висновки до розділу 1**

Отже, вданому розділі проведено аналіз та синтез термінів таких, як книга, ілюстрація, бестселер, казка. Охарактеризовано їхні властивості, ознаки та види. Проаналізувавши історію виникнення усної народної творчості, можна зробити висновок, що казка несе в собі традиції та звичаї, міфологію всього світу, що передавались з покоління в покоління та переказувались з однієї країни до іншої. Було зазначено, що ілюстрації до казок впливають на формування дитячої підсвідомості та любові до народних звичаїв та обрядів.

Проаналізовано, що бестселером може бути не тільки книга, а й сам автор, адже його книги користуються попитом впродовж певного часу. Така риса більш притаманна українському бестселеру. Вивчаючи методологічні аспекти, було визначено, що вони позитивно вплинули на дослідження та розробку ілюстрацій до світової літератури, зокрема, до мальовису «Пекарчин кіт».

## РОЗДІЛ 2

### АНАЛІЗ АКТУАЛЬНИХ ТЕНДЕНЦІЙ ТА ТЕХНОЛОГІЙ ГРАФІЧНОГО ПРОЕКТУАННЯ ДИТЯЧОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ

#### 2.1 Дитяча інтерактивна література та віртуальна реальність - нові аспекти сприйняття естетичного

Замість того, щоб боротися з технологіями, прогресивні видавці зрозуміли, як їх використати, аби вразити, захопити й розширити читацьку аудиторію. Їхніми помічниками, як це не дивно, стали екрани телефонів та планшетів і технологія доповненої реальності, яка лише нещодавно почала використовуватися у видавництвах активно. Вона допомагає створити незвичний, унікальний та інтерактивний продукт [25].

Інтерактивна література — різновид художніх літературних творів, сюжет яких не є жорстко фіксованим, а здатний змінюватися залежно від вибору читача. Інтерактивна література зародилася як паперові книги з розвилками сюжету, а з розвитком комп'ютерів, в особливості персональних, стала поширюватися у вигляді своєрідних відеоігор, передусім текстових пригод. Стосовно паперових книг часто застосовується поняття книга-гра, тоді як електронні називаються власне інтерактивною літературою. Інколи цей термін вживається як синонім візуальної новели [25].

Електронне інтерактивне видання — це інформаційно-комплексне електронне видання, що містить мультимедійні компоненти (цифрові, звукові або відео-фрагменти, анімаційні вставки). У ньому інтерактивність реалізується за допомогою навігації, активного втручання в сюжетний розвиток.

На теперішній час українські інтерактивні книги видають у таких видавництвах як «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» («Снігова королева» Г.Х. Андерсена з ілюстраціями Владислава Єрка), «Видавництво Старого Лева» («Забавлянки» Галини Малик – збірка віршів для найменших читачів;

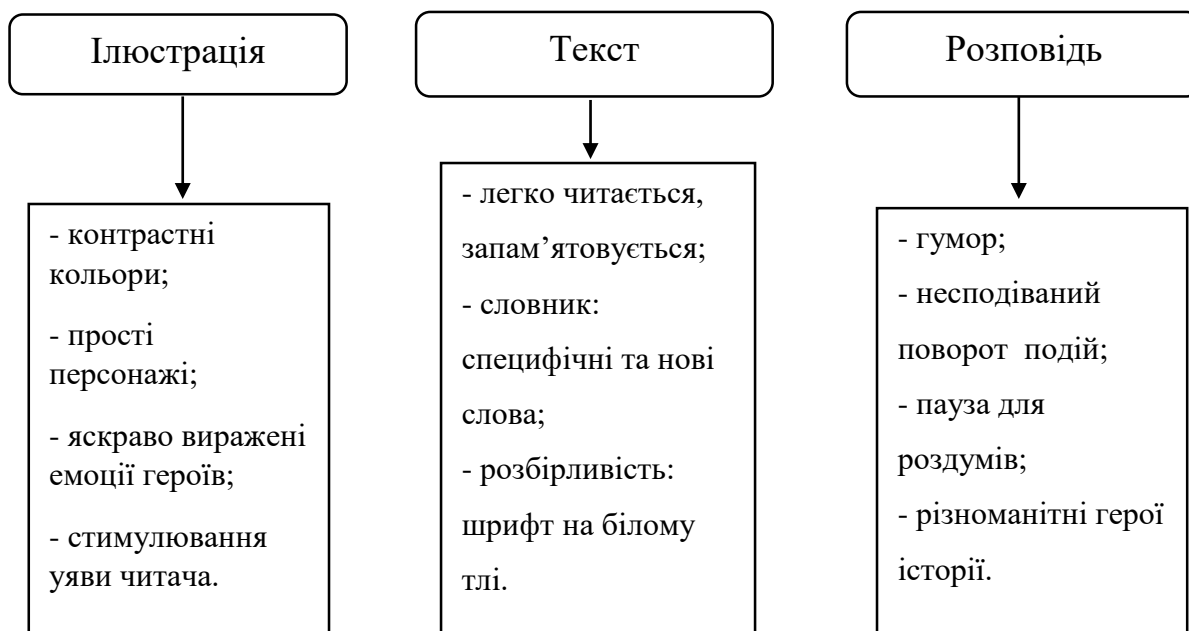


Інтерактивний додаток «The Pumpkin's Year» до книжки «Гарбузовий рік» Катерини Бабкіної з ілюстраціями Юлії Пилипчатіної), «KievSeaPirates» (Українська народна казка «Котигорошко» Івана Сулими), «Glowberry Books» («Мама поспішає додому» Світлани Дорошевої та «Книжка-з'їжка» від Ольги Черепанової та Каті Галицької з ілюстраціями Ольги Дегтярьової) та інші.

Оскільки поняття “e-book” включає значення як електронного видання, так і його матеріального носія, тому слід розглядати комплексну історію розвитку електронних книг. Ідея створення електронних книг виникла ще в 1945 р., з плином часу вона постійно розвивалася й удосконалювалася. Поява Apple iPad і рейдера PocketBook A 10 у 2010 – 2011 рр. зробила революцію в галузі цифрових пристроїв взагалі та e-book зокрема. Це призвело до виникнення нового виду електронної книги — інтерактивної. Тож електронна книга тільки почала розвиватися.

Таблиця 2.1

### Складові дитячої інтерактивної книги



Зазначмо, працюючи над дизайном інтерактивної книги, важливо пам'ятати, що основою цієї книги, як і будь-якої іншої, є літературний зміст. Якщо дитина з книгою буде лише «грати», то остання втратить свою функцію передачі інформації. Удосконалення, які не узгоджуються з розповіддю, заважають пізнавальним можливостям, тоді як зміст, який узгоджується з розповіддю, може покращити розуміння (див. табл. 2.1) [25].

Інтерактивне зображення — це спосіб візуальної інформації на основі однієї картинки, до якої інтерактивними областями прикріплюється посилання, показ підказок, додатковий текст та демонстрація світлини.

Врешті можемо визначити, що основними функціями інтерактивних книг є: ігрова, розвиваюча, і пізнавальна.

Ігрова функція, тобто концепція гри, сприяла появі ігровим виданням, що поєднують в собі концепцію творчості для дітей — творчо-моделюванні видання. Синтез описаних функцій окреслив явище мульти-функціональності, яке стало домінантною характеристикою електронних видань, а посилення взаємодії книги з дитиною забезпечило підвищення комунікації.

Розвиваюча та пізнавальна функції повинні стимулювати постійну навчально-пізнавальну діяльність у дитини, зокрема з використанням додаткових ресурсів, спонукати до пошуку творчих рішень, застосування набутих навичок на практиці.

Досліджуючи функції інтерактивної книги, можна визначити такі її типи: розмальовка, весела книга, книга-малюнок, тунельна книга, книга з планом гри, книга-панорама, книга з елементами різьблення, книга, що обертається, музична книга-іграшка (див. табл. 2.2).

Таблиця 2.2

<b>Типи інтерактивної книги</b>		
<p><b>Розмальовка</b>- це книга, де зображено контури фігур, які призначені для розфарбування.</p>	<p><b>Книга-панорама</b> – це книга з фігурками, що піднімаються на сторінці при її розкритті.</p>	<p><b>Книга з планом гри</b> – літературний твір, в який можна грати, проходячи параграфи в довільному порядку.</p>
<p><b>Весела книга</b> за формою нагадує колодку і близька до формально-матеріальних особливостей гумової іграшки для плавання.</p>	<p><b>Книга- малюнок</b> поєднує візуальні та словесні розповіді у книжковому форматі для дітей.</p>	<p><b>Музична книжка</b> - іграшка-книга з картинками для дітей, що супроводжуються музикою та звуками.</p>
<p><b>Тунельна книга</b> – це книга в середині якої є виріз, крізь який видно зображення на інших сторінках (пейзаж, портрет ).</p>	<p><b>Книга з елементами різьблення</b> використовується для створення стереоефекту в книзі, наскрізні отвори відкривають певні об’ємні елементи, незмінні для кожної сторінки.</p>	<p><b>Книга, що обертається</b> складається з декількох круглих листів, які можна обертати і розглядати картинки, які з’являються у вирізах.</p>

Аналізуючи читацьку аудиторію дитячої літератури, було визначено кілька цільових груп [39]:

- Малюки (1-3 роки). Вони є наймолодшою ланкою серед юних читачів та потребують безпосередньої участі батьків. У такому віці діти сприймають книги як гру чи іграшку. Найчастіше таких виданнях ілюстрації супроводжуються звуками та музикою, щоб дитина могла повторювати та запам'ятовувати те, що зображено;
- Дошкільнята (3-6 років). У цей період дитина більш усвідомлено ставиться до книг. Улюблені казки та оповідання позитивно впливають на перші спроби читання юного читача. Дитина починає більше дізнаватись про навколишній світ та задовольняти свою допитливість;
- Учні початкової школи (6-8 років). У такому віці діти повноцінно готові до навчання та відповідного розумового напруження. В цей час дитина опановує вміння самостійного читання, тому книги повинні бути пізнавального навчального та розважального характеру, що формують естетику, формуючи основи культури рідної мови та мовлення;
- Учні середньої школи (9-11 років). Період зрілого дитинства. У цей час дитина цікавиться більш історією та художніми творами, які мають реалістичний та пізнавальний характер, де герої — люди, схожі на читачів;
- Підліток (12-15 років). Ставлення до читання книг змінюється. У дітей розвивається самосвідомість, з'являється соціальна життєва активність та бажання знайти моральні ідеали та цінності. Тому література повинна відповідати цим суттєво зміненим інформаційним, естетичним, духовним потребам дітей.
- Учні старшої школи (16-18 років). Їх можна віднести вже до не дитячої категорії читачів, адже розмежування між юнацькою та дорослою літературою майже немає.

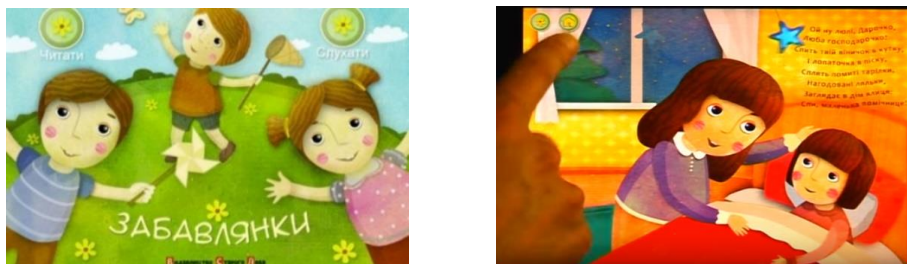
Було виявлено, що завдання дизайну дитячої книги включає:

1. встановлення залежності форми дизайну від функціонального призначення інтерактивної книги;
2. використання сучасних освітніх методик та технологій, що розвиваються, для гармонійного розвитку дитини;
3. трансформація форми дизайну з метою отримання нових розвивальних та пізнавальних функцій книги;
4. пошук зв'язку між зовнішньою формою та дизайном книги з матеріалами, використаними при створенні книги.

У 2014 році в Лондоні за версією FutureBook Innovation кращою інтерактивною книгою стала казка «Джек і бобове стебло» видавництва «Nosy Grow». За допомогою гри дитина стає безпосередньо учасником цієї історії. Читач повинен виконувати різні завдання, щоб дізнатись що його чекає далі. Наприклад, помити корову та вдало її продати, вдало забратися на бобове стебло. Всі дії та випробовування у грі йдуть по сюжету казки. Таким чином дитина краще запам'ятовує зміст твору та розвиває логічне мислення [89,39].

Український ринок так званих «живих» книжок стрімко розвивається. З'явилося уже багато видавців, що спеціалізуються виключно на такій продукції, та навіть колаборацією анімаційної студії й видавництва. А проте мало в якій книгарні можна знайти весь асортимент (або хоча б значну його частину) книжок, у яких використовується ця передова технологія — зазвичай на полицях представлені одне чи два видання.

В Україні вже є перші електронні інтерактивні книги, розраховані на дитячу аудиторію. У 2011 р. презентовано три електронні інтерактивні українські книги. Видавництво «Старого Лева» представило інтерактивний українськомовний збірник ігрових віршиків поетеси Г. Малик «Забавлянки» (Рис. 2.1) для планшету iPad. Інтерактивність видання полягає в тому, що воно «дозволяє дитині самостійно грати з книжечкою: видалити деталі, оживляти картинку, добувати звуки, а ще – слухати».



**Рис. 2.1** – кадри зі збірника ігрових віршків поетеси Г. Малик “Забавлянки” для планшету iPad.

У 2012 році відбулася презентація електронної версії «Снігової королеви» від «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГИ» та компанії «TIMECODE». Казка з дивовижними ілюстраціями стала вершиною естетики та сучасних технологій в Україні. Книга була розроблена для iPad, де дитина має можливість доторкнутись до самого зображення та оживити його.

Кожна сторінка цієї книги має сюрпризи для маленьких читачів: персонажі і предмети інтерактивні, все рухається, звучить, розважає і зачаровує. Наприклад, якщо дмухнути чи постукати по планшету, то падатиме сніг. У кривому дзеркалі злого троя дитина може побачити своє видозмінене обличчя. Також на ілюстрації можна роздмухати полум'я і малювати нагрітою монеткою на вікні (рис 2.2).



**Рис. 2.2** – ілюстрації до електронної версії «Снігової королеви» від «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГИ» та компанії «TIMECODE».

У книзі 7 ігор — розмальовка, пазли, пошук предметів, наслідування мелодії. Це все спрямовано на розвиток та формування дитячого сприйняття

світу. Яскраві та рухливі зображення заохочують прочитати цю казку та стати частиною дивовижних подій у ній.

Отже, якщо порівнювати казку «Снігова королева» від «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГИ» та компанії «TIMECODE» та казку «Джек і бобове стебло» видавництва «Nosy Grow», то вони відрізняються. Наприклад, у першій книзі за основу взяли саму ілюстрацію та зробили у ній рухомими тільки декілька предметів. А додані ігри лише доповнюють книгу. Друга книга являє собою більше гру, ніж книгу. У ній історія розповідається у вигляді діалогів під час проходження гри.

Але загалом спільне між ними є. Обидві книги гарно та яскраво проілюстровані, розвивають образне мислення та логіку серед цільової аудиторії, заохочують читати казки.

Досліджуючи дитячі книги з доповненою реальністю (AR) та віртуальною реальністю (VR), можна визначити, що акцентування уваги цільової аудиторії на спеціальних ефектах фізичного світу, яке досягається за допомогою цифрових даних, та комп'ютерних пристроїв (смартфонів, планшетів, окулярів AR тощо) в режимі реального часу, має великий майбутній потенціал розвитку, оскільки перенесення елементів віртуального світу в реальний, створює ефект занурення в реалії контексту казкових історій, що високо цінується та популяризується сучасним маркетингом постмодерну щодо міні перформансів у нашому повсякденні.

У сучасному світі застосування VR і AR-технологій у книжках практикують вже давно. Наприклад, такі компанії як Snaplearn у Сінгапурі та CleverBooks (Ірландія). Їхні книги з доповненою реальністю більш базуються на навчанні та розумінні візуальних абстрактних понять, шкільних предметів (географія, хімія, історія) та вивченні мов, що практикує навички аудіювання та говоріння в контексті занурення.

Розглядаючи український книжковий ринок, можемо зазначити, що VR і AR-технології доволі новаторський напрям у розвитку індустрії. На даний

момент книги з додатковою реальністю дуже популярні серед читачів, особливо у дітей. Видавництва «Vivat», «Art Nation Publishing», «FastAR Kids», «Талант» приділили особливу увагу цьому сегменту.

Зупинимось детальніше на видавництві «Art Nation Publishing». Їхня унікальність полягає у тому, створенні книги, на їхню думку, мають нову форму сімейного дозвілля [89, 39]. Завдяки доповненій реальності такі книги поєднують між собою різні покоління. Як зазначає видавництво: «Батьки нарешті зможуть заохотити, а не заставити дітей до читання, а діти — пізнати класику літератури з допомогою своїх гаджетів» [89,39].

У 2017 році в Україні казку «Аліса в країні див» Льюїса Керрола від «Art nation Publishing» та «Ранок» видали з ілюстраціями доповненої реальності.

Книга має шість живих малюнків та по одному міні-мультфільму на розділ. Виробники хотіли не тільки оживити Алісу, а й ще показати феномен сучасного українського мистецтва. Саме тому малюнки до казки виконала Євгенія Гапчинська — популярна українська художниця. Її стиль найбільше підходить дітям. Тому, що її персонажі добрі, наївні та щирі.

У продовженні знаменитої історії, другій книжці «Аліса в Задзеркаллі», читачі зможуть не лише роздивитися улюблених персонажів і послухати їхні оповідки (коли наводиш планшет чи телефон на малюнок із доповненою реальністю, вмикається озвучений мультік), а і взаємодіяти з ними: фотографувати, знімати відео, ділитися ним у соціальних мережах. Деякі персонажі реагують на дотик до екрана [19, 39].

У 2018 році видавництво «Art Nation Publishing» посіло перше місце у рейтингу українських видавництв у категорії "Найбільший наклад однієї назви", після того як випустили тираж у 1 241 050 примірників двох книг про пригоди Аліси, "Аліса в Країні Див" та "Аліса в Задзеркаллі". У 2018 році це був абсолютний рекорд України у продажі книг (рис. 2.3).

Євген Татарінов, виконавчий продюсер «Art Nation Publishing», вважає, що «книжки з доповненою реальністю — це реінкарнація читання в час, коли, з



одного боку, знижується інтерес до нього, а з іншого, діти все з меншого віку опановують гаджети і вдало ними оперують. Тому поєднання книжки й смартфона дозволяє повернути бажання читати. Такий висновок підтверджує й успіх наших видань, накладу яких вражають і в масштабах українського ринку, і в масштабах зарубіжного. Продажі показують, що ідея й технологія доповненої реальності в книжковій царині є доцільною й потрібною. Крім того, причиною успіху можна вважати і вдало обрану ілюстратором, яка має чимало шанувальників, та, звісно, цікавий текст» [35,39].



**Рис 2.3** – доповнена реальність в ілюстраціях Є. Гапчинської до казки «Аліса в країні див» видавництва «Ранок»

Також видавництво видало у доповненій реальності відомі казки такі як "Лускунчик та Мишачий король", "Кіт у чоботях", "Спляча красуня" та "Дикі лебеді". Кожна книга була оформлена українськими художниками та спроектована видавцями інтерактивними сюжетами, які мають музичний супровід. Також відзначимо, що всі видання додатково мають завдання, наліпки, пазли, щоб читання було цікавішим та повчальним як і дітям так й дорослим.

Ще одним яскравим прикладом є видавництво «TaleAR», яке видало казку «Колобок» з доповненою реальністю. Мета проекту комплексна, тому що з одного боку вона залучається у тому, щоб повернути увагу дитини до народної казки, але з іншого — увагу до казки, яка має змогу взаємодіяти з сучасними технологіями. За рахунок невеликої кількості тексту, основний акцент зроблено на веселій анімації кожної сторінки та на відтворенні тексту казки за рахунок

додатку (дитина самостійно може користуватись книгою). Ця книга розвиває увагу, кмітливість, почуття гумору, співчуття, допитливість, вміння дивуватись та інші необхідні якості в дитини.

Порівнюючи електронну книгу «Снігової королеви» від «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГИ» та казку «Аліса в країні див» Льюїса Керрола з доповненою реальністю, то можна визначити, що сучасні новітні технології спрямовані на те, щоб дитина більше любила читати, хоч застосовані різні підходи. У першій книзі можна безпосередньо брати участь у самих ілюстраціях, а у другій за допомогою додатку можна тільки побачити живу ілюстрацію.

Отже, роблячи висновки з того, що було проаналізовано, можна визначити що комікси як інтерактивна книга до сьогодні не розглядались.

## **2.2 Ілюстрації американських та європейських сучасних художників до казок**

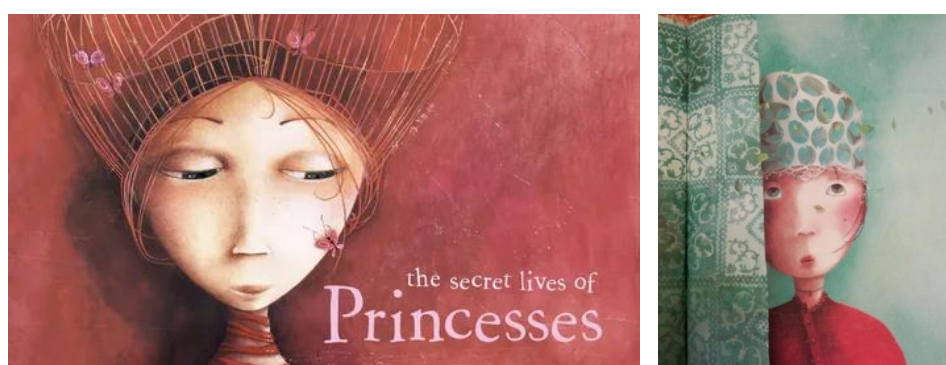
Досліджуючи, американську та європейську ілюстрацію, можна визначити, що вона спирається саме на результати соціологічних та психологічних дослідів світосприйняття сучасної дитини, й продовжує виконувати одну з своїх домінуючих функцій — передавати через візуальні образи художників-ілюстраторів дитячих бестселерів повчальний зміст казкової розповіді [29].

У сучасній французькій книжковій ілюстрації, можна відзначити художницю-ілюстраторку, письменницю, фотографа, графіка та дизайнера Ребекку Дотремер. Вона вважається одна з найпопулярніших художниць у Франції. Митець співпрацює з видавництвом «Готьє-Лангер».

Проаналізувавши ілюстрації Ребекки Дотремер, нас зацікавив її стиль малювання. Художниця працює переважно з гуашшю, маленькими штрихами на акварельному папері. Спочатку вона злегка промаслює папір, щоб ущільнити колір, потім обводить олівцем малюнок, а далі тонкими штрихами і мазками утворює потрібні форми і колір. Р. Дотремер вважає, що вона не вміє грати з

кольором, тому найчастіше малює в червоних тонах, приділяючи велику увагу відтінкам і фону. Художниця шукає натхнення з фотографій. Вона приділяє велику увагу композиції і використовує в ілюстраціях такі фотографічні прийоми, як розмитість. Завдяки цьому її роботи виглядають реалістичнішими та мають простір [39,97].

У 2003 році вона проілюструвала книгу Філіпа Лешермейера «Принцеси невідомі і забуті» (Рис. 2.4), яка мала великий успіх. За словами художниці, письменник дав їй повну свободу.



*a*

*б*

**Рис. 2.4** *a* – обкладинка до книги Філіпа Лешермейера «Принцеси невідомі і забуті» проілюструвала Ребекка Дотремер у 2003 році.

*б* – ілюстрація до книги Філіпа Лешермейера «Принцеси невідомі і забуті» проілюструвала Ребекка Дотремер у 2003 році.

У листопаді 2010 року вийшла книга «Аліса в країні чудес» (Рис. 2.5, а) з ілюстраціями Ребекки Дотремер. Перед дизайнером постала задача запропонувати щось нове і незвичайне. Тому художниця зобразила головну героїню у незвичному для нас вигляді. На відміну від Аліси із диснейвського мультфільму, Аліса Р. Дотремер мала чорняве волосся з чубом (Рис. 2.6, б).



**Рис. 2.5** *a* – ілюстрації до книги Льюїса Керролла «Аліса в країні чудес» проілюструвала Ребекка Дотремер у 2010 році.

*б* – кадр з мультфільму «Аліса в країні чудес» компанії Волта Діснея, 1951 р .

Прототипом головного персонажу стала фотографія дівчинки, що на думку ілюстраторки, надихнула її саме на такий варіант зовнішності Аліси. Також дизайнер проілюструвала п'єсу Едмона Ростана «Сірано де Бержерак» (Рис. 2.6), де за словами критиків, було поєднано японські традиції та європейські мережива в футуристичному стилі.



**Рис. 2.6** ілюстрації до п'єси Едмона Ростана «Сірано де Бержерак», Ребекки Дотремер 2010 р.

Вже в 2011 році видавництво «Готье-Лангер» випустило книгу «Маленький театр Ребекки» (Рис. 2.7), яка стала своєрідним підсумком усієї її творчості.



**Рис. 2.7** книга та ілюстрація Ребекки Дотремер «Маленький театр Ребекки», видавництво «Готье-Лангер» 2011 р.

Ілюстрації виготовлені за допомогою лазерного принтера, кожен вирізаний персонаж, з'єднуючись з іншими, утворює об'ємні картинки. У цій книзі з'явилися всі персонажі, яких коли-небудь створювала Р. Дотремер.

Наприкінці відзначмо, що Дотремер віддає перевагу відкритим безмовним і неземним пейзажам, що наповнені тривогою, але увагу зазвичай концентрує на людських фігурах, які зображує крупним планом в складному повороті. Кожна з її книг стає приводом для нових експериментів.

Ще одним яскравим представником талановитої когорти художників-дизайнерів, на кого слід звернути увагу, на нашу думку, в сучасній європейській дитячій ілюстрації, вважається Квентін Гребан. Він народився в 1977 році в Брюсселі (Бельгія), де художник власне і працює сьогодні. Навчався в інституті ілюстрації Сан-Люк в Брюсселі. З 1999 року Квентін опублікував понад 25 книг для дітей в декількох видавництвах. Його книги перекладені в багатьох країнах (в Німеччині, Данії, Угорщині, Англії, Канаді, Росії, Китаї, Японії, Італії, Греції, Кореї, США й т. ін.).

Він отримав нагороду Сент-Екзюпері 2000 року за «Казки по Алфавіту» (видавництва Жасмін). Його роботи були відібрані в 1999 і 2000 роках в щорічну виставку ілюстраторів в Болоньї на Дитячий книжковий ярмарок (Італія)



Квентін Гребан володіє власним неповторним стилем, до того ж він уміє «наближати» історії до дітей, робити відомі сюжети не тільки зрозумілими, а й близькими читачам. У ході дослідження виявилось, що на творчість художника має сильний вплив фільми Жана-П'єра Жене і Тіма Бертон, а також картини Альфонса Мухи.

Наведемо декілька прикладів його ілюстрацій до відомих світових казок, які стали бестселерами. Так, Синдбад, герой книги «Синдбад-мореплавець» (Рис. 2.8), по волі художника перетворюється в хлопчика - майже ровесника читачів. Також у ілюстраціях К. Гребан використав ще один майстерний прийом — гру світла та тіні.



**Рис. 2.8** обкладинка та ілюстрація до казки «Синдбад-мореплавець», художник Квентін Гребан.

За допомогою білого аркуша паперу митець зміг передати залиту сонцем вулицю, лише кинувши на папір маленьку тінь від будинку. І відразу виникає відчуття неймовірної спеки, тому що складається враження «палючого сонця» від сторінки.

В ілюстраціях до казки «Пітер Пен» (Рис. 2.9) художник підкреслює фантазмагоричність подій, що відбуваються в казці (фантазмагорія — одна зі складових модерну): звідси на малюнках супер активний дим, сніжинки гігантських розмірів, хаотичне розташування дахів і т. д. Цікаво, що

переважаючими в казці портрети - жанр не зовсім сумісний в нашій уяві з магією. Проте саме ці портрети якнайкраще розкривають характери казкових героїв, відображають їх думки і почуття. За рахунок ракурсу, повороту голови, створюється атмосфера, виникає жива емоція.



Рис. 2.9 обкладинка та ілюстрації до казки «Пітер Пен», художник Квентін Гребан.

Розглянувши обкладинку книги, художник зобразив Пітер Пена рудим хлопчиком з хитрими очима. Він виглядає з-за віконних занавісок: ніби вивчає читача, який бере книгу в руки і з яким його зараз чекає знайомство. Віньєтки, шрифт і кольоровий візерунок на шторах виконані у вишуканому стилі модерн, і зовсім звичайна жива мордочка головного героя вступає в суперечку з цим стилем. Це все захоплює та захочує цільову аудиторію відкрити книгу (Рис. 2.9).

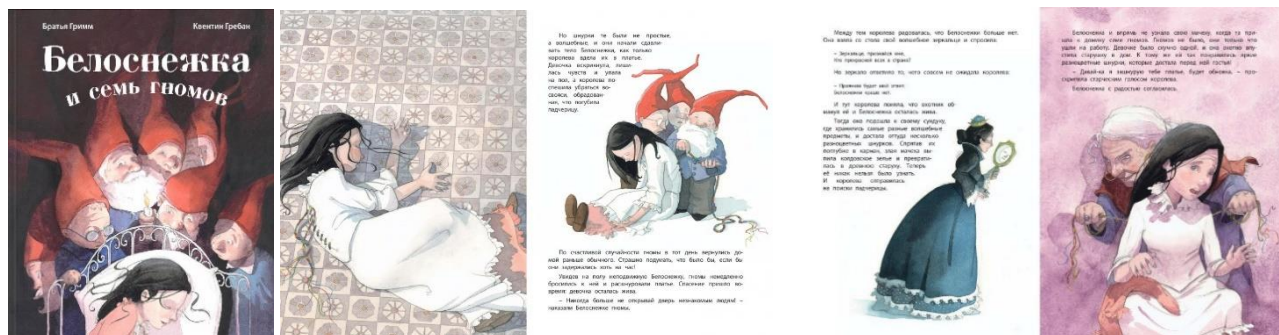


Рис. 2.10 обкладинка та ілюстрації до казки «Білосніжка і сім гномів», художник Квентін Гребан.

Взагалі художнику подобаються стилізації, і йому вдається їх створювати. Так, книга «Білосніжка і сім гномів» (Рис. 2.10) нагадує аніме, а «Русалочка» (Рис. 11) зі збірки «Дюймовочка та інші казки» Ганса Християна Андерсена несподівано переміщуються в Китай, і кожна ілюстрація до цієї казки нагадує китайську листівку.



**Рис. 2.11** ілюстрації до казки Г. Х. Андерсена «Русалочка», художник Квентін Гребан.

Також К. Гребану притамано зображувати застарілі предмети: раритетні моделі машин, старовинні будинки, одяг, який давно вийшов з моди. За допомогою цих речей ілюстратор відводить ілюстрації від реальності і допомагають зробити малюнки непобутовими, казковими і навіть чарівними. Адже в казках не може бути абсолютно все, як у житті. Деталі інтер'єру і предмети митець робить впізнаваними для дітей і зрозумілими їм. Наприклад, кошук спостерігача на кораблі, в якій знаходиться Синдбад, нагадує дитячий манеж, а борода старого — хмару (див. на рис. 2.8).

Визначено, що художник малює аквареллю ніжно-пастельних тонів. Це його фірмовий почерк. Проте присутні й яскраві фарби (наприклад, ілюстрації до книги «Мама» від видавництва «Поляндрія»).

На сьогоднішній день Квентін Гребан проілюстрував понад 50 книг, які перекладені на багато мов світу. Адже секрет його успіху полягає у непідробній добрій креативності його погляду на світ і нестримній фантазії.



Представником англійської дитячої ілюстрації розглянемо письменника та ілюстратора Джона Пейшенса. Він проілюстрував більш 150 творів.

Насамперед хотілось би виділити збірник класичних казок «Велика книга казок» (Рис. 2.12), яку проілюстрував художник. До книги увійшли казки «Червона шапочка», «Гензель і Гретель», «Джек і бобове стебло», «Кіт у чоботях», «Попелюшка», «Білосніжка і сім гномів», «Красуня і чудовисько», «Гамельнський щуролов», «Ріп Ван Вінкль», «Чарівна лампа Аладіна», «Дюймовочка», «Бридке каченя».

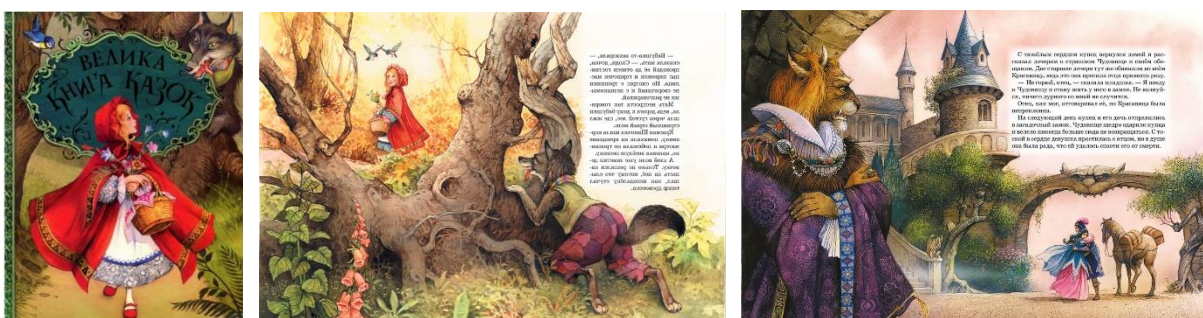


Рис. 2.12 обкладинка та ілюстрації до збірника класичних казок «Велика книга казок», художник Квентін Гребан.

Яскраві, реалістичні, живі ілюстрації у книзі є як і кольоровими так і чорно-білими. Вони не просто допомагають уявити казковий світ, а переносять в нього читача. І все ж при всій реалістичності ілюстрацій Джона Пейшенса, вони наповнені магією і чарами. Секрет художника простий. Він не відтворює казкову атмосферу слідом за автором-письменником, він створює казковий світ заново.

Джон Пейшенс сказав: «Я з величезним задоволенням малював ілюстрації до казок і сподіваюся, вам сподобається, як я зобразив героїв. Я намагався зобразити їх такими, як треба, щоб велетень в казці «Кіт у чоботях» був дійсно величезним, а Попелюшка - справжньою красунею, такою, якою вона і повинна бути». [6, 39].

Також слід зупинитись детальніше на ілюстраціях британського художника-графіка Джима Кея, який оформив серію книг про Гаррі Поттера. На сьогоднішній день ця історія продовжує тримати найвищі рейтинги серед країн

світу у номінації казкових бестселерів для дітей та дорослих. Однією з причин популярності є вдало прописаний у сюжеті аналіз соціальних взаємодій, різних соціальних статусів, ролей, ситуацій вибору між добром і злом, з якими власне зустрічається сьогодні кожен щодня [2] Своїм твором Джоан Ролінг не просто порушила низку важливих запитань, але й виконала місію письменника — заохотити дітей до читання, зацікавила читачів багатьох країн [58].

Отже, ілюструючи книги до Гаррі Поттера художник повинен, проникнувши в задум письменниці, допомогти перенести дітей та дорослих у яскравий, незвичний, сповнений чудес світ магії.

На думку авторів, найяскравіше зміг передати дивовижний світ Ролінг ілюстратор Джим Кей.

Серед його численних робіт найвідомішими стали ілюстрування книг про Гаррі Поттера і книги Патріка Несса «Голос монстра», за яку в 2012 році він отримав медаль Кейт Гринуей.

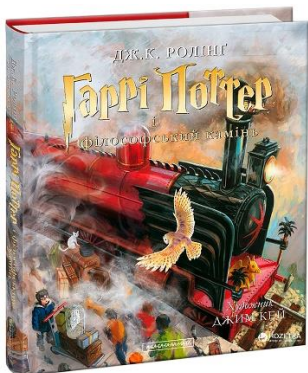
Після персональної виставки у галереї Річмонда на художника звернув увагу перший видавець, і відтоді ілюстратор почав працювати незалежно. Він розробляв дизайн-проекти для кіно й телебачення, а також брав участь у колективній виставці «Палац пам'яті» у лондонському музеї Вікторії та Альберта. Міжнародне визнання Джим Кей отримав завдяки публікації ілюстрованого видання книги «Гаррі Поттер і філософський камінь». Видавництво «Блумсбері» замовило Джону проілюструвати усі сім книжок уже класичної серії Дж. К. Ролінг [11].

Отримавши замовлення, Дж. Кей вирішив розпочати максимально повно відобразити дух романів Роулінг і зробити це якомога краще. Проте, без глибинного занурення у текст твору це видається практично нездійсненим, оскільки легко забути описи, дрібниці, й художник щоразу звертається до вивчення тексту, щоб в процесі створення образів не піти у хибному напрямку.

Мета художника — перевершити франшизу, яка стала по собі витвором мистецтва. Тому Джим Кей створює світ Гаррі Поттера заново. До цього митець

підійшов своєрідним та незвичайним способом. Він створив модель з паперу і пластику та розташував усі будівлі по ній. Це допомогло вирішити проблему освітлення вулиць, персонажів та інших предметів. Як каже сам ілюстратор: «Я звик сприймати ілюстрації як маленькі знімальні майданчики, тож я встановлював персонажів, змінював освітлення та кут камери» [79].

Над книгою «Гаррі Поттер і філософський камінь» (Рис. 2.13) Джим Кей працював майже два роки й в оновленому виданні вийшло 110 кольорових ілюстрацій.



**Рис. 2.13**



**Рис. 2.14**

**Рис. 2.13** – обкладинка до книги «Гаррі Поттер і філософський камінь» художник Джим Кей;

**Рис. 2.14** – конструкція, якою користувався художник Джим Кей при створюванні обкладинки книги «Гаррі Поттер і філософський камінь».

Для того щоб їх намалювати художник використовував свої конструкції (Рис. 2.14), які полегшували роботу. Наприклад, модель платформи з потягом, допомогла з перспективою та у співвідношенні зросту дітей та дорослих. Всі значущі персонажі першої книги, зроблені з пластиліну (Рис. 2.15). Образи, предмети, місця подій, які присутні в ілюстраціях, взяті з життєвого досвіду автора. Наприклад, один з елементів знаменитого капелюха (Рис.2.16), який розподіляє учнів Гогвортсу по факультетам, Дж. Кей бачив у книзі зразків тканин Королівського музею в Единбурзі. Також ілюстрація Трьохголової собаки зображена з фотографії, де цуценя сидить в коробці.



Рис. 2.15

Рис. 2.15 – макет персонажа Добі з пластиліну, художник Джим Кей;



Рис. 2.16

Рис. 2.16 – ілюстрація капелюха, який розподіляє учнів Гогвортсу по факультетам, Дж. Кей.

Велику увагу привертає ілюстрація алеї Діагон (Рис. 2.17). Тому що вона доповнює пробіли у самому творі. Якщо заглянути у самий текст, то там описано лише деякі крамниці, а не саму вулицю. Тож, з дозволу письменниці, Кей створив алею Діагон на власний розсуд. У вигляді панорами художник зобразив фасади магазинів. На дизайн будівель надихнули путівники XVIII ст. для гостей Лондона. На цій алеї зібрані усі крамнички, які були описані у книгах про Гаррі Поттера.



Рис. 2.17 ілюстрація алеї Діагон до книги «Гаррі Поттер і філософський камінь» художник Джим Кей.

Як зазначає сам ілюстратор власного стилю малювання в нього нема. Для своїх зображень він використовує олійні та акрилові фарби поверх яких може



малювати олівцями чи пастеллю на акварельному папері. У техніці негативу були створені привиди. Спочатку був зображений скелет, а потім одяг, як у конструюванні анімації. Так само були створені монстри. Також художнику сподобалось працювати над дементорами (Рис. 2.18). За допомогою ефекту акварелі та плавної лінії, передано їхній рух. Але найскладніше – обличчя. Тому що там майже нічого немає. Воно як біле полотно і єдина його особливість – відкритий рот. З розвитком сюжету Дж. Кей зображує їх більш і більш зловісними та неприємними.

До портретних зображень головних героїв книги, художник підійшов дуже серйозно, адже він хотів максимально передати образ, який описує автор. Він проводив багато часу зі школярами, фотографуючи їх в русі, спостерігаючи за їх пластикою, поведінкою і звичками.

Першим, кого митець «зустрів» і намалював, був Гегрід (Рис. 2.19). Доброзичливий гігант вийшов завдяки старому байкеру з північної Англії, очами Вінстона Черчилля і звичкою сторожа зі школи Джима Кея приколювати на пальто безліч значків, які йому дарували діти. Для портрета Альбуса Дамблдора (Рис. 2.20) художнику позував його друг, який живе на іншому кінці світу. На прохання Дж. Кея він надіслав безліч фотографій крупним планом, а сам Джим потім годинами сидів перед дзеркалом в пурпуровій мантиї чарівника, вловлюючи гру світлотіні на тканині і поєднуючи власне відображення з образом бородатого приятеля. Заради портрета Мінерви Макгонгел (Рис. 2.21) Джим зістарив власну подругу і перетворив її світлі локони в сиві пасма професора «Грифіндора» [48].

Зобразити Драко Мелфоя (Рис. 2.22) Кею допомогли спостереження за школярами і старий художній прийом: якщо намалювати очі людини абсолютно симетричними, він викликає моторошне враження.

Джим Кей вважає, що з допитливою Герміоною Грейнджер (Рис. 2.23) він познайомився навіть раніше, ніж прочитав книгу - настільки дівчинка нагадує йому за характером власну племінницю. Рона Візлі (Рис. 2.24) ілюстратор

малював, дуже ретельно, зібравши всі описи з книги. Тепер друг Гаррі має довгий ніс і блакитні очі, які описувала Джоан. Ще художник додав в образ Рона риси англійського школяра, з яким познайомився завдяки юним шанувальникам «Голосу монстра».

Найскладніше було знайти самого Гаррі Поттера (Рис. 2.25). Джим Кей зустрів хлопчика випадково у метро. З дозволу мами дитини, Кей зробив декілька ескізів. Художник-графік зобразив Гаррі з чорним розкуйовдженим волоссям та з великими зеленими очима, поверх яких були старі перекошені окуляри.

Образ Снейпа (Рис. 2.26) художник вважає одним із цікавих та складних персонажів. У «В'язні Азкабану» його портрет, включає об'єкти, які символізують героя. Можна побачити слимака, який натякає на ордер, до якого входить Снейп. Зображення крота в банці – шпигун, який працює на два боки та є заручником цієї ситуації. З лівого боку від нього зображено конвалії, що символізують мати Гаррі, Лілі. Джоан Роулінг сказала, що ілюстрації Джима Кея вразили її до глибини душі. Їй подобається його погляд на світ Гаррі Поттера, і для неї велика честь, що Джим Кей погодився прикрасити цей світ своїм талантом [12].



Рис. 2.18 Дементори



Рис. 2.19 Гегрі

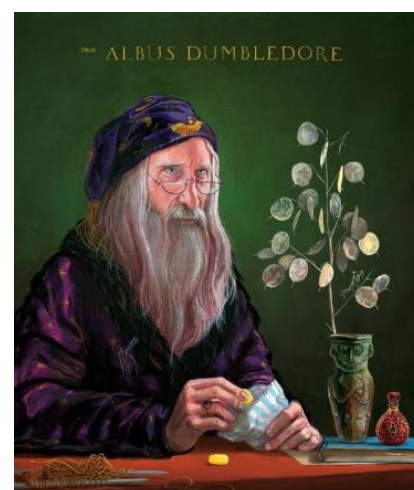


Рис. 2.20 Альбуса Дамблдора

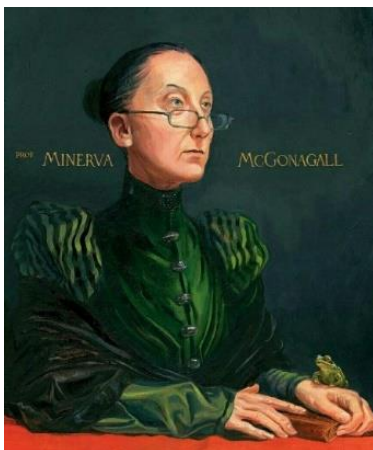


Рис. 2.21 Макгонегел



Рис. 2.22 Драко Мелфой



Рис. 2.23 Герміоною Грейнджер



Рис. 2.24 Рон Візлі



Рис. 2.25 Гаррі Поттера



Рис. 2.26 Снейп

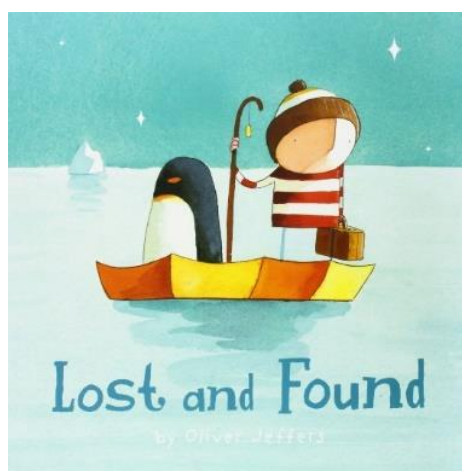
Отже, ілюстрації Джима Кея несуть в собі магію у деталях та у кольорах. Герої твору виглядають реалістично та мають свій характер. А за допомогою складної композиції та ракурсів, художник запрошує читача стати частиною цього дивовижного світу чародіїв, який насправді так схожий на реальний.

Серед ілюстраторів американської літератури наразі, на думку авторів, найбільш яскравими представниками є Олівер Джеферс та Кріс Рашк.

Олівер Джеферс художник, ілюстратор та письменник, який в даний час живе та працює в Брукліні. Його книги увібрали в себе як почуття гумору, так і американський інтерес до нових тенденцій графічного дизайну. Але любов до нового не виключає знання класики: своїм кумиром О. Джеферс вважає всесвітньо відомого французького ілюстратора Томі Унгерера. Багато з

ілюстрацій Олівера Джеффера мають риси народної казки, його образи-посилання передаються через нетипових персонажів з незвичайними навичками або звичками [39, 44].

Наприклад, у 2006 році книга «Втратити та знайти» (Рис. 2.27) увійшла в шорт-лист номінантів на престижну медаль Кейт Грінуей, мультфільм по ній виграв премію ВАФТА, а в 2008, проілюструвавши історію про хлопчика та пінгвіна, Джеферс потрапив в список "Кращі молоді ілюстратори книжок-картинок" за версією Times.



**Рис. 2.28** обкладинка та ілюстрація до книги «Втратити та знайти», автор та художник Олівер Джеферс 2006 р.

У книзі висвітлені такі поняття як дружба, розлучення та пошук домівки. Ілюстрації виконані аквареллю та акрилом. Персонажі зображені стилізовано й кумедно. Головний герой має круглу голову з маленькими очима та великим носом та прямокутне тіло одягнене в джемпер в червону та білу смугу з худенькими ногами та руками. Його образ є привабливим та зрозумілим для дітей. Пінгвіна художник зобразив дружлюбним та милим, наче схожим на м'яку іграшку. Інші герої чи предмети мають незвичну казкову форму. Наприклад, птахи зображені майже трикутником та у профіль. Це додає їм кумедності. На верхівці тонкого стебла дерев, замість листя, зображено коло та квадратики. Ця форма дітям нагадує льодяники (див. на рис 2.27).



Кольори та композиція ілюстрацій сприймається легко та позитивно читачами. Головні герої зображені через теплі кольори. Митець використовує чисті, яскраві та ніжні барви. Проста та прострова композиція допомагає дітям зрозуміти задум автора.

Однією з найкращих проілюстрованих дитячих книг 2020 року вважається «Доля Фаусто» (Рис. 2.28). Ця історія про людину, яка вірила, що все належить їй. Ідея написання прийшла художнику, коли він подорожував вздовж північного узбережжя Антрима в Північній Ірландії. Надихнувшись величчю хвилюючого моря, скель та стійкістю природи, письменник зрозумів наскільки ми малі в нашій спробі контролювати їх [35]. Від цього народився Фаусто — пихатий чоловік у смугастому костюмі, з кучерявими вусами і бажанням володіти світом природи. Художник зміг передати через сміливі сині відтінки яскраві емоції та настрої історії. Розглядаючи зображення, можна визначити, що вони мінімалістичні. Незважаючи на небагатослівний текст, у самому проілюстрованому контексті повісті автор вводить значну кількість натяків та знаків, які використовуються в якості паузи і пунктуації, що доповнюють текст [94,39].



**Рис. 2.29** ілюстрації до книги «Доля Фаусто», автор та художник Олівер Джеферс 2019 р.

Отже, ілюстрації художника виконані у сучасній американській графіці. Вони повчальні, мінімалістичні, кумедні та позитивні, цікаві не тільки дітям, а й дорослим своїми сучасними та актуальними темами.

Кріс Рашка американський дитячий ілюстратор, письменник та, крім того, альтист. Він був номінантом США отримав дві медалі Кальдекотта, в 2016 році номінований на премію імені Ханса Крістіана Андерсена. Він виділяється незвичайною передачею через ілюстрацію яскравих емоцій, тепла, настрою [29,39].

Прикладом може слугувати дитяча історія «М'яч для Дейзі» (Рис. 2.30). Книга була номінована на премію Caldecott award 2012 року й стала бестселером The New York Times [37,39].



**Рис. 2.30** обкладинка та ілюстрація до книги «М'яч для Дейзі», автор та художник Кріс Рашка 2012 р.

Вона виконана аквареллю, гуашшю і чорнилом у стилі «німої» книги. Прочитати її зможе будь-яка дитина, навіть та, яка ще не знає букв, але не тільки по картинках, а й по тій гамі емоцій, які переживає маленький доброзичливий песик, граючи з м'ячиком, засинаючи з ним на дивані, наздоганяючи його на прогулянці і виявивши, що м'ячик лопнув і ніколи більше не стане таким як раніше. Ця історія вчить цільову аудиторію дбайливому ставленню до чужих речей, вмінню відповідати за свої проступки, співчуттю та співпереживанню чужому горю .

Художник за допомогою кольору зумів передати мінливий настрій книги. Ідея полягала в тому, щоб допомогти дітям побудувати емоційну стійкість [86, 39].

Наприкінці відзначмо, що книга «М'яч для Дейзі» розрахована на психологію дитячого світосприйняття. Ілюстрації Кріса Рашка деталізовані та легко сприймаються через наївний стиль, який нагадує малюнок дитини.

Таким чином, проаналізувавши зарубіжну дитячу ілюстрацію, її естетику, можна визначити, що вона допомагає дитині краще розуміти все те, що її оточує. Тому що, американські та європейські художники у своїх книжках змальовують захоплюючі сцени сучасного життя, які мають повчальний сенс. Також митці висвітлюють такі поняття як дружба, сім'я, любов до ближніх, через візуальні образи казкових історій. Герої зображуються зрозумілими маленькому читачу, щоб дитина змогла побачити їх думки та почуття у певній життєвій ситуації. У естетиці європейської ілюстрації художників-графіків домінує зображення складних ракурсів, незвичних та динамічних композицій, які захоплюють цільову аудиторію настроєм книги, формують відчуття співпричетності й безпосередньої участі в історії [91,39]. Тоді як в естетиці американських митців, за допомогою кольорової гами, акцентів, надається перевага використанню елементів мінімалізму, примітивізму та простору в ілюстраціях, що створює атмосферу, де відразу виникає й передається читачеві жива емоція [39,87].

### **2.3. Сучасні аспекти ілюстрації бестселерів світової дитячої літератури в Україні**

Одним із яскравих художників-ілюстраторів в Україні вважається В. Єрко. Він переможець багатьох художніх та книжкових виставок. Художник найбільш відомий співпрацею з дитячим видавництвом «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА». Казкові ілюстрації В. Єрка — це дивовижний всесвіт, який вабить та чарує. Дитячі книги, проілюстровані художником, заохочують дітей до читання, розвивають уяву та дарують задоволення від людської творчості. Художник працює в змішаній техніці, майстерно поєднуючи гуаш, акварель, туш, олівець і комп'ютерну графіку [23,39].

У інтерв'ю з Іриною Олих, на запитання для кого художник малює свої ілюстрації до казок, які подобаються як і дітям так і дорослим, Владислав Єрко відповів, що для себе. Тому, що художник знав тільки одну дитину — Славіка Єрка [20]. Тут важливо співпасти в образах-смыслах із цільовою аудиторією, і художник-графік задовольнив смаки великої кількості читачів у їх уявленні про те, якою має бути дитяча книга.

В. Єрко отримав визнання після нагородження гран-прі на всеукраїнському конкурсі «Книжка року 2000», титул «Найкраща дитяча книга-2006» у США, медаль Фонду Андерсена за ілюстрації до казки «Снігова королева» Ганса Христіана Андерсена (Рис. 14). У 2004 році книжка «Казки Туманного Альбіону», оформлена художником, отримала нагороду як «Книжка року-2003».

Також у творчості Владислава Єрка велику увагу до себе привертають оформлення обкладинок до книг про Гаррі Поттера Дж. К. Ролінг (Рис. 2.31). Ідея проілюструвати українського Гаррі Поттера належить Івану Малковичу. Адже багато інших країн користуються американським аналогом — тільки з власним логотипом назви. Відправивши файл з обкладинкою до видавництва Bloomsbury, засновник «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГИ» отримав листа від самої письменниці: «Чудова обкладинка. Вітаю. Продовжуйте в тім самім дусі!» [28,39].



Рис. 2.31 обкладинки до циклу книг про Гаррі Поттера, художник Владислав Єрко

Перша ілюстрація, на думку митця, здавалась, досить ємною, лаконічною, але Іван Малкович сказав, що малюнок має бути «більш комерційним»,

«зрозумілішим» масовому читачу. Разом з В. Єрком над серією книг працював й художник Віктор Баріба. Він допоміг придумати багатофігурну композицію та описати зовнішній образ героїв твору. Проте вже шостий і сьомий томи розробляв від початку і до кінця сам Владислав Єрко [43].

Ілюструючи обкладинки до книг, митець відзначив, що книжка насправді непогана! Світла, добра, серйозна. Та й діти навряд чи можуть винести звідти негатив. Роман вчить дорослих речей — відповідальності, чесності, любові [28,39].

Дослідуючи безпосередньо саму обкладинку, можна відзначити, що колірна гама ілюстрацій має сім кольорів веселки, ідея належить І. Малковичу, який зіставивши корінці книг, побачив певну цілісність між ними. Крім кольорового рішення, на корінці простежується своєрідна ілюстрація, яка поєднує між собою цикл книг.

Зображуючи персонажів, як головних, так і другорядних, Єрко повинен був дотримуватись, щоб вони не розходилися з образами, уже втіленими «Ворнер Бразерс». Це була одна із умов видавництва Bloomsbury. Хоч український Поттер трохи відрізняється від кінематографічного образу, але загалом англійський образ непохитний. Кожний герой художника характерний та індивідуальний. Вираз обличчя, жести, пози – усе доведено до логічного завершення.

Отже, усі обкладинки пророблені до найменших дрібниць. Наприклад, на будівлі промальована кожна вежа, вікна та двері. За естетикою дизайну декора та одягу героїв можна розпізнати фактуру та матеріал з якого вони зроблені. Присутня динамічна та насичена композиція, яка дає змогу читачам ознайомитись з персонажами та магічним світом Гаррі Поттера. Шрифт назви книги схожий на кінематографічний. Також на обкладинках присутні образи, символи та знаки, які, по сюжету книги, відіграють важливу роль у долі героїв.

Запорукою успіху для Владислава Єрка є те, що художник просто отримує задоволення від самого творчого процесу, оскільки вважає, що робота

ілюстратора, чи живописця взагалі створена для отримання стану задоволення. Митець не має бути нещасним, коли творить, переконаний митець [10,39].

Одним з найуспішніших українських дитячих графіків є також Катерина Штанко. Вона за свої неповторні, яскраві ілюстрації до десятків дитячих книг, отримала велику кількість нагород та дипломів. Найбільш їй подобалось ілюструвати етнічні казки, ще у 80-х роках минулого століття Катерина Штанко проілюструвала «Фінські народні казки» та «Норвежські народні казки» (Рис. 15).

За ілюстрації до книжок «Золотий павучок» І. Малковича, «Сни Ганса Християна» (переказала Л. Воронина), «100 казок» (співавт.) К. Штанко присуджено Премію Кабінету Міністрів України імені Лесі Українки за літературно-мистецькі твори для дітей та юнацтва за 2009 рік. Книжку «Сни Ганса Християна» (див. на рис. 2.32) було також відзначено дипломом VI Міжнародного конкурсу «Мистецтво книги» у Москві в номінації «Книга для дітей та юнацтва», дипломом Національного конкурсу «Краща книга України — 2009» у рамках V Київської міжнародної книжкової виставки-ярмарку. Крім того книга посіла друге місце і стала найкращою дитячою книгою на конкурсі «Книжковий дивосвіт України», а ще отримала приз «Кришталева книга». Книжка містить багато цікавих і оригінальних ідей. У подарунковому варіанті кожна ілюстрація прикрита напівпрозорою калькою, що створює додатковий ефект нереальності, сновидіння. Кожна така калька є самостійною композицією з крихітних постатей ельфів та вільно ширяючих шрифтів, де кожне слово є словом «сон» всіма мовами світу. А ще намальована стрічка, що в'ється на обкладинці, перетворюється на справжню стрічку і нею можна зав'язати книжку, щоб не розбіглися казкові герої (див. на рис. 2.33).



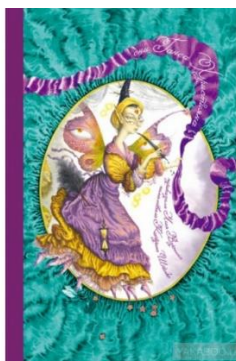


Рис. 2.32 обкладинки та ілюстрації до фінських та норвезьких народних казок. К. Штанко

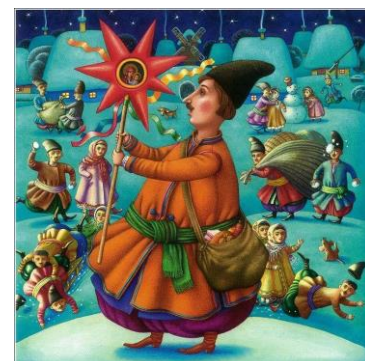
Ще одним відомим книжковим графіком, про якого доцільно, на думку авторів згадати у цій роботі, є художник-графік, художник-ілюстратор Кость Лавро, лауреат Шевченківської премії. Його роботи неодноразово входили до виставок дитячої книги у Болоньї, Братиславі, тощо. Поєднавши український авангард 20-х років з найтипівішими рисами українського народного малярства, він витворив свій — неповторний, яскравий і, водночас, глибоко національний стиль.

До своїх малюнків Кость Лавро дуже суворий. Ескіз до казки може народитися в голові за якусь мить, але на папір він переноситься старанно, можна навіть сказати, з математичною увагою до кожного міліметра зображення. На його думку діти — найвимогливіша аудиторія і одразу ж помічають вади книжкових ілюстраціях, коли образ, наприклад, зайця, намальований нашвидкуруч і недбало. Тому шлях до будь-якого графічного зображення (звірів, казкових постатей й т. ін.) з голови до кінчика пензля лежить через серце, вважає Кость Лавро, недаремно ілюстрації майстра до книжок (як, наприклад, «Ніч перед Різдвом» Миколи Гоголя) здобули численні нагороди та титули (Рис. 2.34). Кость Лавро наразі співпрацює з українськими видавництвами «А-БАБА-ГА-ЛА-МА-ГА» [39, 55], «Розумна дитина» та популярним французьким дитячим журналом «Pomme d'Api». Персонажі художника мають неповторні національні риси та стиль, який легко вирізнити

серед інших. Класичні котики та зайчики Костя Лавра стали улюбленими мальованими персонажами української цільової аудиторії дітей.



**Рис. 2.33**



**Рис. 2.34**

**Рис. 2.33** – обкладинка та ілюстрація до Книги «Сни Ганса Християна» К. Штанко

**Рис. 2.34** – ілюстрації до книжки «Ніч перед Різдвом» Миколи Гоголя, художник Кость Лавро.

Проаналізувавши провідних сучасних українських графіків дитячої літератури, зазначимо, що в українській ілюстрації залишається естетика класичної книжкової графіки, але митці прагнуть до новаторських рішень, що допомагає розкрити зміст сучасних оригінальних творів. Художники поєднують в своїх роботах різноманітні техніки, технології, працюючи з різними матеріалами. Їхні ілюстрації вишукані, мають високий ступінь естетизму, (що власне є рисою ментальності українців — почуття прекрасного), складні, але водночас зрозумілі читачу. У вітчизняній книжковій графіці дитячої літератури також представлений колорит традиційної естетики: український пейзаж, розфарбований посуд, вітряки, особливості національного одягу, представляють у своїх роботах давні символи-обереги нашого народу, які повертаються до нашої дійсності внаслідок творчого доробку українських графічних дизайнерів [98]. Це все має особливу цінність у виховному впливі на потенціал маленького читача. Адже українська ілюстрація допомагає збагатити художнє сприйняття дитини, розширити його естетичне світосприйняття, передати й загалом зберегти національну культуру та народні звичаї.



## **Висновки до розділу 2**

Отже, новітня ілюстрація не стоїть на місці. За допомогою сучасних технологій художники-дизайнери мають більше можливостей в ілюструванні казок та дитячої літератури. Але при цьому ілюстратор повинен враховувати, при розробці макету, конструкцій та колористичних рішень, щоб було відтворено змістове навантаження казки. Такі книги розвивають увагу, кмітливість, почуття гумору, співчуття, допитливість, вміння дивуватись та інші необхідні якості в дитини.

Роботи ілюстраторів (американських, європейських та українських) для дитячої цільової аудиторії, характеризуються великою увагою до дрібних елементів та деталей (хоч в американській вони спрощені, а в українській промальовані до дрібничок), більше використовуються теплі та яскраві кольори, повторювальні візерунки. Предмети зображують переважно округлих форм, майже іграшковими. На обкладинці використовуються рукописні та мальовані шрифти.

### РОЗДІЛ 3

## КОМПЛЕКСНА РОЗРОБКА ОФОРМЛЕННЯ ДИТЯЧОЇ КАЗКИ «ПЕКАРЧИН КІТ»

### 3.1. Новаторський погляд на ілюстрований казковий світ через мальопис

Сьогодення насичене різноманітною інформацією та технологіями і все важче привернути увагу своєї аудиторії до друкованої книги. Висока конкуренція змушує сучасних художників-ілюстраторів створювати та експериментувати над формою та стилем оформлення видань. Незважаючи на певні канони створення дитячої книги, саме креативні ідеї та творчий підхід дозволяє паперовій книзі триматись на плаву і охоплювати аудиторію, не так як цікавою історією, що написана автором, а стилем її оформлення та методом подачі. На думку авторів, мальописи конкуренто-спроможні у XXI столітті.

Мальопис — це своєрідний український відповідник терміну «комікс» [72].

Комікс — графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді «мовної бульки» чи «хмарки»); серія зображень із короткими текстами, що становлять історію [77].

Українські комікси – це намальовані сюжети, історії на українській мові, незалежно у якій країні їх створили.

Перші українські мальописи з'явилися ще за часів Київської Русі, так звані лубки (різновид стародавніх друкованих видань). У XV-XVI столітті малюнки були схематичними, персонажі – не пропорційні. Основною темою зображень були фантастичні та жартівливі сюжети. Це викликала недовіру тогочасної влади, адже можновладці вважали, що ці картинки висміюють царя. У XVIII-XIX столітті жанр зазнав утисків: накази про конфіскацію та заборону

виготовлення народних картинок, тому було видано чотири рази протягом ста років. У 1914 було створено об'єднання «Сьогоднішній лубок», яке мало на меті відродження художніх традицій. Серед інших учасників творчої групи були поет Володимир Маяковський та художник Казимир Малевич [76].

У роки незалежності першими коміксами науковці вважають дитячі історії у журналах «Барвінок» та «Пізнайко». Першим історичним коміксом був «Похід князя Олега на Царгород» художника та письменника Юрія Логвина. Історія публікувалась у журналі «Соняшник» з січня по червень 1991 року. Але протягом року вийшло ще два комікси про Київську Русь «Бій богатирів» та «Облога печенігами Києва» Сергія Позняка. Чим цікаві ці видання, тим що вони були цільними виданнями на 20-30 сторінок з декількома обкладинками. Комікс «Бій богатирів» був двомовним — під українськими репліками був переклад англійською. У 1994 році харківське видавництво «Око» публікує мальопис «Перші київські князі» художника Олексія Капнинського [78].

Про козацькі часи було перше згадано у коміксі «Марка Пирога, запорожця» Вадима Карпенка та Олександра Гайдученка у 1992 році, але вийшов один випуск із трьох запланованих.

У 90-ті роки зазначмо, виходили комікси не тільки в історичних, жахи, науково фантастичних жанрах, а й класична література. Можемо зазначити, що у 1991 році харківське видавництво СП «Інарт» надрукувало комікс за мотивами «Фатальних яєць» Михайла Булгакова [74].

Перші видання, які нагадують сучасні комікси про супергероїв, вважається «Буйвітер» Костянтина Сулими. Комікс вийшов у «Робітничій газеті» в 1995 році та вирізнявся яскравим динамічним малюнком і рішучим головним героєм.

Отже, 90-ті роки були вагомим періодом для української графіки. На жаль, більшість коміксів або втрачено назавжди, або залишились лише в найбільш сентиментальних букіністів та колекціонерів. На думку авторів, українські

комікси були вже тоді, і що за якістю та креативністю могли конкурувати з сучасними [73].

Мистецтво коміксу та ілюстрації не стільки привертає увагу цільової аудиторії, а й зберігає первину цінність друкованих видань.

Формати коміксів [75]:

- Сингл — окремий або одинарний формат на який споживачі чекають щотижня. На вигляд - тонкі комікси, що схожі на журнали, які мають від 20 до 24 сторінок.
- Trade Paperback (TPB) — це стандартний серійний журнальний формат коміксів у м'якій обкладинці. Як правило, 20-32 сторінки розповіді, але іноді може бути більше, навіть до 100 сторінок. Містить в собі, приблизно, 5-6 синглів. Зазвичай вони нумеруються в хронологічному порядку, напр. Випуск №1. Популярні серед українського споживача, адже це ліцензійні видання американських коміксів.
- Палітурка або гард (Hardcover) — це будь яке видання у палітурці, що схоже за ознаками з Trade Paperback. Такими коміксами можуть вважатись у тому випадку, якщо у ній буде міститись не менше 6 синглів під палітуркою.
- Зібране видання (Oversize Hardcover ) — це збільшений формат видання тут збираються 11-12 окремих випусків, щоб створити цілу історію або набір історій, мають понад 100 сторінок.
- Онімбус (Omnibus) — це також збільшене видання, яке об'єднує в собі 30-40 синглів від різних авторів-художників, але об'єднанні однією тематикою, пресонажем та мають послідовний сюжет. Також це збірка історій від одного автора. Такі комікси мають від 500 сторінок. Такі видання найчастіше випускає Марвел та DC.
- Абсолют (Absolute) — цей формат характерний для видавців DC-комікс. Вони виділяються тим, що мають ще більший розмір за

Онібусів та зберігаються слипкейсі (футляр). Такі книги мають супер обкладинку та тиснення, проте кількість сторінок менша.

- Бібліотечні видання — це книга з цупкого паперу, яка розрахована на зберігання у бібліотеках. Мають 2-3 синглера.
- Особливе видання (Artisan) — це мальопис, який оформлений так, щоб показати як художник бачив історію самого початку, у вигляді ескізів та замальовок. Такий формат видається у чорно-білому вигляді, сторінки наближені до оригіналу та мають схематичні маркування.
- Європейський альбом — це видання популярне у використанні оформлень українських мальописів («Воля»; «Мор» Андрія Танковича), які мають до 64-х сторінок. Інтегроване видання містить в собі до трьох синглерів.
- Цифрові комікси — видання коміксів, які можна переглядати на екранах комп'ютерів, планшетів або мобільних телефонів.

Формат коміксів поєднує в собі різні жанри: живопис, літературну графіку та кінотехніку. Можемо визначити, що графічна форма допомагає читачу легко розуміти події та опис героїв в історії казки [75].

Завдяки новітній технології візуалізації з'явилась можливість осучаснити навчально-виховний процес, розвивати уяву, творче мислення та зацікавити дітей до навчання. Комікси сприяють процесу засвоєння казкової історії у спрощеному вигляді. Формат мальопису надає можливість візуально показати сюжет твору, що надовго збережеться у пам'яті читача.

Зазначмо, що комікс не в змозі замінити повністю дитячу книгу, але вони сприяють на розвиток креативного мислення дитини [77]:

- чітка та лаконічна мова мальопису;
- невелика кількість кадрів (малюнків) здатна розповісти історію;
- життєві ситуації на сторінках коміксів формують культуру спілкування;

- стилізоване зображення та символи зрозумілі та знайомі для читача будь-якого віку;
- увага на головному та відсутність зайвого;
- ігровий формат.

На думку Скотта Макклауда, автор книги «Створити комікс. Як розповісти історії в коміксах, манзі та графічних романах», комікс – це мова. Його словник – це великий спектр візуальних символів, що включають в собі стилізацію та реалізм, які можуть використовуватись як разом, так і окремо. А суть коміксів полягає у просторі між кадрами, в пробілі, де нерухомі ілюстрації оживають в уяві читача [75].

На сьогоднішній день в Україні налічується понад 30 україномовних мальовисів, які створені вітчизняними авторами. Можемо відзначити вісім видавництв, які випускають українською та вітчизняні комікси: «Ірбіс Комікси», «Nasha Idea» «Леополь», «Рідна Мова», «Asgardian Comics», «Nebeskey», «Північні Вогні», «UA Comics» та «Вовкулака» [78].

Наприклад, видавництво «Nasha Idea» опублікувала французький мальовис «У голові Шерлока Голмса. Справа скандального квитка» С. Льерона та Б. Даана, який був створений по мотивах творів А. Дойла. Зазначимо, що ця історія ведеться не від іменні Вотсона, як у оригіналі, а через бачення та сприйняття головного героя, Шерлока Голмса. Звідси і назва «У голові Шерлока Голмса». Таким чином читач має змогу зазирнути до «палацу розуму» детектива та пізнати його дедуктивне мислення, яке завжди допомагало йому у розкритті загадок та злочинів [66].

Мальовис привернув нашу увагу своїм цікавим та неповторним оформленням. Перше що потрібно відмітити, так це силует вирізаний на обкладинці, профіль Шерлока Голмса. За ідеєю співавтора та художника Б. Даана, такий підхід та манера виконання ілюстрації, «ламає уявлення» про світ коміксів, адже такий прийом застосовувався лише до дитячих та підліткових книг. Також це є й ігровим елементом, оскільки читач продовж історії проникає

в голову детектива, його схематичний профіль на обкладинці дає змогу, не відкриваючи книгу, потрапити до детективного «горища» підсвідомості головного героя, у вигляді великої бібліотеки на форзаці (рис 3.1).



**Рис. 3.1** – обкладинка до мальопису «У голові Шерлока Голмса»

Зазначимо, що автори мальопису підійшли до візуалізації детективної історії через призму Вікторіанської епохи. Таким чином письменники хотіли перенести читача в той період, коли був створений герой, щоб показати внутрішні роздуми Шерлока, дотримуючись канонічних сюжетів й характерів К. Дойла. За допомогою книг та фотографій про Вікторіанську епоху, художники змогли відтворити архітектуру того часу на сторінках мальопису (рис 3.2). Наприклад, у сюжеті твору герої в ході розслідування потрапляють до моргу. Його зовнішній вигляд був позичений з фото тогочасного морга (рис 3.3). [69].

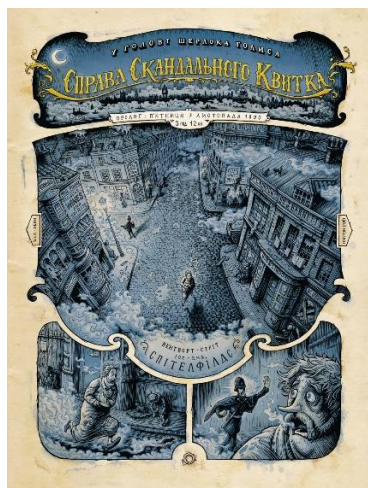


Рис 3.2

Рис 3.2 – перша сторінка мальопису «У голові Шерлока Голмса», вулиця;



Рис 3.3

Рис 3.3 – розворот до мальопису «У голові Шерлока Голмса», морг

Також, ілюстрації виконані у вікторіанській естетиці з її наповненням простору речами, великою кількістю орнаменту, вирізьбленістю, драпіруванням. Все це детально передається відповідними ідеографічними елементами, як у виписуванні інтер'єру мальопису, так й наповненістю й розташуванням на сторінках стилістично оформлених кадрів [68].

У результаті, такий підхід вплинув на кольорову гамму та оформлення коміксу. Дизайн сторінок виконаний у стилі пергаменту, що підкреслює давнину епохи. Кольори ілюстрацій однотонні та приглушені, що створюють атмосферу детективного розслідування. Наприклад, червоний — ненасичений, щоб виділити один головний колір — синій, адже він підкреслює весь мисленнєвий процес детектива, режим «У голові Шерлока Голмса». Тому у таких епізодах переважає блакитний чи синій відтінки (рис 3.4).



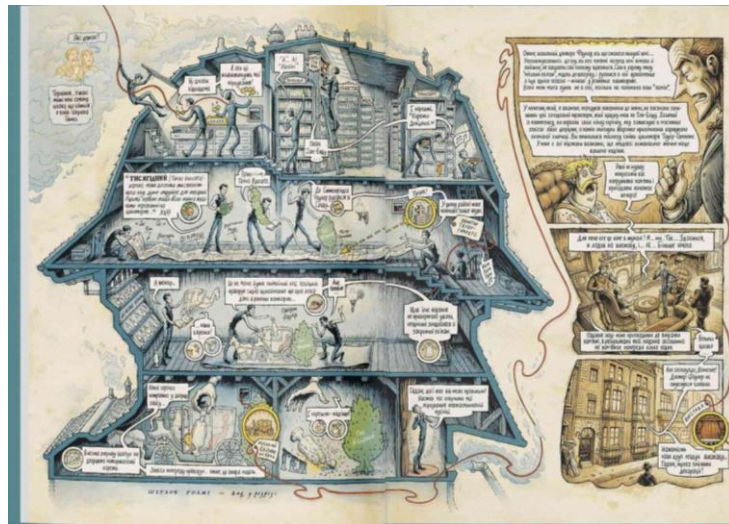


Рис 3.4 – мисленнєвий процес детектива, режим «У голові Шерлока Голмса».

Водночас, кожна локація має своє забарвлення, що допомагає краще сприймати різноманітні місця подій. Оскільки читач продовж всієї історії знаходиться у «голові» детектива та бачить його очима, кожна місцевість має свою атмосферу та сприймається Шерлоком Голмсоном по-різному. Наприклад, епізод, коли герої йдуть у театр, то фон сторінок зображується у червоних тонах, адже це головному герою нагадує про театральну завісу. Таким чином, читач краще пізнає локації та різні сцени сюжету (рис 3.4).

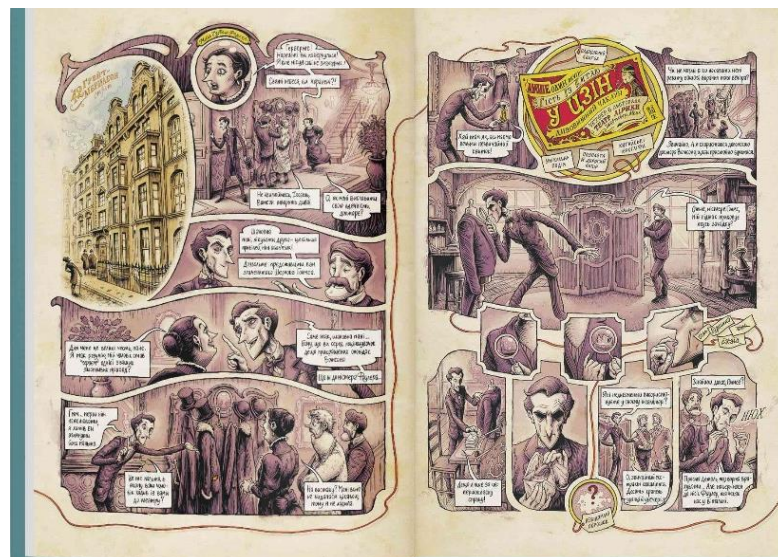


Рис 3.4 – розворот мальовису «У голові Шерлока Голмса», театр.

Як зазначають автори С. Льерон та Б. Даан, за допомогою мальопису вони хотіли дослідити мислення Шерлока Голмса: як він міркує, як тлумачить свідчення, як їх розміщує та характеризує в своїй голові. За допомогою мальопису художники змогли передати стан занурення головного героя у власний світ роздумів та міркувань через композиційні рішення. Наприклад, ілюстрація «горища розуму» — це особистий ментальний архів з класифікованими й розподіленими по різних розділах знаннями — наявними зачіпками, доказами, довідниками, планами районів, сценами для моделювань подій тощо. За допомогою незвичних для мальопису розміщення кадрів, було показано як міняється хід думок головного героя. Персонаж то зникає, то з'являється знову у ілюстраціях або ж зображується тільки будинок, де перебувають герої (рис 3.5) [68].

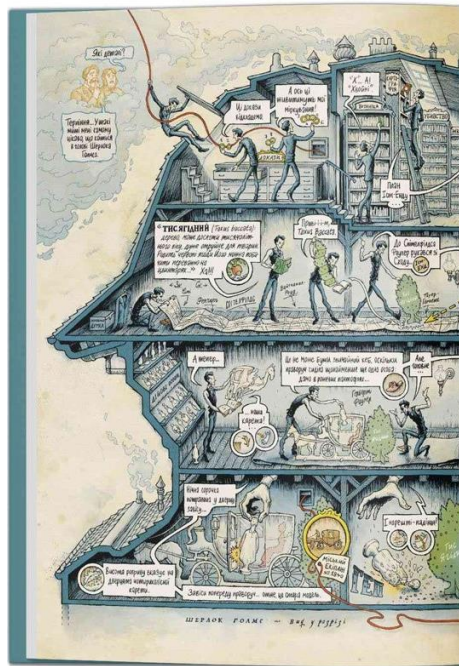
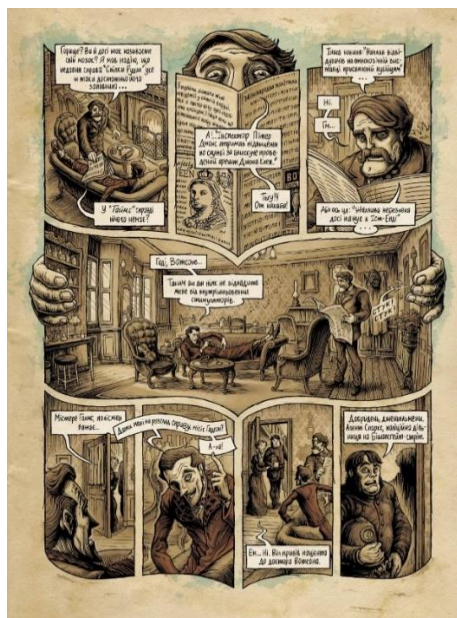


Рис 3.5 – розворот мальопису «У голові Шерлока Голмса», «горище розуму»

Досліджуючи композицію загалом, можемо визначити, що кожен кадр складає певний цілісний образ. Наприклад, розворот, де Вотсон читає вголос читає газету. Усі кадри, паралельно зображували історію, були вдало та цікаво розмішені у формі розгорнутої газети (рис 3.6). Отже, усі розрізнені речі, які

виглядаються як випадковий набір явищ, насправді складаються в єдину картину. Також привертає увагу подача словесної бульбашки (графічний засіб, виноска для ілюстрації слів чи думок персонажа). За допомогою різних форми, викривлених ліній та розташування, можемо розпізнати настрій та емоції героїв.



**Рис 3.6** – розворот мальопису «У голові Шерлока Голмса», «горище розуму», Вотсон читає вголос читає газету.

Розглянувши незвичну композицію для мальопису, можна виділити ще одну цікаву деталь — червона нитка, яка супроводжує читача через всю історію. Як зазначає Б. Даан, що К. Дойл у свої книгах про Шерлока Голмса часто вживав такі словосполучення як «нитка розслідування», «нитка заплуталась», «нитка загубилась» та «потрібно йти за ниткою істини», коли заходила мова про дедуктивне мислення людини. Таким чином зображення нитки стає невід’ємною частиною історії та композиції. Вона може бути розташована як і за кадром так і навколо них. Щоразу, коли Шерлок Голмс знаходить свідчення, на нитку чіпляється маленька золота табличка з нотатками свідчень. Потім вони з’являються, коли детектив йде обмірковувати на «горище» підсвідомості та робити певні висновки з них та збирати їх у повну картину [68].

Щодо самого героя, Шерлока Голмса, то образ був створений під впливом фільму «Собака Баскервілів» від компанії Hammer Film Productions Limited з головним актором Пітером Кушингом (рис 3.7). Цей актор, на думку авторів мальопису, найкраще підходить на роль детектива. Образ у коміксу був зображений саме з нього. Отже, Шерлок Голмс у даній історії худорлявий, має загострені вилиці та характерний ніс.



**Рис 3.7** – англійський актор Пітер Кушинг прототип образу Шерлок Голмс.

Наприкінці відзначимо, що ця книга має інтерактивний характер, у якому присутні прикладні та практичні ознаки. Наприклад, деякі сторінки можна поєднувати, щоб отримати портрет, на іншій можна подивитися на просвіт, щоб побачити «приховане» зображення. Також мальопис має певні моменти у сюжеті, які потребують повернення на попередні сторінки, щоб зіставити вже те, що щойно дізнався читач з тим, що було раніше або розкрити карту міста та роздивитись, де знаходяться персонажі для більшого розуміння сюжету.

Досліджуючи дитячі мальописи, можемо відзначити серію видань з 5-ти томів французьких авторів Б. Карбонейла та Ж. Жіллет «Музична скринька». Видавництво «Nasha Idea» опублікувала вже 2 томи українською мовою. Казкова історія розрахована для дітей віком 9-12 років. Формат коміксу відповідає європейським стандартам [69].



Мальопис розповідає про героїню, Нолу, яка на своє день народження отримала музичну скриньку від свого батька. У середині подарунка виявилась маленька дівчинка, яка кликала на допомогу. Головна героїня потрапляє до світу скриньки, що зветься Пандорією.

Насамперед потрібно звернути увагу на оформлення обкладинки книг. Кожна з них візуально створює щось схоже на прохід чи портал у світ захопливої історії. За допомогою контрастних кольорів, просторового та композиційного рішення, складається враження, що герої, які зображенні на обкладинці, знаходяться всередині мальопису. Таким чином читач вже стає учасником казкових пригод головної героїні (рис 3.8 а, б).



Рис 3.8 а – обкладинки до «Музична скринька». Видавництво «Nasha Idea»



Рис 3.8 б – обкладинки до «Музична скринька». Видавництво «DUPUIS»

Щодо розміщення кадрів на розворотах, можна визначити, що вони мають різні розміри, щоб виділити головне та другорядне. Наприклад, першій сторінці деякій кадри зображені безпосередньо на ілюстрації, яка є фоною. Це зроблено для того, щоб передати атмосферу історії, показати читачу, що події відбуваються всередині будинку (рис 3.9). На наступних сторінка кадри розміщено послідовно та звично для мальопису, але є одна особливість, замість чорного контуру у них живі та нечіткі мазки пензля. Так само і зображені «словесні бульбашки», які виходять за межі малюнків. У загальному це вплинуло позитивно на комікс, таке оформлення не відволікає дитину від читання, а навпаки занурює в атмосферу пригод та фентезі [70].

Персонажі мальопису яскраві, цікаві та оригінальні. Наприклад, головна героїня, маленька дівчинка, яка зовні схожа на звичайних сучасних дітей, має русяве волосся, блакитно-сірі очі, миле круглувате обличчя та одягнена у повсякденний одяг. Якщо порівнювати Нолу з мешканкою Пандорії, то друга має яскраве оранжеве волосся та незвичайний кольоровий одяг. Таким чином художники хотіли передати дитині, що кожен з них може потрапити до країн чудес, де живуть фантастичні персонажі, яким обов'язково буде потрібна їхня допомога (рис 3.10).



Рис 3.9

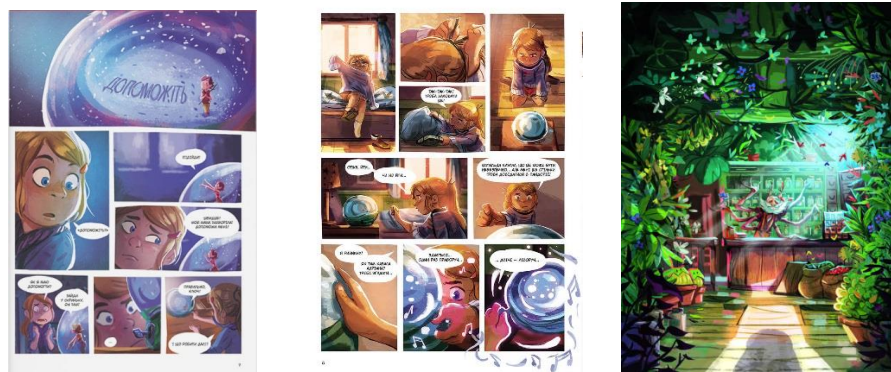


Рис 3.10

Рис 3.9 – перша сторінка мальопису «Музична скринька».

Рис 3.10 – розворот мальопису «Музична скринька»

Також слід звернути увагу на кольорову гамму мальопису. На кожному розвороті переважає певний загальний колір, який об'єднує панелі в одне ціле, не даючи розсипатись композиції від переповнених деталей у зображеннях. Можемо відзначити, найчастіше використовуються кольори фіолетовий, оранжевий та зелений. Вони разом створюють атмосферу загадковості та містичності (рис 3.11) [71].



**Рис 3.10** – розворот мальопису «Музична скринька». Найчастіше використовуються кольори фіолетовий, оранжевий та зелений.

Вкінці відзначимо, що у мальописі ілюстрації динамічні, за допомогою мазків пензля, легко та зрозуміло сприймаються, завдяки простим формам. Кожен кадр має свою композицію, що робить комікс цікавим та енергійним. Наприклад, сцена, де Нола зменшується в розмірі показано лише трьома фігурами різних розмірів на одній панелі, але читач розуміє, що відбувається в цей момент (рис 3.12).



**Рис 3.12** – кадр з мальопису «Музична скринька», момент зменшення Ноли.

Отже, на даний час комікси в Україні ще не набули широкої популярності, як у світі. На українському ринку діють хоч і поодинокі, але доволі масштабні видавництва, які займаються просуванням коміксів у маси та допомагають вітчизняним авторам. Комікси є ефективним способом привернення уваги дитини до повчальних та виховних сюжетів казок.

### **3.2. Етапи та принципи створення мальопису «Пекарчин кіт» Джоан Ейкен**

У науковій магістерській роботі практична частина полягає в розробці та оформленні мальопису, літературної казки англійської письменниці-романістки Джоан Ейкен, «Пекарчин кіт». За основу було взято українське видання видавництва «Веселка» 1989 року. Комікс містить в собі 12 розворотів.

Джоан Делано Ейкен — англійська поетеса та письменниця, яка спеціалізувалась на надприродній фантастиці та дитячих альтернативних історичних романах. У 1999 році вона була нагороджена Ордером Британської Імперії за свій внесок в дитячу літературу. Також відзначимо, що письменниця отримала премію The Guardian Children's Fiction Prize, яка оцінена групою британських дитячих видавців, та посіла друге місце у щорічній літературній нагороді США, Медаль Ендрю Карнегі, за найкращу дитячу книгу року.

Казка «Пекарчин кіт» розповідає про кота на ім'я Мог, який мешкає у пекарки місіс Джонс. Одного разу у дощовий день головний герой випив молока з дріжджами та почав швидко рости, зруйнувавши пекарню. Мер та жителі містечка прогнали Мога у гори за його гігантський зріст. Увесь час дощ не припинявся і річка вийшла з берегів, затоплюючи долину. Побачивши це, кіт Мог своїм великим тілом загородив річку собою. Мешканці міста, перелякавшись великого потоку води, почали втікати в гори, але згодом зрозуміли, що їх захистив від потопу пекарчин кіт. За декілька днів жителі збудували дамбу, а Мога нагородили медаллю та залишили жити у містечку.



Мальовис «Пекарчин кіт» розрахований на дошкільнят та учнів початкової школи. Адже комікс насичений цікавими композиційними деталями, яскравими кольорами та несе в собі виховний та повчальний зміст. Книга знайомить дитину з естетикою англійської літературної казки та їх культурою.

У процесі створення мальовису були поставлені такі задачі (див. табл. 3.1):

- створити власну логічну та послідовну історію в кадрах;
- зменшити текст у діалогах так, щоб не постраждав зміст казки;
- віднайти оригінальне та цікаве композиційне рішення;
- продумати образ головного героя та інших персонажів коміксу;
- підібрати кольорову гамму, яка відповідає настрою сюжету.

Таблиця 3.1

### Етапи створення мальовису «Пекарчин кіт»



Зазначимо, що перед створенням мальовпису, було детально проаналізовано даний твір. Казка має такі складові:

- Зачин (Читач знайомиться з головним героєм, Могом та з його повсякденним життям у пекарні місіс Джонс);
- Розвиток подій (Кіт заважав пекарці готувати пироги, тому вона вигнала його на вулицю у дощову погоду, де Мог підхопив застуду);
- Перша кульмінація (Після того як кіт випив молоко з дріжджами, він почав стрімко рости, розваливши пекарню);
- Розвиток подій (Мер та інші жителі прогнали Мога з міста, за його величезний зріст);
- Друга кульмінація (Дощ не вщухає і річка вийшла з берегів. Перелякані мешканці втікають в гори, де бачать як пекарчин кіт перекрив собою потік води, який наближався до міста);
- Розв'язка ( Будівництво дамби та повернення Мога додому, як рятівника).

Історія містить в собі опис зовнішнього вигляду головного героя, діалоги між персонажами та декілька різних локацій, у яких розвиваються події казки. Тому текст був візуально поділений на певні сюжетні частини, які допомогли у зіставленні та створенні кадрів мальовпису.

Кадри у мальовписі — це послідовний виклад історії у вигляді окремих ілюстрацій, у яких показано певні події твору. Кадр включає в собі зображення та текст.

Перед тим як перейти до розробки кадрів, потрібно підготувати сценарій (рис 3.13), за яким буде показано зміст казки «Пекарчин кіт». Для початку потрібно сюжетно поділений текст відобразити у вигляді послідовних картинок з підписами, що пояснюють який саме момент тут показано. Таким чином, можна побачити, як краще композиційно розмістити та зобразити персонажів та навколишнє середовище, яке їх оточує. Цей спосіб допомагає виділити що є головним і що можна опустити, не зашкоджуючи сюжетній лінії. На цій стадії розробки малюнки схематичні та нерозбірливі, але вже можна визначити, як

кадри будуть розташовані у розкадровці. Саме при роботі над розкадруванням одразу можна визначити кількість панелей ( окрема прямокутна картинка, що включає в себе елементи дії, кадр), основних ракурсів та зрозуміти скільки простору сторінки буде зайнято текстом. Отже, сценарій та розкадровка доповнюють один одного, що дозволяє бачити всю історію повністю, не даючи втратити хід подій у мальовписі.



Рис 3.13 – сценарій до мальовпису «Пекарчин кіт».

Перейдемо до оформлення книги. Казка розроблена у квадратному форматі, що дає змогу привернути увагу читача своєю оригінальністю. Мальовпис складається з обкладинки, з двох форзаців, титулів, розворотів та вихідних даних.

Важливо зазначити, що у мальовпису «Пекарчин кіт» панелі читаються з ліва на право і зверху вниз, як звичайних європейських коміксах.

На обкладинці мальовпису зображений головний герой Мог разом з пекаркою Джонс посеред міста (рис 3.14). Слід відзначити, що показано взаємозв'язок та близькість між героями через погляд. Композиційно головний герой займає більшу частину зображення, щоб привернути увагу юних читачів до історії. Назва казки розташована вгорі великими чорними літерами на білому фоні, що контрастує з ілюстрацією. Слово трохи накладається на зображення та

вуха кота, що створює цікавий ефект, який застосовують у популярних журналах. Будинки зображені внизу і лише доповнюють та підкреслюють великий розмір тваринки. Також вони мають менш насичений колір, ніж персонаж, щоб не привертати до себе зайву увагу.

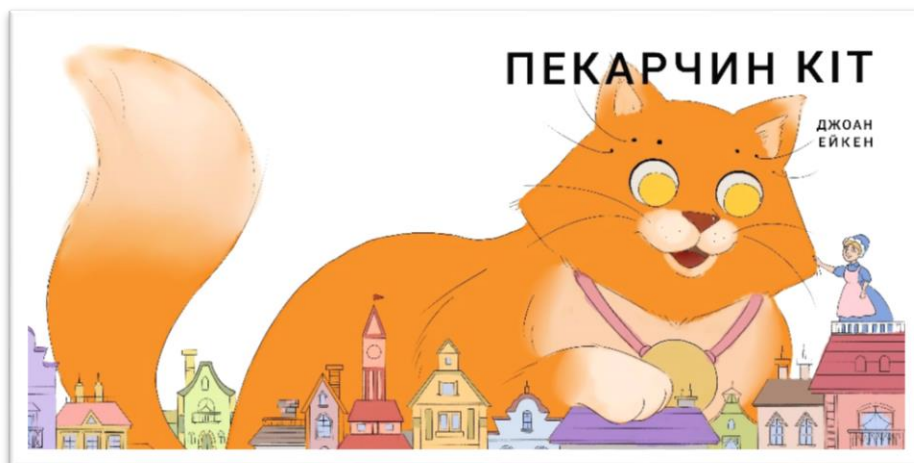


Рис 3.13 – обкладинка до мальопису «Пекарчин кіт», розробка.

Розглядаючи розворот форзацу, можемо відзначити, що на початку та вкінці зображені персонажі. Маленькі мишки виконані лінійно на білому фоні. Перша, ніби, запрошує дитину заглянути у мальопис та поринути у казковий світ, друга — прощається з читачем та чекає нової зустрічі.

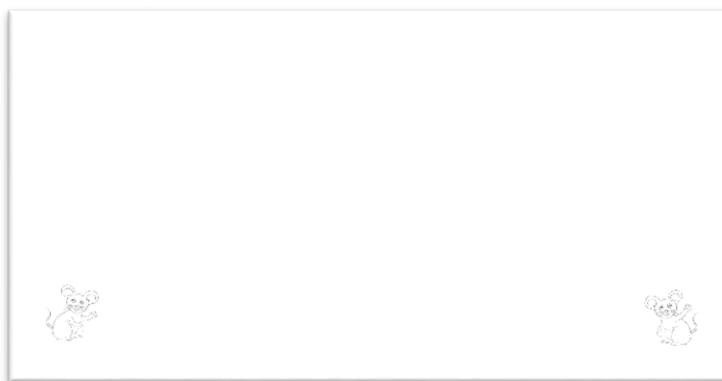


Рис 3.13 – форзац до мальопису «Пекарчин кіт».

У мальопису розміщено два титула (рис 3.15). На першому, розворот містить з правої сторони назву казки, мальопис, ім'я та прізвище автора, рік та місто видання, а з лівої — місце, де дитина може себе намалювати або написати своє ім'я. Це цікавий та незвичний для коміксів підхід, адже таке частіше зустрічається у дитячих художніх та ігрових виданнях. Другий форзац містить в собі також назву твору та письменника, але із лінійним зображенням головного героя. З ліва безпосередньо зображується автор. Портрет виконаний стилізовано у загальному стилі мальопису. Авторка розміщена у кадрі, виходячи з нього. Ім'я та прізвище написано у «словесній бульбашці».

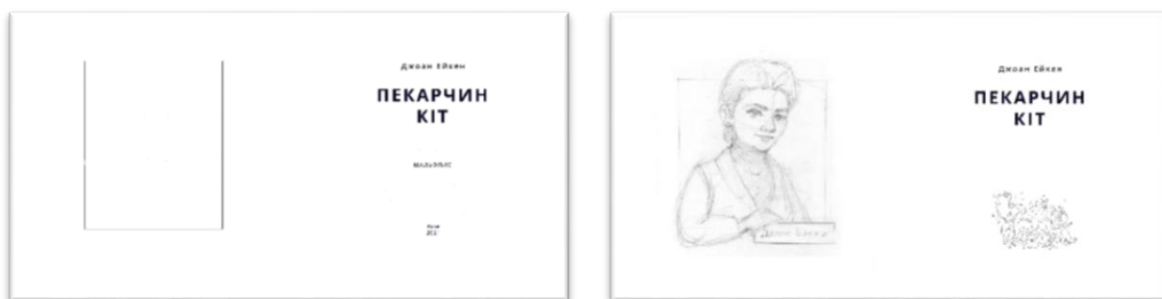
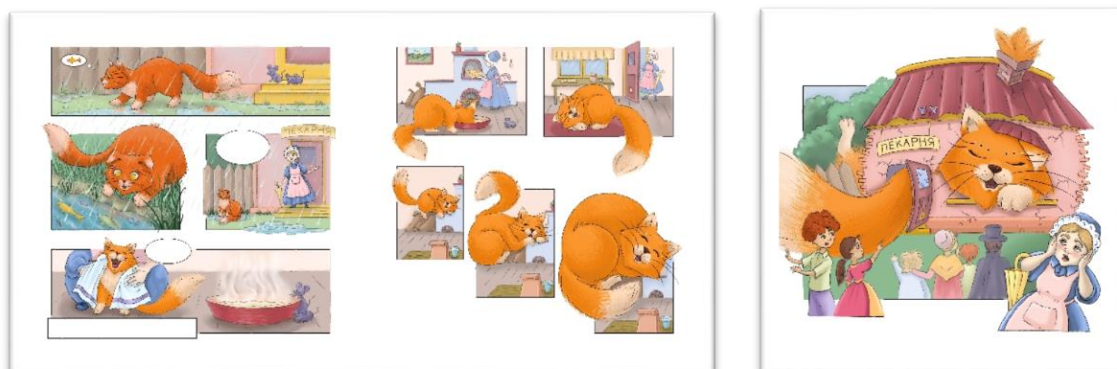


Рис 3.13 – титули до мальопису «Пекарчин кіт».

Нарешті перейдемо до зображення самої історії. Казка розміщена на 5-ти розворотах. На сторінках показано від 3-х до 8-ми кадрів. Група панелей повторює та підкреслює форму мальопису — квадрат. Кожен розворот має візуальні поля навколо ілюстрації, щоб показати простір та дати волю фантазії читача.

Усі кадри прямокутної форми та мають обрамлення у вигляді тонкої чорної лінії. «Словесна бульбашка» має форму овалу для діалогів між героями, а прямокутна містить в собі опис подій. Вони, ніби, «розривають» собою кадри, даючи свободу ілюстрації. Таким чином, головний герой, Мог також виходить за рамки зображення. Це виглядає дуже символічно, адже по сюжету персонаж виростає до такого розміру, що немає меж. Прослідуючи за ходом історії, можемо також відзначити, що другорядні герої, будинки, річка та різноманітні

деталі або виринають з кадру, або, навпаки потрапляють у зображення, наприклад, каплі дощу. Кульмінаційні моменти зображені на всю сторінку та насичені деталями (рис 3.15).



**Рис 3.13** – розворот та кадр до мальовису «Пекарчин кіт».

Зрештою, перейдемо до етапів створення персонажів. Для початку потрібно зробити декілька ескізів та відшукати референси.

Посилання або референс — вторинне зображення: малюнок або фотографія, які художник або дизайнер вивчає перед роботою, щоб точніше передати деталі, отримати додаткову інформацію, ідеї. Референсом можуть бути фотографії людини, тварини в різних позах, фотографії тільки рук, лап або інших частин тіла, необхідні для вивчення і відтворення анатомії. У сфері комп'ютерної графіки референс використовуються як приблизне уявлення того, що хотілося б бачити або спроба надати співрозмовнику на чужих прикладах своє уявлення [62].

Референс часто використовують сучасні художники-ілюстратори для своїх проектів. Зазвичай в них входять:

- повне зображення персонажа,
- деякі характерні особливості,
- опис розмірів,
- текстові коментарі деяких об'єктів і т. д.

Отже, перед тим як використовувати посилання, потрібно дотримуватись кількох правил.



По-перше, беручи чужу ілюстрацію, копіювати та використовувати їх не можна, лише дозволяється підглянути композиційне рішення, розташування об'єктів в рамках формату та колірну гамму.

По-друге, використовуючи чужу роботу в якості «натхнення» або як основу для подальшої переробки, потрібно побачити роботу під «іншим кутом», тобто, зробити щось вже своє на основі побаченого, щоб вийшов «новий» продукт.

По-третє, якщо референс для художників є складний, з технічної точки зору, наприклад зовнішній вигляд будинків, одягу у певну епоху, потрібно, пошукати як мінімум 3-5 якісних референсів в потрібних ракурсах і на їх основі створити «новий» творчий об'єкт.

Таким чином, можна сказати, що посилання не вважаються плагіатом, а навпаки допомагають художникам створити персонажів (рис 3.15).



Рис 3.15 – референси до мальовису «Пекарчин кіт».

Персонажі — це дійові особи кіно та мультфільму, ігри, книги, а також реклами. Вони можуть бути повністю вигаданими або взяті з реального життя. Ними можуть бути люди, тварини, надприродні, міфічні, божественні істоти або персоніфіковані абстрактні сутності. Олюднені, оживлені образи речей, явищ природи, особин тваринного світу в казках, байках, притчах та деяких інших жанрах також називають персонажами [63].

Завдання створення персонажа полягає у віднайденні архетипів, що являють собою риси особистості і характеру, з якими люди, ототожнюємо себе. Існує багато різних архетипів, але є кілька загальних, які постійно повторюються в всіх видах історій. Вони необхідні для того, щоб просувати історію вперед, і саме особиста історія кожного персонажа робить хороший розвиток у його індивідуальності.

Ці риси, так звані архетипи, дозволяють нам класифікувати їх за певними групами. Архетип вважається оригінальною формою чи моделлю людини, рисою чи поведінкою, яку люди, хочуть скопіювати або наслідувати. Прототипи охоплюють як добрий, так і злий спектри. Дизайнери персонажів можуть використовувати це на свою користь як для чіткого розуміння персонажа.

Протягом історії можна знайти найрізноманітніші архетипи, починаючи від творів Шекспіра і закінчуючи вченням Платона. Сьогодні найпоширеніші прототипи викладені в роботах швейцарського психолога К. Юнга, що вивчав ідею свідомого і несвідомого розуму. Він вважав, що визначено багато повторюваних вроджених ідей конкретних персонажів. Саме на ці повторювані ідеї, люди визначають, з якими індивідами стикаємось у своєму повсякденному житті, а також персонажами вигаданих творів [85].

Існує безліч архетипів та значень, що найчастіше використовуються в розповіді: герой, тінь, дурень, аніма / анімус, наставник, хитрун.

Герой визначається як той, хто дуже сміливий, безкорисливий і готовий допомогти іншим, незважаючи ні на що.

У даному мальовпису кіт Мог, незважаючи на те, що його вигнали з дому, зупинив потоки води, щоб не затонуло місто.

Тіньовий персонаж — це той, хто найбільше пов'язаний з нашими тваринними інстинктами. Він або вона сприймається як безжальний, таємничий, неприємний і злий.



Такими можуть вважатись мер та мешканці містечка, адже вони негативно поставились до ситуації з Могом та прогнали його. Але до кінця казки вони змінили свою думку та вибачились, завдяки своїм діям та вчинкам.

Коли у історії є головний позитивний та негативний герой, то знадобиться склад другорядних персонажів, щоб допомогти розвивати сюжет історії. Одним з таких осіб – дурень. Маючи це на увазі, дурень - це той, хто проходить через історію в заплутаному стані і неминуче втягує всіх в небажані ситуації.

Проаналізувавши твір, таким героєм стала місіс Джонс. Історія почалась швидше розвиватись після того, як Мог випив молоко разом з дріжджами, яке дала йому пекарка. І разом з тим, завдяки їй, жителі змогли побудувати греблю, дізнавшись вподобання kota, щоб той залишався на місці.

Таким чином, дурень додає глибину історії і забезпечує вікно в душу головного героя. Який б дратівливим дурнем він не був, він або вона надає нам інформацію, необхідну для повного розуміння персонажів історії.

Також розрізняють таких героїв як Аніма та Анімус, наставник та хитрун, але такі герої розраховані більш у старших та довших історіях. Отже, Аніма - це жіноча протилежність чоловічій, а Анімус — чоловіча протилежність жіночої. Цей персонаж втілює в собі чоловічі і жіночі інстинкти. Ці архетипи представляє любовний інтерес в історії [85].

Наступний герой твору образ наставник - це досвідчена, довірена і мудра людина, яка передає поради, як правило, молодшій людині. Як вигаданий архетип, наставник зазвичай служить керівництвом головного героя, виконуючи ключову роль у формуванні розвитку їхнього характеру та самореалізації.

Останнім яскравим архетипом є хитрун або фокусник. Простіше кажучи, фокусник - це персонаж історії, який орієнтується у своїй дотепності. Вони дуже розумні, хитрі та володіють якимись секретними знаннями, якими вони обманюють інших персонажів.

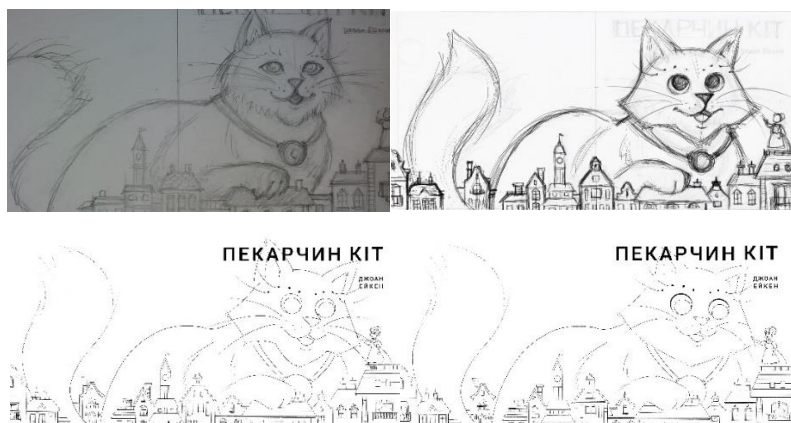
Отже, дизайнер-художник перед створенням образів персонажів повинен пам'ятати, що герої завжди служать історії, а не навпаки. Тому, що це допомагає

зберегти персонажа від глобальних змін у подальшій розробці його дизайну. Також можемо відзначити, що взаємодія персонажа з навколишнім світом та з іншими героями просувають сюжет твору вперед.

Загалом, людство читає історії, щоб дізнатись про життя, про навколишній світ та про те, як суспільство у світі реагує на свої обставини та досвід. Персонажі в історіях допомагають нам зрозуміти, як люди можуть реагувати в цих різних ситуаціях. Роблячи це, споживач краще розуміє характер та внутрішній світ героя.

Багато дизайнерів персонажів починають свій проект з ескізу. І більшість дизайнерів сходяться в думці, що саме тут часто відбувається сутність персонажа, його оригінальність. Тому, коли розробляється власний дизайн, потрібно переконатися, що він не втрачає свою неповторність [8].

Для створення образу кота був розроблений колаж з різноманітних образів (див на рис 3.15) . Певний час зайняв пошук зображення морди та пропорція голови до тіла. Спочатку персонаж був схожий ближче до звичайних котів. Згодом відбулися зміни: голова стала більшою, великі очі, як у мультфільмах, збільшилися вуха, ніс та рот, гостре підборіддя. На наступному етапі видозмінилися вуха, які стали меншими, очі були розміщено ширше, щоб придати герою миліший та добріший погляд, підборіддя стало круглішим (рис.3.16)



**Рис. 3.16** – розробка образу головного героя, кіт Мог

Починаючи роботу над дизайном персонажа, не потрібно захоплюватися деталями. Головне вирішити, що автор намагається передати, лиш потім створюються вільні ескізи з рухом, дією і потоком. Як тільки починає підтягуватися малюнок, автоматично втрачається частина його динаміки, тому слід продумати важливі моменти та деталі на ранніх стадіях. Рух практично неможливо додати пізніше, тому потрібно переконатися, що воно є в початковому ескізі [85].

Отже, завжди потрібно повертатись до першої ідеї, щоб зберегти оригінальність свого персонажу. Сюжет та події можуть стерти головні ознаки та особливості героя, тож час від часу потрібно звертатись по допомогу до власних ескізів, де показано оригінальну ідею.

На думку авторів слід звернути увагу на форми та силуети персонажів. Багато відомих персонажі складаються з простих форм і ліній. Глядач підсвідомо зчитує округлі м'які форми як ознаку доброти персонажа, а різкі і рвані - як атрибут негативного героя [85].

Існує три базові форми — прямокутник, трикутник і коло. З їх різних поєднань можна скласти як самого чарівного і миловидної героя, так і самого страшного негідника.

Прямокутник — це стабільність, сила, залізна воля і завзятість. Безліч класичних силачів з мультфільмів і коміксів виглядають, як бетонний блок з ногами. Героїчна постава і габарити, які дозволяють мирному жителю дійсно відчувати себе "як за кам'яною стіною" — ідеальна комбінація для захисника справедливості.

Трикутник — енергійна форма, тому він допоможе при створенні ініціативного, активного і швидкого героя. Розглянути горду поставу, огидний характер, магічну могутність і трикутники. Так як це найбільш агресивна форма, персонаж з великою кількістю гострих кутів буде підсвідомо сприйматися глядачем як більш небезпечний.

Коло — непорочність, доброта і комфорт. Круглі форми роблять персонажа м'яким і приємним, з ним хочеться обніматися, його хочеться любити. Кола асоціюються з дітьми, тому часто круглі персонажі володіють не тільки добрим серцем, але і інтелектуальними здібностями п'ятирічної дитини.

Загалом, при створенні персонажа не можна цілком покладатися тільки на одну фігуру, адже характери персонажів не завжди укладаються в одне слово.

Наприклад, Мог має як і загострені кути, вуха, та й м'які та круглі форми, що роблять його позивний та добрим персонажем. Образ мера має заокруглені форми, але в момент, коли він забороняє місіс Джонс залишити кота, то з'являються різкі та рвані лінії на його обличчі.

Впізнаваний силует — розпізнавальний знак будь-якого персонажа. Якщо його легко читати, то це означає, що дивлячись на персонажа в русі глядач буде краще розуміти, що відбувається. Вважається, що силует — це перше, що зчитує наш мозок при погляді на об'єкт [85].

При розробці мальованню «Пекарчин кіт», була приділена увага естетиці персонажа. Перше на що звертає увагу читач — це очі героя. У реальному житті людські і тварини очі сповнені емоцій і є хорошим способом зрозуміти, що хто думає чи відчуває.

Використання перекожчених пропорцій або перебільшення довжини і розміру частин тіла, навіть з дрібними деталями, такими як пальці, допомагає створити індивідуальність персонажа.

Наприклад, він може здаватися сильнішим або незграбним, навіть більш злим, перебільшуючи риси зовнішнього вигляду. Це також допомагає для їх ходьби і рухів. Також, коли потрібно показати, що персонаж маленький і милий йому свідомо збільшують голову і очі.

Лінія дії є основою малювання персонажів. Щоб описати героя, досить малювати його певними лініями. Наприклад, м'які й округлі лінії говорять про те, що персонаж добрий і має м'який характер. Гострі лінії навпаки, говорять про те що у персонажа непростий і нестійкий характер. Це визначає напрямок

персонажа, а також є корисним інструментом розповіді та викликає відчуття руху [85].

Також велику роль відіграє як персонаж стоїть або як він себе тримає, — це ще один спосіб більше розповісти про його особистості і додати деталей в історію. Щоб змусити персонажів виглядати сильними, значними, переляканими, розгубленими, злими і т. д., просто змінити їх позу та положення.

Наприклад, коли Мог веселий та радісний, його хвіст, вуса та вуха піднятий у гору, а коли сумний, все опущено донизу.

Колір в візуальному дизайні персонажу — одна з найскладніших завдань. Необхідно одночасно виконати три завдання:

- переконатися, що персонажі гармонійно виглядають на фонах і не зливаються з ними;
- звернути увагу глядача на важливі деталі;
- передати характер героя.

Колірний круг — один з найважливіших інструментів створення ілюстрацій. Кольори, що знаходяться по різні сторони колірного кола — найбільш контрастні по відношенню один до одного. Цей контраст був використано, щоб привернути увагу глядача.

Кольори допомагають розповісти про особу персонажа. Як правило, темні, такі як чорний, пурпурний і сірий зображують лиходіїв з недобррозичливими намірами. Світлі - білий, блакитний, рожевий і жовтий висловлюють невинність, добро і чистоту. Також колір впливає на настрій персонажа, що зробить його більш серйозним або веселим. Використання правильних відтінків для кольору шкіри, хутра, одягу і т. д. допомагає глядачеві зрозуміти, на якого персонажа він дивиться, і навіть має він доброзичливий або не дуже характер [85].

Можемо зазначити, що у мальописі переважає оранжеве забарвлення головного героя. Залежно від погоди та настрою, колір змінюється на темніший. Таким чином зображується і навколишнє середовище. Коли зображуються

позитивні моменти використовуються яскраві та насичені кольори, а коли потрібно показати сум застосовуються холодна гамма.

Додаткові кольори створюють приємний баланс, тоді як монохромні кольори викликають відчуття спокою. Третинна колірна схема додає третій колір (наприклад, фіолетовий, оранжевий та зелений), а потім працює з монохроматичними версіями цих кольорів, але для того, щоб це добре працювало, потрібно більше навичок.

«Щоб вибрати ефективні кольори, важливо розуміти основні правила кольору», — пояснює Єрум. «Познайомтесь з основними, вторинними та третинними кольорами, а також однотонними та доповнюючими кольорами. Одним із методів створення ефективної кольорової палітри є вибір двох взаємодоповнюючих кольорів та робота з ними в монохроматичній кольоровій гамі» [61].

Таким чином, важливо пам'ятати, що немає якогось однозначного рішення при розробці персонажа. Повноцінний образ складається із сукупності всіх ознак. Комбінуючи в різних пропорціях форми і кольору, потрібно шукати саме те рішення, яке ідеально підходить певного персонажу.

### **3.3. Актуальні тенденції у дитячій сучасній ілюстрації**

GIF — це формат растрового зображення, який був розроблений командою постачальника онлайн-послуг CompuServe під керівництвом американського вченого-комп'ютерщика Стіва Вілхата і випущений 15 червня 1987 року. З тих пір він набув широкого використання у всесвітній павутині завдяки широкій підтримці та портативності між додатками та операційними системами [88].

Формат підтримує до 8 біт на піксель для кожного зображення, що дозволяє одному зображенню посилатися на власну палітру до 256 різних кольорів, вибраних з 24-бітового колірному простору RGB. Він також підтримує

анімацію та дозволяє окрему палітру до 256 кольорів для кожного кадру. Ці обмеження палітри роблять GIF менш придатним для відтворення кольорових фотографій та інших зображень із колірними градієнтами, але добре підходять для більш простих зображень, таких як графіка або логотипи із суцільними кольоровими ділянками. Даному досліджені GIF використовується в ілюстраціях, на яких оживає історія та персонаж.

У найпростішій формі GIF — це просто файл зображення. Як і формати файлів JPEG або PNG, формат GIF можна використовувати для створення нерухомих та й для анімованих зображень [83].

Можемо визначити, що GIF-файли не являються відео, оскільки вони не створені для анімації та беззвучні. Такий формат вміщує в собі кілька зображень одночасно та завантажуватись послідовно.

GIF-файл використовуються [65]:

- для створення рухомих ілюстрацій, плакатів та реклами;
- для зображень з гострими краями з обмеженою кількістю кольорів, логотип;
- для збереження даних спрайтів для ігор;
- для відтворення невеличких анімацій та відео з мінімальною роздільною здатністю;
- для передачі емоцій та почуттів, альтернативу використанню слів у вигляді емоджі.

Досліджуючи GIF-файли, було виявлено, що такий формат набирає популярності, оскільки, як і «меми», вони корисні для передачі жартів, емоцій та ідей. Якщо порівнювати тогочасну та сьогодишню гіфку, можемо визначити, що в теперішній час такий формат може відтворювати звуки, має більше кольорів та займає менше пам'яті [54].

Креативні користувачі швидко зрозуміли, що гіфки можна успішно використовувати у народній творчості. Так виник Cinemagraph — відеоролики, перетворені у формат GIF і є якоюсь емоційно насиченою рухомою картинкою.

Наприклад [83]:

- Гарячі вугілля гриль, палаючий вогонь в каміні;
- Безкінечно ганяється за своїм хвостом собака;
- Баскетболіст, щоразу, в стрибку заганяє м'яч у кошик.

Поступово така творча форма звернула увагу професійних художників.

Так виник новий напрямок сучасного мистецтва – GIF-ART. У місті Нью Йорк на постійній основі функціонує галерея Gif-арту, причому дуже популярна серед американців та туристів [5].

У ході дослідження було виявлено, що сучасний художник може працювати між статичним та анімаційним зображенням, створювати новий вимір та просторові можливості. GIF-зображення можуть бути простими та мати послідовність з деяких нерухомих картинок, які з певним відрізком часу змінюють один одного. Часто анімацію для таких зображень прагнуть зробити зацикленою, щоб оминати ефект “застрягання” зображення між завершенням та початком нового кола анімації [38].

У цій новітній індустрії слід відміти таких художників:

- Арімура Тайші — графічний дизайнер з Токіо створив Bluehamham — це чотири синіх героя, які на зовнішній вигляд схожі на хом'яків, грають на різних інструментах, які вкінці гівки псують їх. GIF-файл містить звуки та музику, що привертають до себе популярних музикантів співпрацювати (рис.3.17) [64].
- Карл Бертон — ілюстратор, який створює атмосферні, сюрреалістичні та однотонні GIF-файли. Кольорова гамма його палітри обмежена, що вирізняє його серед інших художників. Його роботи сприймаються легко та закликають глядача поринути у дивний світ (рис.3.18) [64].
- Гійом Куркдія — французький митець, який зумів поєднати 2D і 3D графіку з анімацією та фотографією у рухомій ілюстрації. Такий спосіб дозволяє використовувати GIF-файл не лише в рекламі, а й ігровій індустрії (рис.3.19) [64].



- Ненсі Лян — сіднейська художниця, яка оживляє міські пейзажі, вулиці та забуті місця в передмісті. Створює свої GIF-файли за допомогою програми Adobe Photoshop та малюнків вирізаних з крафт-паперу, які розміщені у візуальній формі діорами (рис.3.20) [93].



Рис. 3.17



Рис. 3.18



Рис. 3.19



Рис. 3.20

Отже, на основі дослідженого було розроблено власне GIF-зображення до мальовпису «Пекарчин кіт» за допомогою програми Adobe Photoshop. Було відтворено кадр, де головний герой, Мог, спить на печі уже збільшеному розмірі. Завдяки відтворення послідовності зображень у певний час, можемо побачити як рухається тіло кота під час сну (рис. 3.21).



Рис. 3.21 – послідовність кадрів до GIF-зображення

Перший кадр залишається таким як зображений самого початку. Другий — кіт трохи збільшується у розмірах, неначе його тіло вдихає повітря. Також за це показано за допомогою морди, рот трішки відкривається. Останній кадр вже показано ясніше. Тут можна побачити, що тіло тварини піднялось вгору та широко відкритий рот. Якщо ці кадри ілюстрації розмістити зворотному напрямку, то вийде ефект видиху. Отже, за допомогою трьох кадрів та циклічного повторення можна оживити персонажа.

### **Висновки до розділу 3**

Визначимо, що процес над створенням мальовпису проходить через певні етапи. Спочатку опрацьовується текст та виділяються ключові моменти, щоб кожен з них розмістити на кадрах. Визначається композиційне рішення розміщення панелей. Відбувається пошук образів героїв за допомогою референсів. Підбирається обмежена кольорова гамма та відтінки, щоб читач міг відразу розпізнавати хто перед ним зображений. Розробляються допоміжні елементи книги, що робить її інтерактивною. Застосовується технологія GIF-зображення, щоб розкрити краще образ головного героя.

Отже, на сьогоднішній день мальовписи набувають широкого вжитку серед дитячої книжкової індустрії. Ілюстрації коміксу до казок дозволяють по-іншому поглянути на вже відомий читачами сюжет. Якщо порівнювати мальовпис з дитячою книгою, можемо визнати, що вони відрізняються тим, що у коміксі малюнок, кадр, безпосередньо, передає сюжет, а у виданні — лише доповнює його. Також хочемо значити, що незалежно від цього обидві книги несуть в собі ігровий та повчальний зміст, незвичні композиційні рішення і яскраву кольорову гамму. Використання новітніх технологій допомагають передати та доповнити сприйняття казкового світу.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У науковій роботі було досліджено історичний розвиток ілюстрованої дитячої книги та бестселеру. Визначено, що у давні часи література була призначена для читання дорослими людьми. Видання оздоблювалось мініатюрами з тваринами, рослинами та буквицею. У XVIII столітті набуває сучасного розвитку казки та книги для дітей. Наприклад, енциклопедія «Книжки-картинки для дітей», де ілюстрації мали пізнавальний та повчальний характер. На Україні художня література для дітей з'явилась лише у XIX столітті, « Читанка для малих дітей дошкільного і домашнього употреблення сочиненною» М. Шашкевича видана в 1850 році «Галицького-руського Матрицею». Перші згадки про бестселер були згадані в кінці XIX століття, але й до офіційної назви багато книг, які були видані в попередніх століттях, користувались попитом та комерційним успіхом серед інших видань. На даний час опубліковуються списки у газетах та журналах Publishers Weekly, USA Today, The New York Times та The Washington Post, що визначають рейтингові видання. Щодо українського бестселеру, можемо сказати, що по світовим міркам поки це неможливо, але якщо визначати не за кількістю продажу книг загалом, а за постійним попитом, то багато вітчизняних видань відповідають значенню терміну. Наприклад, «Кобзар» Т. Шевченка та Біблія.

Отже, новітня естетика ілюстрацій бестселерів світової літератури фокус уваги переміщує на різноманіття аспектів соціокультурного буття сьогодення, контексти історій з життєвих ситуацій актуальних і для маленьких і для дорослих представників цільової аудиторії читачів. Графічний дизайн ілюстрацій постійно зазнає на собі тиск зростаючих вимог до візуалізації, зображення героїв літературних подій в активній взаємодії — вони дивляться один на одного, спілкуються, проживають емоції та почуття, про що і свідчить досліджений матеріал у даній науковій роботі.

Проаналізувавши роботи американських, європейських та українських художників-ілюстраторів, можемо визначити, що митці у своїх ілюстраціях поєднують різноманітні технології та прийоми для відтворення казкового світу твору. Зарубіжні митці спрямовують своє мистецтво на психологічне та соціальне світосприйняття юного читача, щоб краще розуміти те, що її оточує. За допомогою динамічній композиції, складних цікавих ракурсів та кольоровій гаммі ілюстратори змогли передати атмосферу, де у читача виникають живі та позитивні емоції. Наприклад, художник Дж. Кей до ілюстрацій книг про Гаррі Поттера використовує різноманітні матеріали та технології, щоб передати краще зовнішній вигляд героя та певні моменти твору. Українські художники, ілюструючи народні казки, передають дитині багатство знань минулих поколінь та навчають берегти національну культуру, обряди та звичаї. Їхні роботи насичені різноманітними деталями та яскравими образами, що цікаво розглядати маленькій дитині. Наприклад, ілюстрації до книги «Снігова королева». В. Єрка, які пророблені до найменших деталей та символами, що розкривають зміст казки.

Проведене дослідження дає підстави стверджувати, що естетика ілюстрацій відіграє важливу роль у розкритті казкового змісту книги, оскільки художник-ілюстратор дитячої літератури фактично постає творцем дивовижної візуальної реальності й власне стає співавтором письменника. Ілюстрації, таким чином, не просто репрезентують світ літературного твору, але й формують трактування та інтерпретації змісту, розуміння подій та представлених образів.

Досліджено, що завдяки інтерактивній літературі та книгам з доповненою реальністю у сучасному дизайні ілюстрації тепер можуть більш цікаво та яскраво передавати фантастичний світ казки, де дитина стає його невід'ємною частиною, розвиваючи мислення та логіку. Визначено, що технологія GIF-зображення є новітньою для сучасного мистецтва та інтерактивної книжкової індустрії, адже цей напрям ще розвивається. На сьогоднішній день GIF-ART дає

змогу митцям працювали не лише з статичними зображеннями, а й відтворювати його в русі, який зациклений.

Визначено, особливості взаємозв'язку книжкової графіки із мальовисом. Досліджено, що у такому форматі ілюстрація розповідає та показує читачу історію у спрощеному та зрозумілому вигляді. Дитячі комікси мають яскраві та насичені кольори, розроблених та промальованих героїв, які проводять дитину через фантастичний світ пригод.

Розроблено, мальовис до казки Джоан Ейкен «Пекарчин кіт». У науковій роботі були описані етапи створення та особливості застосування книги. Визначено персонажі відіграють важливу роль у сприйнятті та розвитку історії. На основі досліджених робіт інших художників-ілюстраторів були доповнені та використані незвичні та цікаві композиційні рішення. До певних ілюстрацій було застосовано технологію GIF-зображення.

Таким чином можемо визначити, що дитяча ілюстрація багатогранна. У сучасному видавництві малюнки мають велике значення для книги та зацікавлюють споживачів до читання. За допомогою малюнків розкривається візуальна мова літературних та народних казок. Мальовиси розвивають у дитини фантазію та виконують повчальну та ігрову функцію.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреев М. П. Сюжетний покажчик українських народних казок: упоряд., вступн., стаття. Біла Церква: ЗНУ, 2015. 184 с.
2. Бальбуза О. В. Авторська казка Дж. Ролінг «Гаррі Поттер». *StudAll.org Вам в допомогу!* URL: <https://studall.org/all2-29220.html> (дата звернення: 6.10.2021)
3. Бестселер. *Українська бібліотечна енциклопедія.* URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/Бестселер> (дата звернення: 8.10.2021).
4. Богуш А. М., Лисенко Н. В. Українське народознавство в дошкільному закладі: навч. посіб. Київ.: Вища школа, 2003. 206с.
5. Бразелл Д., Девіс Дж. Як стати успішним ілюстратором. Київ, 2019. 208 с.
6. Велика книга казок. Ілюстрації Джона Пейшенса. *Букландія* URL: <https://mybookland.ru/book/po-zhanram/skazki/bolshaya-kniga-skazok-illyustratsii-dzhona-pe-jshensa/> (дата звернення: 6.08.2021).
7. Вівчарик Н. М. Усна народна творчість: Методичні рекомендації. Івано-Франківськ : Територія друку, 2020. 44 с.
8. Віннічук А. П. Усна народна творчість : Навчальний посібник. Вінниця : ТОВ «Твори», 2020. 304 с.
9. Волошенюк О. В., Ганик О. В., Голощапова В. В., Дегтярьова Г.А., Іванова І. Б., Кожанова А. Ю., Пиза Г. Ю., Шкребець О. О., Янкович О. І. Медіаграмотність у початковій школі: посіб. для вчителя. – Київ : ЦВП, АУП, 2018. 234 с.
10. Владислав Єрко. *Видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА»* URL: [http://ababahalamaha.com.ua/uk/Країна\\_2010-06-28\\_Владислав\\_Єрко](http://ababahalamaha.com.ua/uk/Країна_2010-06-28_Владислав_Єрко) (дата звернення: 6.08.2021).
11. «Гаррі Поттер і в'язень Азкабану». Велике ілюстроване видання. *Видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА».*
12. Гаррі Поттер і напівкровний Принц. *Видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА».* URL: [http://ababahalamaha.com.ua/uk/Гаррі\\_Поттер\\_і\\_напівкровний\\_Принц](http://ababahalamaha.com.ua/uk/Гаррі_Поттер_і_напівкровний_Принц) (дата звернення: 6.08.2021).

13. Гончарук Т. В. Основи наукових досліджень: навч. посіб. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 272 с.
14. Демків Ю. М. Стильові різновиди і новації літературної казки. *Наукові та освітні трансформації в сучасному світі*: зб. матеріалів всеукр., міждисц., наук.-практ. конф., (м. Чернігів, 15 липн. 2021 р.). Чернігів, 2021. С. 390-392.
15. Дубровіна Л. А., Фрис В. Я. Рукописна книга // Енциклопедія історії України : у 10 т. / редкол.: В. А. Смолій (голова) та ін. ; Інститут історії України НАН України. — К. : Наукова думка, 2012. — Т. 9 : Прил — С. — С. 357. — 944 с. : іл.
16. Дубровський А. Ф. Особливості анімалістичних образів в дитячих ілюстрованих виданнях. *Наукове мислення*. URL: <http://naukam.triada.in.ua/index.php/konferentsiji/38-vosma-vseukrajinska-praktichno-piznavalna-konferentsiya-naukova-dumka-suchasnosti-i-majbutnogo/93-osoblivosti-animalistichnikh-obraziv-v-dityachikh-ilyustrovanikh-vidannyakh>; (дата звернення: 6.08.2021).
17. Знакові пам'ятки книжкового мистецтва Київської Русі XI – XIV ст. (частина 2) *Ukrart story Нариси з історії українського мистецтва* URL: <http://www.ukrartstory.com.ua/tekst-statti/znakovi-pamjatki-knizhkovogo-mistectva-kijivskoj-rusi-xi-xiv-st-16.html> (дата звернення: 6.10.2021).
18. З чого все почалося? *Графіка як вид мистецтва*. URL: <https://sites.google.com/site/grafikaakvidmistectva/> (дата звернення: 8.11.2021).
19. Іванова К. Наклад двох українських книг з AR сягнув 715 тис. примірників – видавець. *FundMedia Entrepreneurship. Education. Books*. URL: <https://kfund-media.com/naklad-dvoh-ukrayinskyh-knyg-z-ar-syagnuv-715-tys-prymirnykiv-vydavets/> (дата звернення: 6.08.2021).
20. Іванова Л. М. Використання казки як засобу розвитку пізнавальної активності дітей дошкільного віку. Миколаїв, 2015. URL: <https://infopedia.su/6x2ec6.html> (дата звернення: 6.08.2021).

21. Історія народних казок. *Українські народні казки* URL: <https://sites.google.com/site/ukraienksinarodnikazkilllrddii/extra-credit> (дата звернення: 6.11.2021).
22. Казкова творчість Івана Франка. *Українська література*. URL: [https://osvita.ua/vnz/reports/ukr\\_lit/18224/](https://osvita.ua/vnz/reports/ukr_lit/18224/) (дата звернення: 3.11.2021).
23. Казкові ілюстрації українського художника Владислава Єрка. *UA modna*. URL: <https://uamodna.com/articles/koly-v-serci-zhyve-kazka-prygomshlyvilyustraciyi-ukrayinsjkogo-hudozhnyka-vladyslava-erka/> (дата звернення: 6.08.2021).
24. Карпенко С. Аспекти вивчення української народної казки в останню третину ХХ століття: формування нової школи казкознавства. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка*. Київ, 2021. № 1(29). – С. 10-13. URI: <https://philology-journal.com/index.php/journal/article/view/21/20> (дата звернення: 3.11.2021).
25. Книги, які «оживають»: інтерактивні додатки, які роблять книгу справжнім дивом! *На урок освітній проект*. URL: <https://naurok.com.ua/post/knigi-yaki-ozhivayut-interaktivni-dodatki-yaki-roblyat-knigu-spravzhnim-divom> (дата звернення: 6.08.2021).
26. Кодола М., Костюк Т. П. Літературна казка як художній феномен. *Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка – 2019»*: 2019. Т. 12, С. URI: <http://eprints.cdu.edu.ua/id/eprint/3403/> (дата звернення: 3.11.2021).
27. Конверського А.Є. Основи методології та організації наукових досліджень: навч. посіб. Київ: КНУ, 2010. 352 с.
28. Константинова К. Владислав Єрко, ілюстратор: Портрет чарівника в юності. *Інтерв'ю з України*. URL: <https://rozmova.wordpress.com/2019/11/30/vladyslaverko-9/#more-48645> (дата звернення: 27.09.2021).
29. Кріс Рашка. *Вікіпедія* URL: [https://ru.qwe.wiki/wiki/Chris\\_Raschka](https://ru.qwe.wiki/wiki/Chris_Raschka) (дата звернення: 27.09.2021).



30. Культово-анімістичні (міфологічні) казки. Звіриний епос. *Українські письменники*: URL: <https://sites.google.com/site/ukrainskipismennikierofeeva/usnarnarodna-tvorcist/-40-kultovo-animisticni-mifologichni-kazki-zvirinij-epos> (дата звернення: 3.11.2021).
31. Леджієвська А. 12 видатних ілюстраторів и дизайнерів дитячих книг. *Culture.pl*. URL: <https://culture.pl/ru/article/12-vydayushchihsya-illyustratorov-i-dizaunerov-detskih-knig> (дата звернення: 27.09.2021).
32. Лозинська Н. А. Феномен бестселера у сучасній видавничій справі: зарубіжний досвід та українські реалії. *Лідери книжкового ринку*. URL: [https://kubg.edu.ua/images/stories/Departaments/nmc.nd/student\\_nauka/2017-2018/roboty\\_peremozhciv/lidery-kn-rynku.pdf](https://kubg.edu.ua/images/stories/Departaments/nmc.nd/student_nauka/2017-2018/roboty_peremozhciv/lidery-kn-rynku.pdf) (дата звернення: 6.11.2021).
33. Макаренко Н., Журавльова М. Використання народної казки для розвитку пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку. *Молодь і ринок*, 2018, 1: С. 156.
34. Міщенко О. Художник і дитяча книжка. *Національна бібліотека України для дітей*. URL: <https://chl.kiev.ua/default.aspx?id=2042> (дата звернення: 8.11.2021)
35. Мойшевич А. Технологія доповненої реальності оживила «Алісу у Задзеркаллі» *Друг читача*. 2018. URL: <https://vsiknygy.net.ua/neformat/52182/> (дата звернення: 27.09.2021).
36. Мушкетик Л. Персонажі української народної казки. *Національна академія наук України Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського*.: монографія. Київ, 2014. С. 360.
37. М'яч для Daisy -A Ball for Daisy. *Вікіпедія*. URL: [https://ru.qwe.wiki/wiki/A\\_Ball\\_for\\_Daisy?ddexp4attempt=1https://ru.qwe.wiki/wiki/A\\_Ball\\_for\\_Daisy?ddexp4attempt=1](https://ru.qwe.wiki/wiki/A_Ball_for_Daisy?ddexp4attempt=1https://ru.qwe.wiki/wiki/A_Ball_for_Daisy?ddexp4attempt=1) (дата звернення: 27.09.2021).
38. На стику анімації та ілюстрації:: GIF як мистецтво. *Видавництво ArtHuss*. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/na-styku-animatsiyi-ta-ilyustratsiyi-gif-yak-mystetstvo> (дата звернення: 26.11.2021).

39. Недзельська О. О. Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення / О. О. Недзельська // Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості : матеріали І Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених (17 листопада 2020 р., м. Київ) / за заг. ред. О. М. Ніфатової. – Київ : КНУТД, 2020. – С. 118-127.
40. Ніколенко О. М. Підручник з Зарубіжної літератури. 5 кл. : підруч. для закл. загальн. середн. освіти. Київ: Грамота, 2018. 256 с.: іл.
41. Огар Е. І. Дитяча книга: проблеми видавничої підготовки: навч. посібник. 2002.
42. Ознаки казки. *Dovidka.biz.ua*. URL: <https://dovidka.biz.ua/oznaki-kazki/> (дата звернення: 3.11.2021).
43. Олих. І. Владислав Єрко: Все, що мені хочеться робити, я втілюю в книжкових ілюстраціях (рос.) *Інтерв'ю з України*: URL: <https://rozmova.wordpress.com/2015/04/05/vladyslav-erko/> (дата звернення: 28.09.2020).
44. Олівер Джефферс (Oliver Jeffers) — ілюстратор із Ірландії. 2017. URL: <https://startforart.ru/2017/02/05/oliver-jeffers-illyustrator/> (дата звернення: 27.09.2021)
45. Основні функції казки як методу психологічної роботи. *EducateUA педагогіка і виховання*. URL: <http://www.educateua.com/wonivs-498-1.html> (дата звернення: 3.11.2021).
46. Особливості підготовки і обробки ілюстрацій для друкованої продукції. *ua-referat.com*. URL: [https://ua-referat.com/Особливості\\_підготовки\\_і\\_обробки\\_ілюстрацій\\_для\\_друкованої\\_продукції](https://ua-referat.com/Особливості_підготовки_і_обробки_ілюстрацій_для_друкованої_продукції) (дата звернення: 8.10.2021).
47. Педагогічні основи використання народної казки, як засобу виховання учнів початкових класів *Vuzlit.ru*. URL: [https://vuzlit.ru/718896/pedagogichni\\_osnovi\\_vikoristannya\\_narodnoyi\\_kazki\\_yak\\_zasobu\\_vihovannya\\_uchniv\\_pochatkovih\\_klasiv](https://vuzlit.ru/718896/pedagogichni_osnovi_vikoristannya_narodnoyi_kazki_yak_zasobu_vihovannya_uchniv_pochatkovih_klasiv) (дата звернення: 27.09.2021).

48. Перше в історії ілюстроване видання саги про Гаррі Поттера готове до виходу російською мовою. *Harry Potter Club Русский Клуб Гарри Поттера*. URL: <https://hpclub.ru/9646/> (дата звернення: 27.09.2021).
49. Сухомлинський В. О. Вибрані твори : в т 3 Серце віддаю дітям ; Народження громадянина ; Листи до сина. Київ, 1977. 668 с.
50. Токар М. Художньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*, 2018, 35: С. 220-233.
51. Федіна Ю. Освітньо-виховний потенціал ілюстрації дитячої книги. *Вісник Інституту розвитку дитини. Сер.: Філософія, педагогіка, психологія*, 2014, 35: С.119-124.
52. Федяєва В. Дитинство: підходи до вивчення в наукових розвідках французького історика Ф. Арієса. URL: [http://library.udpu.org.ua/library\\_files/istoruk\\_ped\\_almanax/2012/2012\\_1\\_13.pdf](http://library.udpu.org.ua/library_files/istoruk_ped_almanax/2012/2012_1_13.pdf) (дата звернення: 6.10.2021).
53. Філоненко С.О. Бестселер як проблема сучасного літературного процесу в Україні. *Літературне місто. Онлайн-бібліотека української літератури. Освітній онлайн-ресурс*. URL: <http://litmisto.org.ua/?p=25869> (дата звернення: 6.11.2021).
54. Формат GIF як мистецтво. *MediaSapiens*. URL: <https://ms.detector.media/how-to/post/13592/2015-06-27-format-gif-yak-mystetstvo/> (дата звернення: 27.09.2021).
55. Художники видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» *Видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА»*. URL: <http://ababahalamaha.com.ua/uk/Category:Художники> (дата звернення: 27.09.2021).
56. Чемерис О. Народна казка в житті дитини. *Збірник конф., IV*. Луцьк 2020. №2. – С.320-321. URI: [https://lib.lntu.edu.ua/sites/default/files/2021-03/Збірник\\_Конф\\_IV\\_20.05.2020%20\(2\).PDF#page=320](https://lib.lntu.edu.ua/sites/default/files/2021-03/Збірник_Конф_IV_20.05.2020%20(2).PDF#page=320) (дата звернення: 3.11.2021)

57. Читати граючись. 10 українських інтерактивних книжок для дітей і підлітків. *Українська правда*. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2016/04/30/211740/> (дата звернення: 28.09.2020).
58. Чого нас навчили книги про Гаррі Поттера. *Блог НВ*. URL: <https://style.nv.ua/ukr/blogs/chomu-nas-navchili-knigi-pro-garri-pottera-1435059.html> (дата звернення: 27.09.2021).
59. Шульська Н. М., Манюхана А. Ю. Ілюстративна культура сучасної дитячої книги: видавничі норми й читацькі вимоги. 2016.
60. Юринець В. Є. Методологія наукових досліджень : навч. посіб. Львів: : ЛНУ імені Івана Франка, 2011. 178 с.
61. Основи мультиплікації: Як малювати тіло мультиплікаційних персонажів. envato-tuts+: <https://design.tutsplus.com/uk/articles/cartoon-fundamentals-how-to-draw-a-cartoon-body--vector-18651> (дата звернення: 8.11.2021).
62. Референс. Вікіпедія: веб-сайт. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Референс> (дата звернення: 8.11.2021).
63. Персонаж. Вікіпедія: веб-сайт. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Персонаж> (дата звернення: 8.11.2021)..
64. 10 неймовірних GIF-художників, від робіт яких неможливо відірватись. *Видавництво ArtHuss*. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/10-neymovirnykh-gif-khudozhnykiv> (дата звернення: 26.11.2021).
65. Що таке GIF і як ви їх використовуєте? *OMATOMELOANHIKAKU*. URL: <https://uk.omatomeoanhihaku.com> (дата звернення: 26.11.2021).
66. У голові Шерлока Голмса. *Ua geek*. URL: <https://uageek.space/u-holovisherloka-holmsa-1/> (дата звернення: 23.11.2021).
67. Інтерв'ю з творцями "У голові Шерлока Голмса" (т.1). *you tube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nMctUduC99E> (дата звернення: 23.11.2021).
68. "У голові Шерлока Голмса": огляд читачки-перекладачки. *you tube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GWprvgZVJeY> (дата звернення: 23.11.2021).

69. Музична скринька. *Ua geek*. URL: <https://uageek.space/muzyczna-skrinka-1> (дата звернення: 23.11.2021).
70. Музична скринька. Том 1. Ласкаво просимо в Пандорію. *Yakaboo*. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/muzichna-skrin-ka-tom-1-laskavo-prosimo-v-randoriju.html#fragment-2529506> (дата звернення: 23.11.2021).
71. Музична скринька. Том 2. “Таємниця Кипріяна.” *Nasha idea*. URL: [https://nashaidea.com/product/muzichna\\_skrinka-tom2/](https://nashaidea.com/product/muzichna_skrinka-tom2/) (дата звернення: 23.11.2021)
72. Історія українських коміксів. *Uncomics*. URL: <https://uncomics.com/ukranian-comics/> (дата звернення: 19.11.2021).
73. Таємна історія українських коміксів. *КОЛА І ПОПКОРН*. URL: <https://vertigo.com.ua/history-of-ukrainian-comics/> (дата звернення: 19.11.2021).
74. Популярні українські комікси: дивовижна підбірка. *24 КАНАЛ* URL: [https://lifestyle.24tv.ua/populyarni-ukrayinski-komiksi-divovizhna-novini-ukrayini-i-svitu\\_n1437417](https://lifestyle.24tv.ua/populyarni-ukrayinski-komiksi-divovizhna-novini-ukrayini-i-svitu_n1437417) (дата звернення: 19.11.2021).
75. Гайдук О. Феномен коміксу в українській культурі. *The Department of Culturology and Information Communications National Academy of Culture and Arts Management* Київ. URL: [http://kelmczasopisma.com/viewpdf/1723\\_\\_](http://kelmczasopisma.com/viewpdf/1723__) (дата звернення: 19.11.2021).
76. Васильєва В. Особливості українського коміксу крізь призму історичного розвитку. *Студентський науковий вісник*. 2020. № 45.
77. Ружи́ло Л., Білоус О. Комікси: особливості української версії. *Manuscript: Класична спадщина і сучасний літературний процес* URL: <https://if.kubg.edu.ua/images/stories/Departaments/gi/nauka.gi/manuscript/manuscript5.pdf#page=52> (дата звернення: 19.11.2021).
78. Світ дитячих коміксів – від минулого до майбутнього. *Міні-Рівне* URL: <https://mini-rivne.com/svit-dutachuh-komiksiv/> (дата звернення: 19.11.2021).

79. Встречайте: Джим Кей, иллюстратор книг о Гарри Поттере *Harry Potter Club Русский Клуб Гарри Поттера* URL: <https://hpclub.ru/9646/> (дата звернения: 6.08.2021).
80. Козлова М. М. Редакторская подготовка литературно-художественных изданий: учебное пособие для студентов специальности. *Издательское дело и редактирование*. Ульяновск, 2000. URL: [http://evartist.narod.ru/text12/59.htm#%D0%B7\\_03](http://evartist.narod.ru/text12/59.htm#%D0%B7_03) (дата звернения: 8.11.2021).
81. Пропп В. Морфология сказки: гос. ин-т истор. искусств. Ленинград: Academia, 1928. 152 с.
82. Тихие книги на громкой ярмарке. *Год литературы*. URL: <https://godliterature.ru/articles/2019/08/29/tikhie-knigi-na-gromkoj-yarmarke> (дата звернения: 28.09.2021).
83. Что такое GIF. *Бесплатный онлайн-конвертер*. URL: <https://online-converting.ru/blog/what-is-gif/> (дата звернения: 26.11.2021).
84. Ainsley Sparkes: What makes a book a bestseller? *Booknet Canada*. URL: <https://www.booknetcanada.ca/blog/2018/11/12/what-makes-a-book-a-bestseller> (дата звернения: 28.09.2021).
85. Bryan Tillman. *Creative Character Design 2e* : веб-сайт. URL: [https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=6NKFDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=character+design+process&ots=Y7i1fRsA1d&sig=l3P3HHsybNHGDZvJ\\_HTVA6On1wE&redir\\_esc=y#v=onepage&q=character%20design%20process&f=false](https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=6NKFDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=character+design+process&ots=Y7i1fRsA1d&sig=l3P3HHsybNHGDZvJ_HTVA6On1wE&redir_esc=y#v=onepage&q=character%20design%20process&f=false) (дата звернения: 6.11.2021).
86. Chris Raschka. *Penguin Random House Speakers Bureau* URL: <https://www.prhspeakers.com/speaker/chris-raschka> (дата звернения: 27.09.2021).
87. Illustration. 20th Century Illustration in America. *Illustration The art of illustrating books, magazines, and newspapers*. URL: <http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm#american> (дата звернения: 27.09.2021).
88. GIF. *Wikipedia*. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/GIF\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/GIF_art) (дата звернения: 27.09.2021).

89. Jack and the Beanstalk. *Nosy Crow*. URL: <https://nosycrow.com/apps/jack-beanstalk/> (дата звернення: 27.09.2021).
90. John Maher: Does Anybody Know What a Bestseller Is? *Publishers Weekly*. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/bookselling/article/75290-does-anybody-know-what-a-bestseller-is.html> (дата звернення: 6.11.2021).
91. Morfin M. Top 9 Children's Books Illustrators. *Culture Trip*. URL: <https://theculturetrip.com/north-america/usa/articles/top-9-children-s-books-illustrators/> (дата звернення: 27.09.2021).
92. Nedzelska O. Illustration of fairy tales in modern design// *European scientific discussions. Abstracts of the 5th International scientific and practical conference. Potere della ragione Editore*. Rome, Italy. 2021. Pp. 21-27. URL: <https://sci-conf.com.ua/v-mezhdunarodnaya-nauchno-prakticheskaya-konferentsiya-european-scientific-discussions-28-30-marta-2021-goda-rim-italiya-arhiv/>. (дата звернення: 19.11.2021).
93. Nancy Liang. *You want a list* URL: <https://www.youwantedalist.com/blog/nancy-liang> (дата звернення: 27.09.2021).
94. Oliver Jeffers. The Fate of Fausto, Launch Exhibition. *Oliver Jeffers*. URL: <https://www.oliverjeffers.com/new-blog/2018/10/9/exhibition-yd5h4> (дата звернення: 27.09.2021).
95. Picture books for children – reviews. Beautiful hymns to nature and the modern metropolis are among this month's highlights. *The Guardian for 200 year* 2019. URL: <https://www.theguardian.com/books/2019/aug/27/childrens-picture-books-review-fate-of-fausto-oliver-jeffers-1001-ants-small-in-city> (дата звернення: 27.09.2021).
96. Карпенко С. Аспекти вивчення української народної казки в останню третину ХХ століття: формування нової школи казкознавства. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка*. Київ, 2021. № 1(29). – С. 10-13. – URI: <https://philology-journal.com/index.php/journal/article/view/21/20> (дата звернення: 3.11.2021).

97. Ілюстратори (гарні ілюстрації). 20 фактів про Ребекку Дотремер.2015.URL: [https://www.babyblog.ru/community/post/kids\\_books/3201825](https://www.babyblog.ru/community/post/kids_books/3201825) (дата звернення: 19.11.2021).

98. Овдієнко Т. Використання ілюстрації до українських народних казок як засіб збагачення художньої виразності дитячого сюжетно-тематичного малювання URL: <http://www.stattionline.org.ua/pedagog/85/15474-vikoristannya-ilyustracij-do-ukraïnskix-narodnix-kazok-yak-zasib-zbagachennya-xudozhnoi-viraznosti-dityachogo-syuzhetno-tematichnogo-malyuvannya.html> (дата звернення: 19.11.2021).



## ДОДАТОК

Додаток А



Рис 1. - Диплом за участь у конкурсі розробки елементів фірмового стилю спеціалізованих виставок «Leather and shoes» та «Expo shoes»

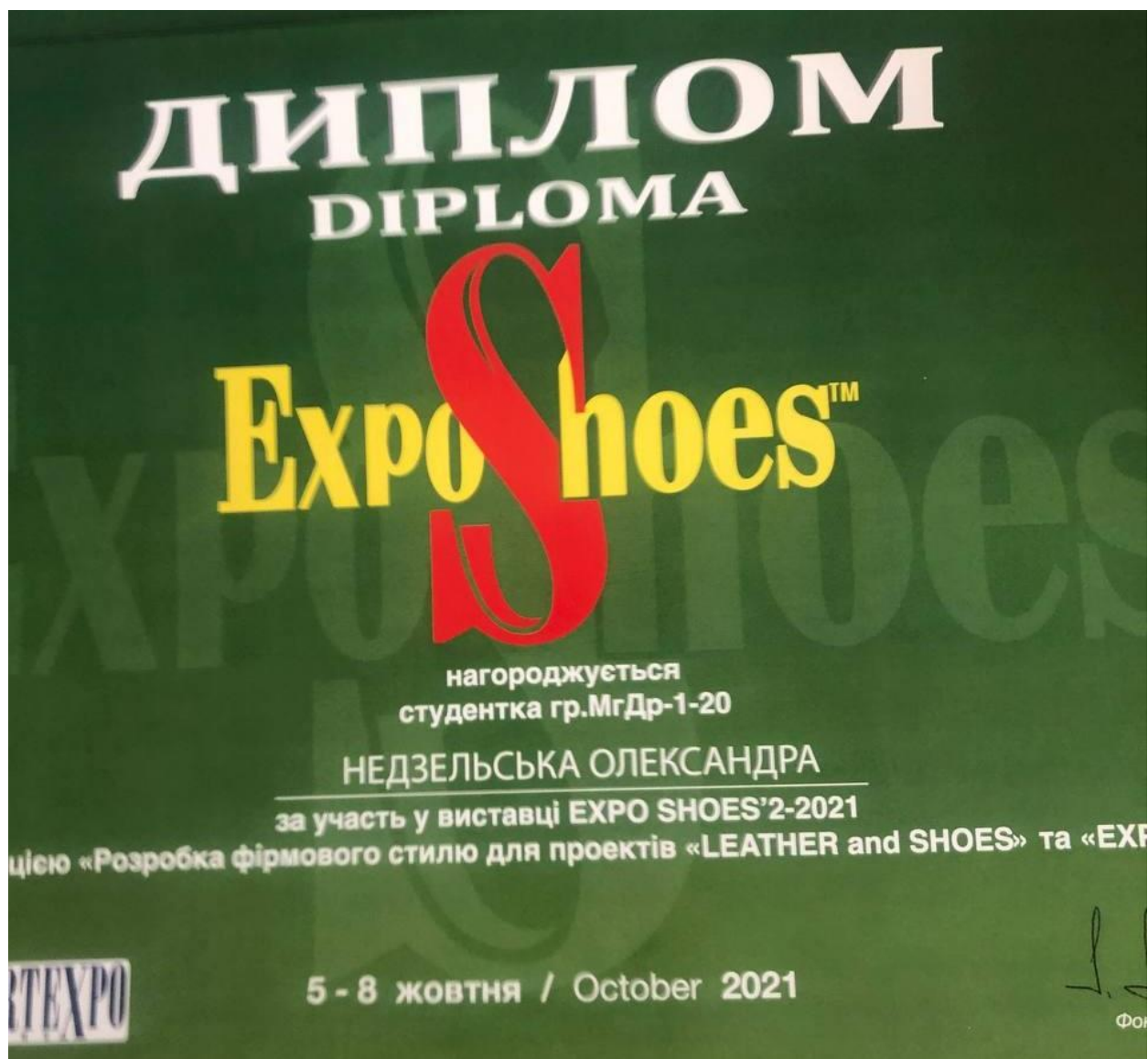


Рис. 2 – Диплом за участь у виставці Expo shoes'2-2021 пропозицією «Розробка фірмового стилю для проектів «Leather and shoes» та «Expo shoes»

**Недзельська О.О., магістр**

*Київський національний університет технологій та дизайну*

**ІЛЮСТРАЦІЇ КАЗОК-БЕСТСЕЛЕРІВ СВІТОВОЇ ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ  
ЯК ПРОЯВ ЕСТЕТИКИ СЬОГОДЕННЯ**

**Анотація.** *Визначити та проаналізувати художньо-естетичні особливості та тенденції ілюстрації казок світової дитячої літератури у сучасному дизайні. Дослідження включає в себе соціо-культурний, порівняльний, візуальний методи, що дає змогу аналізувати феномен сучасної ілюстрації до казок, наочно представити ілюстрації до бестселерів дитячої літератури. У статті визначено особливості взаємозв'язку книжкової графіки із сучасним дизайном. Розкрито поняття «ілюстрація» та «казка». Визначено коли з'явилися перші казки та книги з ілюстраціями. Досліджено як ілюстрації казки впливають на свідомість дитини. Проаналізовано ілюстрації до казок. Порівняно ілюстрації американських, європейських та українських художників-ілюстраторів. Досліджено використання новітніх технологій у ілюстрованих книжкових виданнях для дітей. Розкрито значення додаткової реальності у ілюстраціях до казок. Проведено аналіз сучасних ілюстрацій до американських, європейських та українських казок, який репрезентує ілюстрацію до дитячої казкової літератури як невід'ємну частину сучасного дизайну. Доведено, що ілюстрації до казок є феноменом та невід'ємною частиною сучасного дизайну. Отримані результати зумовлюють можливість більш глибокого осмислення сучасних тенденцій та технологій виконання ілюстрацій казки на основі сучасного дизайну.*

**Ключові слова:** *казка; дитяча ілюстрація; книжкова графіка; художник-ілюстратор; сучасний дизайн; доповнена реальність.*

**Nezelska O.**

*Kyiv National University of Technologies and Design*

**ILLUSTRATIONS OF FAIRY TALES-BEST SELLERS OF WORLD CHILDREN'S  
LITERATURE AS A MANIFESTATION OF AESTHETICS OF TODAY**

**Abstract.** *Identify and analyze the artistic and aesthetic features and trends of illustration of fairy tales of world children's literature in modern design. The research includes socio-cultural, comparative, visual methods, which allows to analyze the phenomenon of modern illustration to fairy tales, to clearly present illustrations to bestsellers of children's literature. The article identifies the features of the relationship between book graphics and modern design. The concepts of "illustration" and "fairy tale" are revealed. Determined when the first fairy tales and picture books appeared. Researched how illustrations of fairy tales affect the child's mind. Illustrations for fairy tales are analyzed. Illustrations of American, European and Ukrainian illustrators are compared. The use of the latest technologies in illustrated book editions for children is investigated. The meaning of augmented reality in illustrations to fairy tales is revealed. An analysis of contemporary illustrations to American, European and Ukrainian fairy tales, which represents the illustration to children's fairy tales as an integral part of modern design. Fairy tale illustrations have been proven to be a phenomenon and an integral part of modern design. The obtained results determine the possibility of a deeper understanding of modern trends and technologies of illustrations of a fairy tale based on modern design.*

**Keywords:** *fairy tale; children's illustration; book graphics; illustrator; modern design; augmented reality.*

**Вступ. Актуальність теми.** *Казка впродовж свого історичного розвитку була підґрунтям соціальної адаптації маленької людини до оточуючого соціокультурного середовища й передавала певні традиції свого народу. Літературно-художні твори*

Рис. 1 – стаття «Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення» на конференцію «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» 17 листопада 2020 р. 10 ст.



мають захоплюючий сюжет, самотутнє мислення, своєрідні образи, що впливають на розуміння світу дітей з моральним та виховним спрямуванням.

Народні та літературні казки розраховані на широке коло читачів. Великий вплив вони мають безумовно серед дошкільнят, молодших школярів, проте приваблюють дітей і старшого віку, і дорослих.

Ступінь зацікавленості та ріст популярності контенту казки у цільовій групі, зокрема емоційний результат впливу на ментальність та фантазію читачів, залежить від смислового контенту й професіоналізму художника-ілюстратора.

Сьогодні ілюстративна робота художників-дизайнерів своєю високою майстерною, творчою працею збільшує коло любителів казкових літературно-художніх творів. Надзвичайно важливою є перша зустріч читача із книгою. Вона має викликати захоплення й бажання зазирнути туди не один раз. Тому завдання ілюстратора полягає в тому, щоб створити високохудожню обкладинку з використанням яскравих кольорів та реалістичним чи декоративним добре вималованим зображенням. Але насамперед художник через ілюстрацію повинен допомогти, особливо, коли мова йде про маленьких читачів, краще зрозуміти і запам'ятати зміст твору, чітко репрезентувати образи, зовнішній вигляд героїв. Щоб роздивляючись малюнок, дитина могла взяти участь безпосередньо в самій казці та мандрувати разом з головними героями. С. Маршак стверджував: «У кожній книзі для дітей, особливо для маленьких, – два автори. Один із них письменник, другий художник» [10, с. 119].

**Аналіз попередніх досліджень і публікацій.** Книжкова ілюстрація є постійним об'єктом дослідження науковців. Аналіз публікацій на тему ілюстрацій до бестселерів світової дитячої літератури та їх вплив на формування дитячого сприйняття світу активно обговорюється у дизайнерських, мистецьких, соціокультурних, філософських, лінгвістичних, етнографічних та ін. наукових колах. Так, у статті «Освітньо-виховний потенціал ілюстрації дитячої книги» Ю. Федіна розкриває значення «знаків-ілюстрацій», мистецькі вимоги до ілюстрування дитячої книги та акцентує увагу на тому, що підбір ілюстрацій для дітей вимагає ретельної підготовки та уважного ставлення до самих дітей.

У дослідженні Т. Овдієнко «Використання ілюстрацій до українських народних казок як засіб збагачення художньої виразності дитячого сюжетно-тематичного малювання» підкреслюється позитивний вплив на дитяче образно-художнє сприйняття саме ілюстрацій рідних українських народних казок, які безпосередньо формують зміст і засоби виразності ілюстративного малювання цільової групи маленьких читачів.

Дослідженню проблем і досягнень у галузі видавництва дитячої літератури присвячені праці О. Авраменко, М. Таранова, Ю. Молок, Ю. Белічко, І. Слободянюк. Е. Огар визначив основні тенденції та чинники формування національного репертуару дитячої книги, обґрунтував функціонально-комунікативні характеристики книги для дітей [19].

Ілюстративну культуру сучасної дитячої книги в аспекті аналізу видавничих норм досліджують Н. Шульська та А. Манюхіна [9, с. 152–154].

Розглянуті публікації, що пов'язані з аналізом сучасних ілюстрацій світової дитячої літератури та їх тенденцій й новітніх технологій, виявився на думку авторів недостатнім й потребує подальших розробок у цій науковій галузі.

**Постановка завдання.** Визначити та проаналізувати художньо-естетичні особливості та тенденції ілюстрації казок світової дитячої літератури у сучасному дизайні.

**Результати дослідження.** До історії виникнення дитячої ілюстрації. Першими книжками з картинками для дітей були видання Біблії та букварів в XV ст. Незабаром після відкриття перших друкарень у XVII ст. була випущена книга Яна Амоса

Рис. 2 – стаття «Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення» на конференцію «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» 17 листопада 2020 р. 10 ст.

Коменського «Світ чуттєвих речей в картинках». З цього часу дітей почали вчити не тільки за азбукою, але і по картинках, але ілюстрованих книг з розповідями і казками у той час ще не було. Серйозні видавці не друкували дитячі видання навіть у добу Просвітництва.

Були ілюстровані «Азбука» і «Прописи» XVIII ст. У них ілюстрації насамперед мали пізнавальний характер. Тільки до кінця XVIII ст. в Німеччині з'явилися дві ілюстровані книги, видані спеціально для дітей. Це були свого роду дитячі енциклопедії з картинками: «Початкове навчання» Йоганна Бернхарда Базедова, видатного німецького педагога, і «Книжки-картинки для дітей». У XIX ст. книжка-картинка стала сімейною книгою для читання людям будь-якого віку.

У XX ст. потужний підйом поліграфії спостерігається після закінчення Другої світової війни, коли художники по-новому осмислюють саму структуру дитячої книги як особливого простору, що має свої кольорові та композиційні властивості, свої закони образної виразності і читацького сприйняття. Багато відомих живописців та графіків стали авторами оповідань і казок, притч і маленьких поем. Для своїх книжок-картинок вони самі пишуть тексти. Можна стверджувати, що саме ілюстрація сприяла становленню видань для дітей як самостійного комплексу видань, оскільки завдяки ілюстрації книга для дітей може розглядатися як особлива художня структура.

Наприкінці відзначимо, що поява ілюстрацій у дитячій літературі дала змогу краще розуміти текст твору та що хоче, насамперед, донести письменник до читача. Оскільки художник у дитячій книзі постає як творець і співавтор письменника, не просто відбиває у своїх малюнках світ літературного твору, а й дає трактування, зорову інтерпретацію, своє розуміння його подій й яскравих образів.

Особливості та значення ілюстрації у дитячій літературі. Насамперед, потрібно визначити, що таке ілюстрація. За Г. Сухоруковою, книжкова ілюстрація - це зображення, яке пояснює чи доповнює будь-який текст, його зображувальне та візуальне тлумачення. Ю. Федіна у своїй статті стверджує, що ілюстрація це наочне зображення, пояснення за допомогою наочних прикладів; зображення, що супроводжує й доповнює текст, галузь образотворчого мистецтва, пов'язана з образним тлумаченням літературного твору [10, с. 119–220].

Отже, ілюстрація в дитячому виданні – це самостійний вид образотворчого мистецтва, що вимагає своєрідного глибокого творчого підходу. Вона не тільки тлумачить текст, але і збагачує його в своїх зорових образах, коментує, розвиває і доповнює думку письменника.

Найважливіша особливість ілюстрації – залежність від літературного твору. Мета – доповнити в наочно-зорових образах оповідання автора. Тоді як її значення полягає в тому, щоб допомогти читачу пізнати літературний текст, правильно його розуміти; виявити основні ідеї літератора; за допомогою графічних зображень [1].

Ілюстративне оформлення є дуже важливе, адже саме з перших книг діти починають естетично розвиватись, у них формуються критерії уявлення про світ (прекрасне, гарне, трагічне, комічне, потворне тощо). Вони повинні бути такими, щоб, розглядаючи їх, дитина змогла відразу зрозуміти, про що йде мова, розпізнати вже знайоме й уявити те, що вона ще ніколи не бачила. Книга з ілюстраціями повинна розглядатися з боку ідеологічної, художньої та педагогічної цінності [3]. Як відомо, саме казка має велику роль у вихованні дитини.

Проаналізувавши роботи В. Проппа, К. Естес, Дж. Фрезера, М. Лановик та ін. дослідників [6], зазначимо, що казка це жанр усної народної прози у вигляді епічних оповідань алегоричного, повчального-розважального, дивовижного, героїчного або побутового змісту з установкою на вигадку. Художникові-ілюстраторові потрібно відтворити одночасно все змістовне фантастичне й повчальне навантаження казки, яка

Рис. 3 – стаття «Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення» на конференцію «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» 17 листопада 2020 р. 10 ст.

вчить працювати, говорити правду, бути кмітливим, товаришувати з людьми і тваринами, нічого не боятися і звичайно не тільки мріяти, а й діяти [7].

Досліджено, що казка має свої певні особливості, які відрізняють її від інших творів дитячої літератури. Наприклад, вигадливі події та персонажі сприймаються як реальні. Герої казок володіють рисами, які схвалювалися в суспільстві або ні. Персонажі відображають представників суспільства та його цінності. Сюжет багатоспідний, з драматичним розвитком подій, зосередженням дії на героєві та щасливому або повчальному закінченні [2].

Також казки мають національні особливості, відображають спосіб життя, ціннісно-мисленнєві уподобання певного народу, його традиції та побут.

Надто важливим у книжках для дітей є естетичне навантаження, які мають ілюстрації й збуджують естетичну уяву дитини, формують відчуття кольору, форми, гармонії, ритму, пропорції, залучають її до культури мистецтва загалом і книжкової, зокрема.

«Особливого значення набуває в малюнках для дитячої книги настрій, який вони передають. Різні його відтінки (сумні, веселі, іронічні, серйозні) легко сприймаються через малюнки, підказуючи читачеві, як слід ставитися до того чи іншого героя, того чи іншого вчинку, представленого в книзі» [10].



Рис. 1. Ілюстрація до казки «Івасик-Телесик»

Наприклад, у ілюстрації до української казки «Івасик-Телесик» (рис. 1), завдяки кольоровій гаммі та композиції, художник зміг передати настрій моменту у сюжеті. На зображенні дитина може зрозуміти, який з героїв поганий чи добрий. Більшу частину ілюстрації займають білокрилі гуси, які летять на допомогу Телесіку, а в кутку – змії, які хочуть його ввіймати. Птахи зображені світлими та ніжними відтінками. Білий колір символ чистоти і невинності, дає відчуття свободи. Змії мають химерну зовнішність, яка передає їхню натуру, та зображені через болотні кольори. Завдяки динамічній композиції передано, що добро завжди перемагає.

Педагогічними і мистецькими вимогами до ілюстрування дитячих книг та казок вважають зв'язок малюнка зі змістом казки, образне, реалістичне розкриття його ідей, явищ життя, опора на образність дитячого мислення; реалістичний і динамічний характер малюнка, чіткість його контурів, яка дає гарне відмежування предметів від

Рис. 4 – стаття «Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення» на конференцію «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» 17 листопада 2020 р. 10 ст.



простору; емоційна жвавість, веселість, динамічність образів у малюнку, використання художником рухів у малюнку, жестів героїв; поєднання яскравих реалістичних та казкових кольорів у малюнку; проста та чітка композиція, головні герої зображені в центрі і на передньому плані, на задньому плані – нейтральне оточення [10].

XXI століття народжує нове розуміння і трактування художньої форми. Сучасний читач вимагає від художників вражаючих, інтерактивних образів. Для ілюстрування творів, наразі, є свої особливості, які сформувалися під впливом запитів сьогодення. Так, оскільки сучасна казкова література презентує різні сфери соціокультурні сфери життя, діяльності та побуту людей, з метою зацікавити якомога ширше коло читацької аудиторії, то художник і письменник в цій ситуації стають власне співавторами, пропонуючи на широкий загал результат такої колаборації. Постійне і глибоке вивчення нашої дійсності допоможе ілюстратору правильно відтворити ілюстрації до даної літератури.

Особливого ставлення вимагає робота художника над зарубіжною дитячою літературою. Митцю слід продумати ілюстрації зарубіжних письменників так, як і до вітчизняних. При створенні сучасної іноземної дитячої ілюстрації, художник повинен мати гарне уявлення про культуру зарубіжних країн, їх національні традиції, про побут і спосіб життя народу. В цьому аспекті, на художника-дизайнера покладаються додаткові професійні вимоги по максимальній обізнаності та поінформованості сферою життєдіяльності, в якій відбувається казковий сюжет. Отже, при роботі над ілюстрацією художникам необхідно добре відчуті особливості народної та сучасної літератури.

Практика ілюстрування казок показала, що найбільш корисними читачеві виявляються ті ілюстрації, які продовжують і доповнюють розповідь письменника. Наприклад, іноді письменник коротко говорить: «на вулиці», «увечері», «в пальто». Пейзажі, предмети, будь-який стан може бути означений одним лише словом-поняттям, словом-образом, тобто лаконічно. Художник же, матеріалізуючи їх в зорово відчутних образах, конкретизує написане автором. Таким чином, в ілюстрації виникають певні будинки по сторонах вулиці, які структурують певний простір, якісь люди, що йдуть по ній. Часто художнику доводиться збирати велику кількість інформації лише для одного малюнка книги, активно застосовувати при цьому досвід власної професійної уяви. Таке продовження розповіді письменника називається конкретизацією окремих ілюстрованих частин тексту. Тут редактор повинен стежити за тим, щоб конкретизація була добре продумана і досить обгрунтована в результаті глибокого вивчення всього літературного твору та історичної дійсності, про яку йде мова. Значно вдаліше стануть ілюстрації, якщо художник спробує зрозуміти стиль письменника, щоб стати в ілюстраціях співавтором, а не тільки коментатором або конкретизатором висловів автора.

Досліджуючи, американську та європейську ілюстрацію, можна визначити, що вона спирається саме на результати соціологічних та психологічних дослідів світосприйняття сучасної дитини, її продовжує виконувати одну з своїх домінуючих функцій – передавати через візуальні образи художників-ілюстраторів дитячих бестселерів повчальний зміст казкової розповіді.

Одним яскравим представником талановитої когорти художників-дизайнерів, на кого слід звернути увагу, в сучасній європейській дитячій ілюстрації, вважається Квентін Гребан. Він володіє власним неповторним стилем, до того ж він уміє «наближати» історії до дітей, робити відомі сюжети не тільки зрозумілими, а й близькими маленьким читачам. У ході дослідження виявилось, що на творчість художника має сильний вплив фільми Жана-П'єра Жене і Тіма Бертона, а також картини Альфонса Мухи.

Рис. 5 – стаття «Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення» на конференцію «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» 17 листопада 2020 р. 10 ст.



Рис. 2. Обкладинка та ілюстрації до казки «Пітер Пен», художник Квентін Гребан

В ілюстраціях до казки «Пітер Пен» (рис. 2) художник підкреслює фантазмагоричність подій, що відбуваються в казці (фантазмагорія – одна зі складових модерну): звідси на малюнках супер активний дим, сніжинки гігантських розмірів, хаотичне розташування дахів і т. д. Цікаво, що переважаючими в казці портрети – жанр не зовсім сумісний в нашій уяві з магією. Проте саме ці портрети якнайкраще розкривають характери казкових героїв, відображають їх думки і почуття. За рахунок ракурсу, повороту голови, створюється атмосфера, виникає жива емоція.

Розглянувши обкладинку книги, художник зобразив Пітер Пена рудим хлопчиком з хитрими очима. Він виглядає з-за віконних занавісок: ніби вивчає читача, який бере книгу в руки і з яким його зараз чекає знайомство. Віньетки, шрифт і кольоровий візерунок на шторах виконані у вишуканому стилі модерн, і зовсім звичайна жива мордочка головного героя вступає в суперечку з цим стилем. Це все захоплює та захоплює цільову аудиторію відкрити книгу (рис. 2).

Серед ілюстраторів американської літератури наразі, найбільш яскравими представниками на думку автора, є Олівер Джеферс та Кріс Рашка.

Олівер Джеферс художник, ілюстратор та письменник, який в даний час живе та працює в Брукліні. Його книги увібрали в себе як почуття гумору, так і американський інтерес до нових тенденцій графічного дизайну. Багато з ілюстрацій Олівера Джеферса мають риси народної казки, його образи-посилання передаються через нетипових персонажів з незвичайними навичками або звичками [5].

Однією з найкращих проілюстрованих дитячих книг 2019 року вважається «Доля Фаусто» (рис. 3). Ця історія про людину, яка вірила, що все належить їй. Ідея написання прийшла художнику, коли він подорожував вздовж північного узбережжя Антрима в Північній Ірландії. Надихнувшись величчю хвилюючого моря, скель та стійкістю природи, письменник зрозумів наскільки ми малі в нашій спробі контролювати їх. Від цього народився Фаусто – пихатий чоловік у смугастому костюмі, з кучерявими вусами і бажанням володіти світом природи. Художник зміг передати через сміливі сині відтінки яскраві емоції та настрої історії. Розглядаючи зображення, можна визначити, що вони мінімалістичні. Незважаючи на небагатослівний текст, у самому проілюстрованому контексті повісті автор вводить значну кількість натяків та знаків, які використовуються в якості паузи і пунктуації, що доповнюють текст.

Отже, ілюстрації художника виконані у сучасній американській графіці. Вони повчальні, мінімалістичні, кумедні та позитивні, цікаві не тільки дітям, а й дорослим своїми сучасними та актуальними темами.

Кріс Рашка американський дитячий ілюстратор, письменник та, крім того, альтист. Він був номінантом США отримав дві медалі Кальдекотта, в 2016 році номінований на премію імені Ханса Крістіана Андерсена. Він виділяється незвичайною передачею через ілюстрацію яскравих емоцій, тепла, настрою [11].

Рис. 6 – стаття «Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення» на конференцію «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» 17 листопада 2020 р.





Рис. 3. Ілюстрації до книги «Доля Фаусто», автор та художник Олівер Джеферс 2019 р.

Прикладом може слугувати дитяча історія «М'яч для Дейзі» (рис. 4). Вона виконана аквареллю, гуашшю і чорнилом у стилі «німої» книги. Прочитати її зможе будь-яка дитина, навіть та, яка ще не знає букв, але не тільки по картинках, а й по тій гамі емоцій, які переживає маленький доброзичливий песик, граючи з м'ячиком, засинаючи з ним на дивані, наздоганяючи його на прогулянці і виявивши, що м'ячик лопнув і ніколи більше не стане таким як раніше. Ця історія вчить цільову аудиторію дбайливому ставленню до чужих речей, вмінню відповідати за свої проступки, співчуттю та співпереживанню чужому горю.



Рис. 4. Обкладинка та ілюстрація до книги «М'яч для Дейзі», автор та художник Кріс Рашка

Художник за допомогою кольору зумів передати мінливі настрої книги. Ідея полягала в тому, щоб допомогти дітям побудувати емоційну стійкість [11].

Наприкінці можна визначити, що книга «М'яч для Дейзі» розрахована на психологію дитячого світосприйняття. Ілюстрації Кріса Рашка деталізовані та легко сприймаються через наївний стиль, який нагадує малюнок дитини.

Таким чином, проаналізувавши зарубіжну дитячу ілюстрацію, її естетику, можна визначити, що вона допомагає дитині краще розуміти все те, що її оточує. Тому що, американські та європейські художники у своїх книжках змальовують захоплюючі сцени сучасного життя, які мають повчальний сенс. Також митці висвітлюють такі поняття як дружба, сім'я, любов до ближніх, через візуальні образи казкових історій. Герої зображуються зрозумілими маленькому читачу, щоб дитина змогла побачити їх думки та почуття у певній життєвій ситуації. У естетиці європейської ілюстрації художників-графіків домінує зображення складних ракурсів, незвичних та динамічних композицій, які захоплюють цільову аудиторію настроєм книги, формують відчуття

Рис. 7 – стаття «Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення» на конференцію «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» 17 листопада 2020 р. 10 ст.

співпричетності й безпосередньої участі в історії. Тоді як в естетиці американських митців, за допомогою кольорової гами, акцентів, надається перевага використанню елементів мінімалізму, примітивізму та простору в ілюстраціях, що створює атмосферу, де відразу виникає й передається читачеві жива емоція.

Аналізуючи провідних сучасних українських графіків дитячої літератури, можна зазначити, що в українській ілюстрації залишається естетика класичної книжкової графіки, але митці прагнуть до новаторських рішень, що допомагає розкрити зміст сучасних оригінальних творів. Художники поєднують в своїх роботах різноманітні техніки, технології, працюючи з різними матеріалами. Їхні ілюстрації вишукані, мають високий ступінь естетизму, (що власне є рисою ментальності українців – почуття прекрасного), складні, але водночас зрозумілі маленькому читачу. У вітчизняній книжковій графіці дитячої літератури також представлений колорит традиційної естетики: український пейзаж, розфарбований посуд, вітражі, особливості національного одягу, представляють у своїх роботах давні символи-обереги нашого народу, які повертаються до нашої дійсності внаслідок творчого доробку українських графічних дизайнерів. Це все має особливу цінність у виховному впливі на потенціал маленького читача. Адже українська ілюстрація допомагає збагатити художнє сприйняття дитини, розширити його естетичне світосприйняття, передати й загалом зберегти національну культуру та народні звичаї.

Одним із яскравих художників-ілюстраторів в Україні вважається В. Єрко. Художник найбільш відомий співпрацею з дитячим видавництвом «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА». Казкові ілюстрації В. Єрка – це дивовижний всесвіт, який вабить та чарує. Дитячі книги, проілюстровані художником, заохочують дітей до читання, розвивають уяву та дарують задоволення від людської творчості. Художник працює в змішаній техніці, майстерно поєднуючи, гуаш, акварель, туш, олівець і комп'ютерну графіку.

У інтерв'ю з Іриною Олих, на запитання для кого художник малює свої ілюстрації до казок, які подобаються як і дітям так і дорослим, Владислав Єрко відповів, що для себе. Тому, що художник знав тільки одну дитину – Славіка Єрка [4]. Тут важливо співпасти в образах-сміслах із цільовою аудиторією, і художник-графік задовольнив смаки великої кількості читачів у їх уявленні про те, якою має бути дитяча книга.

В. Єрко отримав визнання після нагородження гран-прі на всеукраїнському конкурсі «Книжка року 2000», титул «Найкраща дитяча книга-2006» у США, медаль Фонду Андерсена за ілюстрації до казки «Снігова королева» Ганса Християна Андерсена (рис. 5). У 2004 році книжка «Казки Туманного Альбіону», оформлена художником, отримала нагороду як «Книжка року-2003».



Рис. 5. Ілюстрації до казки «Снігової королеви» від видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», художник Єрко

Рис. 8 – стаття «Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення» на конференцію «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» 17 листопада 2020 р. 10 ст.



Роботи ілюстраторів (американських, європейських та українських) для дитячої цільової аудиторії, характеризуються великою увагою до дрібних елементів та деталей (хоч в американській вони спрощені, а в українській промальовані до дрібничок), більше використовуються теплі та яскраві кольори, повторювальні візерунки. Предмети зображують переважно округлих форм, майже іграшковими. На обкладинці використовуються рукописні та мальовані шрифти.

Також під час дослідження велику увагу привернуло використання новітніх технологій у ілюстрованих книжкових виданнях для дітей. Це додаткова реальності у книжковій графіці та електронне інтерактивне видання.

Досліджуючи дитячі книги з доповненою реальністю, можна визначити, що акцентування уваги цільової аудиторії на спецефектах фізичного світу, яке досягається за допомогою цифрових даних, та комп'ютерних пристроїв (смартфонів, планшетів, окулярів AR тощо) в режимі реального часу.

Електронне інтерактивне видання – це інформаційно-комплексне електронне видання, що містить мультимедійні компоненти (цифрові, звукові або відеофрагменти, анімаційні вставки). У ньому інтерактивність реалізується за допомогою навігації, активного втручання в сюжетний розвиток.

За допомогою цих сучасних технологій художники-дизайнери мають більше можливостей в ілюструванні казок та дитячої літератури. Але при цьому ілюстратор повинен враховувати, при розробці макету, конструкції та колористичних рішень, щоб було відтворено змістове навантаження казки. Такі книги розвивають увагу, кмітливість, почуття гумору, співчуття, допитливість, вміння дивуватись та інші необхідні якості в дитини.

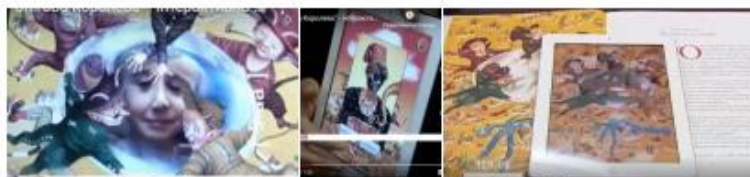


Рис. 6. Ілюстрації до електронної версії «Снігової королеви» від «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГИ» та компанії «TIMECODE»



Рис. 7. Доповнена реальність в ілюстраціях С. Ганчинської до казки «Аліса в країні див» видавництва «Рано»

Рис. 9 – стаття «Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення» на конференцію «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» 17 листопада 2020 р. 10 ст.

Наприклад, порівнюючи електронну книгу «Снігової королеви» від «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГИ» (Рис. 6) та казку «Аліса в країні див» Льюїса Керрола з доповненою реальністю (Рис. 7), то можна визначити, що сучасні новітні технології спрямовані на те, щоб дитина більше любила читати, хоч застосовані різні підходи. У першій книзі можна безпосередньо брати участь у самих ілюстраціях, а у другій за допомогою додатку можна тільки побачити живу ілюстрацію.

**Висновки.** Проведене дослідження дає підстави стверджувати, що естетика ілюстрацій відіграє важливу роль у розкритті казкового змісту книги, оскільки художник-ілюстратор дитячої літератури фактично постає творцем дивовижної візуальної реальності й власне стає співавтором письменника. Ілюстрації, таким чином, не просто репрезентують світ літературного твору, але й формують трактування та інтерпретації змісту, розуміння подій та представлених образів.

Досліджено, що завдяки інтерактивній літературі та книгам з доповненою реальністю у сучасному дизайні ілюстрацій тепер можуть більш цікаво та яскраво передавати фантастичний світ казки, де дитина стає його невід'ємною частиною, розвиваючи мислення та логіку.

Отже, новітня естетика ілюстрацій бестселерів світової літератури фокус уваги переміщує на різноманітні аспекти соціокультурного буття сьогодення, контексти історій з життєвих ситуацій актуальних і для маленьких і для дорослих представників цільової аудиторії читачів. Графічний дизайн ілюстрацій постійно зазнає на собі тиск зростаючих вимог до візуалізації, зображення героїв літературних подій в активній взаємодії – вони дивляться один на одного, спілкуються, проживають емоції та почуття, про що і свідчить досліджений матеріал у даній статті.

#### Список використаної літератури

1. Козлова М. М. Редакторская подготовка литературно-художественных изданий: учебное пособие для студентов специальности "Издательское дело и редактирование" [Електронний ресурс] / М. М. Козлова. – Ульяновск: УлГТУ, 2000. – Режим доступу: [http://evartist.narod.ru/text12/59.htm#%D0%B7\\_03](http://evartist.narod.ru/text12/59.htm#%D0%B7_03) (дата звернення: 8.11.2020).
2. Дубровський А. Ф. Особливості анімалістичних образів в дитячих ілюстрованих виданнях [Електронний ресурс] / А. Ф. Дубровський // Восьма всеукраїнська практично-пізнавальна конференція. – Київ, 2017. – Режим доступу: <http://naukam.triada.in.ua/index.php/konferentsiji/38-vosma-vseukrajinska-praktichno-piznavalna-konferentsiya-naukova-dumka-suchasnosti-i-majbutnogo/93-osoblivosti-animalistichnih-obraziv-v-dityachih-ilyustrovanih-vidannyakh> (дата звернення: 8.11.2020).
3. Огар Е. І. Дитяча книга: проблеми видавничої підготовки: навч. посібник для студентів вищих навчальних закладів / Е. І. Огар. – Львів: Аз-Арт, 2002. – 160 с.
4. Олех І. Владислав Ерко: Все, що мені хочеться робити, я втілюю в книжкових ілюстраціях (рос.) [Електронний ресурс] / І. Олех. – 2015. – Режим доступу: <https://rozmova.wordpress.com/2015/04/05/vladyslav-erko/> (дата звернення: 8.11.2020).
5. Олівер Джефферс (Oliver Jeffers) – ілюстратор із Ірландії [Електронний ресурс]. – 2017. – Режим доступу: <https://startforart.ru/2017/02/05/oliver-jeffers-ilyustrator/> (дата звернення: 8.11.2020).
6. Педагогічні основи використання народної казки, як засобу виховання учнів початкових класів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://vuzlit.ru/718896/pedagogichni\\_osnovi\\_vikoristannya\\_narodnoyi\\_kazki\\_yak\\_zasobu\\_vihovannya\\_uchniv\\_pochatkovih\\_klasiv](https://vuzlit.ru/718896/pedagogichni_osnovi_vikoristannya_narodnoyi_kazki_yak_zasobu_vihovannya_uchniv_pochatkovih_klasiv) (дата звернення: 8.11.2020).
7. Токар М. Художньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації / М. Токар // Вісник Львівської національної академії мистецтв. – 2018. – Вип. 35. – С. 220–233.
8. Читати граючись. 10 українських інтерактивних книжок для дітей і підлітків [Електронний ресурс] // Українська правда: веб-сайт. – Режим доступу: <https://life.pravda.com.ua/culture/2016/04/30/211740/> (дата звернення: 8.11.2020).
9. Шудьська Н. Ілюстративна культура сучасної дитячої книги: видавничі норми й читачські вимоги / Н. Шудьська, А. Манюхін // Scripta Manent: Молодіжний науковий вісник інституту філології та журналістики. – Луцьк, 2016. – С. 152–154.
10. Федіна Ю. Освітньо-виховний потенціал ілюстрації дитячої книги / Юлія Федіна // Вісник Інституту розвитку дитини. Сер.: Філософія, педагогіка, психологія. – 2014. – Вип. 35. – С. 119–124.
11. Chris Raschka. URL: <https://www.prspeakers.com/speaker/chris-raschka> (дата звернення: 8.11.2020).

Рис. 10 – стаття «Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури як прояв естетики сьогодення» на конференцію «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» 17 листопада 2020 р. 10 ст.

# ART

## ІЛЮСТРАЦІЇ КАЗОК У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ

**Гула Євген Петрович,**

професор

**Кугай Тетяна Анатоліївна,**

доцент

**Мазніченко Оксана Володимирівна,**

доцент

**Недзельська Олександра Олегівна**

магістрант

Київський національний університет технологій і дизайну

Київ, Україна

**Анотація:** Визначено особливості взаємозв'язку книжкової графіки із сучасним дизайном. Метою стало визначення художньо-естетичних особливостей та тенденцій ілюстрацій казок у сьогоденності. Розкрито поняття «ілюстрація» та «дитяча ілюстрація». Визначено коли з'явилися перші книги з ілюстраціями. Досліджено як ілюстрації впливають на свідомість дитини. Досліджено використання новітніх технологій у ілюстрованих книжкових виданнях для дітей. Розкрито значення додаткової реальності у книжковій графіці та електронне інтерактивне видання.

**Ключові слова:** сучасна дитяча ілюстрація, книжкова графіка, художник-ілюстратор, казка, інтерактивна література.

**Вступ. Актуальність.** Казка впродовж свого історичного розвитку була однією з вагомих складових формування соціокультурних характеристик людини. Не менш важливу роль відігравали й книжкові ілюстрації, які допомагали більш активно розкрити уяву та фантазію читача. З появою нових комп'ютерних технологій, ілюстрація стала однією з головних домінант

Рис. 1 – тези «Ілюстрації казок у сучасному дизайні» на V Міжнародну науково-практичну конференцію 30.03.2021 Рим, Італія 6 ст.

казкового сюжету. Тому завдання художника-ілюстратора полягає в тому, щоб допомогти маленьким читачам краще зрозуміти і запам'ятати зміст твору, чіткіше уявити образи героїв. Вдала ілюстрація розвиває образне сприйняття дійсності у дитини, допомагає ірраціонально зануритись в саму історію.

**Мета роботи.** Визначити та проаналізувати художньо-естетичні особливості та тенденції ілюстрації казок світової дитячої літератури у сучасному дизайні

**Матеріали та методи.** Дослідження включає в себе соціо-культурний, порівняльний, візуальний методи, що дає змогу аналізувати феномен сучасної ілюстрації до казок, наочно представити ілюстрації дитячої літератури.

**Результати обговорень та їх досліджень.** Книжкова ілюстрація є постійним об'єктом дослідження науковців. Так, у статті «Освітньо-виховний потенціал ілюстрації дитячої книги» Ю. Федіна розкриває значення «знаків-ілюстрацій», мистецькі вимоги до ілюстрування дитячої книги та акцентує увагу на тому, що підбір ілюстрацій для дітей вимагає ретельної підготовки та уважного ставлення до самих дітей. Е. Огар визначив основні тенденції та чинники формування національного репертуару дитячої книги, обґрунтував функціонально-комунікативні характеристики книги для дітей [1].

Досліджуючи ці праці, можна визначити, що ілюстрація – це зображення, пояснення за допомогою наочних прикладів; зображення, що супроводжує й доповнює текст, галузь образотворчого мистецтва, яка пов'язана з образним тлумаченням літературного твору [4].

Отже, ілюстрація в дитячому виданні – це самостійний вид образотворчого мистецтва, що вимагає своєрідного глибокого творчого підходу. Вона не тільки тлумачить текст, але і збагачує його в своїх зорових образах, коментує, розвиває і доповнює думку письменника.

Слід зазначити першими книжками з картинками для дітей були видання Біблії та букварів в XV ст. Незабаром після відкриття перших друкарень у XVII ст. була випущена книга Яна Амоса Коменського «Світ чуттєвих речей в картинках». Серйозні видавці не друкували дитячі видання навіть у добу

Рис. 2 – тези «Ілюстрації казок у сучасному дизайні» на V Міжнародну науково-практичну конференцію 30.03.2021 Рим, Італія 6 ст.



Просвітництва. Були ілюстровані «Азбука» і «Прописи» XVIII ст., у яких ілюстрації мали пізнавальний характер. Тільки з кінця XVIII ст. в Німеччині з'явилися дві ілюстровані енциклопедії з картинками: «Початкове навчання» Йоганна Бернхарда Базедова, видатного німецького педагога, і «Книжки-картинки для дітей», видані спеціально для дітей. У XIX ст. книжка-картинка стала сімейною книгою.

У XX ст. потужний підйом поліграфії спостерігається після закінчення Другої світової війни, коли художники по-новому осмислюють саму структуру дитячої книги як особливого простору, що має свої кольорові та композиційні властивості, свої закони образної виразності і читацького сприйняття. Відзначимо, що поява ілюстрацій у дитячій літературі дала змогу краще розуміти текст твору та що хоче, насамперед, донести письменник до читача.

Досліджено, що казка має свої певні особливості, які відрізняють її від інших творів дитячої літератури. Наприклад, вигадливі події та персонажі сприймаються як реальні. Герої казок володіють рисами, які схвалювалися в суспільстві або ні. Персонажі відображають представників суспільства та його цінності. Сюжет багатоепізодний, з драматичним розвитком подій, зосередженням дії на героєві та щасливим і/або повчальним закінченням.

Особливого значення набуває в малюнках для дитячої книги настрій, який вони передають. Різні його відтінки (сумні, веселі, іронічні, серйозні) легко сприймаються через малюнки, підказуючи читачеві, як слід ставитися до того чи іншого героя, того чи іншого вчинку, представленого в книзі [2,4].

Наприклад, у ілюстрації до української казки «Івасик-Телесик» (Рис.1), завдяки кольоровій гаммі та композиції, художник зміг передати настрій моменту у сюжеті.

На зображенні дитина може зрозуміти, який з героїв поганий чи добрий. Більшу частину ілюстрації займають білокрилі гуси, які летять на допомогу Телесику, а в кутку – змії, які хочуть його впіймати. Птахи зображені світлими та ніжними відтінками. Білий колір символ чистоти і невинності, дає відчуття свободи. Змії мають химерну зовнішність, яка передає їхню натуру, та

Рис. 3 – тези «Ілюстрації казок у сучасному дизайні» на V Міжнародну науково-практичну конференцію 30.03.2021 Рим, Італія 6 ст.

зображені через болотні кольори. Завдяки динамічній композиції передано, що добро завжди перемагає.



**Рис. 1. Ілюстрація до казки «Івасик-Телесик»**

Також під час дослідження велику увагу привернуло використання новітніх технологій у ілюстрованих книжкових виданнях для дітей. Це додаткова реальності у книжковій графіці та електронне інтерактивне видання.

Досліджуючи дитячі книги з доповненою реальністю, можна визначити, що акцентування уваги цільової аудиторії на спецефектах фізичного світу, яке досягається за допомогою цифрових даних, та комп'ютерних пристроїв (смартфонів, планшетів, окулярів AR тощо) в режимі реального часу [3].

Електронне інтерактивне видання – це інформаційно-комплексне електронне видання, що містить мультимедійні компоненти (цифрові, звукові або відеофрагменти, анімаційні вставки). У ньому інтерактивність реалізується за допомогою навігації, активного втручання в сюжетний розвиток.

За допомогою цих сучасних технологій художники-дизайнери мають більше можливостей в ілюструванні казок та дитячої літератури. Але при цьому ілюстратор повинен враховувати, при розробці макету, конструкцій та колористичних рішень, щоб було відтворено змістове навантаження казки. Такі

Рис. 4 – тези «Ілюстрації казок у сучасному дизайні» на V Міжнародну науково-практичну конференцію 30.03.2021 Рим, Італія 6 ст.



книги розвивають увагу, кмітливість, почуття гумору, співчуття, допитливість, вміння дивуватись та інші необхідні якості в дитини.

Наприклад, порівнюючи казку «Аліса в країні див» Льюїса Керрола з доповненою реальністю (Рис. 2) та електронну книгу «Снігової королеви» від «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГИ» (Рис. 3), то можна визначити, що сучасні новітні технології спрямовані на те, щоб дитина більше любила читати, хоч застосовані різні підходи. У першій книзі за допомогою додатку можна тільки побачити живу ілюстрацію, а у другій можна безпосередньо брати участь у самих ілюстраціях.



Рис. 2. Доповнена реальність в ілюстраціях Є. Гапчинської до казки «Аліса в країні див» видавництва «Ранок»



Рис. 3. Ілюстрації до електронної версії «Снігової королеви» від «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГИ» та компанії «TIMECODE».

**Висновки.** Отже, дане дослідження дає підстави стверджувати, що естетика ілюстрації відіграє важливу роль у розкритті казкового змісту книги, оскільки художник-ілюстратор дитячої літератури фактично постає творцем

Рис. 5 – тези «Ілюстрації казок у сучасному дизайні» на V Міжнародну науково-практичну конференцію 30.03.2021 Рим, Італія 6 ст.

дивовижної візуальної реальності й власне стає співавтором письменника. Ілюстрації, таким чином, не просто репрезентують світ літературного твору, але й формують трактування та інтерпретації сюжету, розуміння подій та представлених образів, що дає змогу маленькому читачу відчувати себе частинкою усього дійства.

#### СПИСОК ЛІТЕРАТУРА

1. Огар Е. І. Дитяча книга: проблеми видавничої підготовки: навчальний посібник. Львів : Аз-Арт, 2002. 160 с.
2. Токар М. Художньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації. Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2018. № 35. С. 220-233. URL: [https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf\\_visnyk/35/220-233\\_Tokar.pdf](https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/35/220-233_Tokar.pdf).
3. Читати граючись. 10 українських інтерактивних книжок для дітей і підлітків. Українська правда : URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2016/04/30/211740/> (дата звернення: 21.02.2021)
4. Федіна Ю. Освітньо-виховний потенціал ілюстрації дитячої книги. Вісник Інституту розвитку дитини. Київ, 2014. № 35. - С.119-124. - URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vird\\_2014\\_35\\_22](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vird_2014_35_22) (дата звернення: 19.02.2021)

Рис. 6 – тези «Ілюстрації казок у сучасному дизайні» на V Міжнародну науково-практичну конференцію 30.03.2021 Рим, Італія 6 ст.



Рис. 1.1 – комплексна розробка малююпису до казки «Пекарчин кіт»